

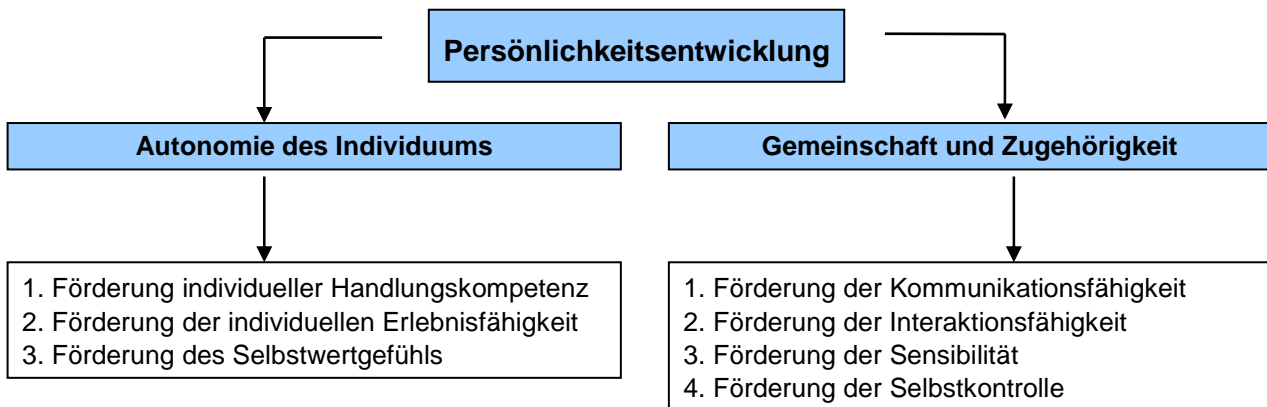
Abstract 03

Erlebnispädagogik im Sport

Lernziele und Lernprozesse erlebnispädagogischer Aktivitäten

1. Welche Rahmenziele lassen sich verfolgen?

Oberste Zielsetzung erlebnispädagogischer Aktivitäten bzw. kooperativer Abenteuerspiele ist die Persönlichkeitsentwicklung (nach GILSDORF/KISTNER 2001, 14-15):



Autonomie des Individuums:

1. Förderung individueller Handlungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • folgerichtig denken • körperlich geschickt und kraftvoll agieren • eigene Entscheidungen treffen • Belastungen und Konflikte aushalten
2. Förderung der individuellen Erlebnisfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • sich in seinem Körper gut fühlen • intensiv erleben und genießen zu können • eigene Gefühle und Bedürfnisse wahr- und ernst nehmen
3. Förderung des Selbstwertgefühls	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Stärken und Handlungsmöglichkeiten entdecken • Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln • das eigene Tun als bedeutungsvoll erleben • Mut entwickeln, sich mit Neuem und Unbekanntem auseinander zu setzen • eigene Grenzen erkennen und akzeptieren

Gemeinschaft und Zugehörigkeit:

1. Förderung der Kommunikationsfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • anderen zuhören • offen und direkt kommunizieren • gemeinsam planen und entscheiden
2. Förderung der Interaktionsfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Kompromisse aushandeln und Regeln einhalten • helfen und sich helfen lassen • Initiative und Verantwortung übernehmen • vielfältige Rollen- u. Interaktionsmöglichkeiten entwickeln
3. Förderung der Sensibilität	<ul style="list-style-type: none"> • die Interessen anderer erkennen und berücksichtigen • sich in andere einfühlen
4. Förderung der Selbstkontrolle	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Impulse zurückhalten können • Toleranz und Akzeptanz für Verschiedenheit entwickeln • die Grenzen anderer akzeptieren

2. Wie läuft das Lernen ab?

Merkmale, Lernkonzept und Lernprozess erlebnispädagogischer Arbeit

Die Teilnehmer an erlebnispädagogischen Maßnahmen können **Problemlösungsstrategien**, **Herausforderungen** und **Grenzerfahrungen** lernen und erleben.

Erlebnispädagogik kann damit Impulse setzen, die früher oder später zu tragen kommen, und die weitere **persönliche Entwicklung des Einzelnen** mitbestimmen.

Nach AMESBERGER (1994, 34) bestimmen dabei **drei Merkmale** das **Erscheinungsbild erlebnispädagogischer Arbeit**, welchen REINERS (1995) folgende **Hauptelemente eines ganzheitlichen Lernkonzepts** entgegensetzt:

Merkmale	Hauptelemente des Lernkonzepts
<ul style="list-style-type: none"> Das prägende Erlebnis (Natur-, Gruppen-, Ich-Erlebnis) 	<ul style="list-style-type: none"> Selbsterfahrung - Individuelles Lernen (Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl, Selbstachtung, Umgang mit Ängsten, eigene Grenzen kennen lernen, Sinnes- und Körpererfahrungen u. a.)
<ul style="list-style-type: none"> Das soziale Lernen (Lernen aus der Erfahrung und Lernen aus dem Gruppenprozess) 	<ul style="list-style-type: none"> Gruppenerfahrung - Soziales Lernen in Gruppenprozessen (Lernen von- und miteinander, Zusammengehörigkeitsgefühl, Vertrauen und Unterstützung, Kommunikation, Kooperation, konstruktive Zusammenarbeit, Verantwortungsübernahme innerhalb der Gruppe, Rücksichtnahme u. a.)
<ul style="list-style-type: none"> Der Transfer (Bezug zu der „Back-Home-Situation“) 	<ul style="list-style-type: none"> Naturerfahrung - Ökologisches Lernen (unmittelbare Auseinandersetzung mit der Natur, Vereinfachung der Lebenssituation, in naturbezogenen Aktivitäten Problembewusstsein entwickeln und Zusammenhänge kennen lernen u. a.)

Der **Lernprozess** lässt sich dann in Anlehnung an COLEMANN in **vier Phasen** darstellen:

Handeln	... in einem bestimmten Augenblick und nachfolgende Effekte dieses Handelns
Verstehen	Wirkungen und Konsequenzen einer Aktion werden sichtbar mit der Folge, dass ein Lernen zielgerichteten Verhaltens ermöglicht wird
Generalisieren	Einordnung der stattgefundenen Situation unter ein generelles Prinzip
Anwenden	Umsetzung des Verstandenen auf neue Situationen

3. Wie werden die Lernprozesse praktisch umgesetzt?

Methodisches Vorgehen in erlebnispädagogischen Aktionen und Projekten

Fünf Phasen-Modell nach Joplin:

Problemphase	... die Teilnehmer werden vor ein Problem gestellt
Aktionsphase	... es gilt das Problem zu lösen durch den Einsatz eigener Fähigkeiten
Unterstützung	... der Betreuer hilft bei der Lösung des Problems
Feedback	... der Betreuer animiert zum Weitermachen
Nachbesprechung	... den Teilnehmern wird geholfen, aus ihren gemachten Erfahrungen zu lernen und diese auch in den Alltag zu übertragen

Methodisches Vorgehen - mögliche Spielketten

(Sportjugend LSB-NRW 1999³, 23)

- Phase 1:** Bereitschaft, Akzeptanz und Vorbereitung
(Einstieg, **Vertrauen**, **Sensibilisierung**, erste Bewegungserfahrungen)
- Phase 2:** Vorgegebene Situationen lösen, Strategien entwickeln, Gefahren erkennen und einschätzen, **Kooperation**
(Vertiefung von Phase 1, TN lernen sich einzubringen, in der Gruppe zu arbeiten)
- Phase 3:** Situationen selbst gestalten, **Initiative ergreifen**
(TN werden kreativ, z.B. mit vorgegebenen Materialien Situationen aufbauen)
- Phase 4:** **Projekte planen**, aufbauen und erleben
(ausreichen Zeit für Planungs- und Umsetzungsphase; Bsp. „Brückenbau“)

Spielschemata und ihre möglichen Strukturmerkmale (nach GILSDORF/KISTNER 1995, 26)

1. Übungen zur Sensibilisierung

- Körperkontakt:** ... wird auf spielerische Weise erstellt
- „Sich etwas Gutes tun“:** ... ein Teil der Teilnehmer hat den Auftrag, den anderen eine angenehme Erfahrung zu bereiten
- Wahrnehmungsfähigkeit:** ... die Aufgaben schärfen die Wahrnehmung der Teilnehmer für sich selbst, die anderen und für die Natur

2. Vertrauensbildende Aktivitäten

- Führer / Geführter:** ... ein Geführter vertraut sich mit geschlossenen Augen einem Führer an
- Auffangen:** ... die Gruppe trägt einen Einzelnen oder fängt ihn auf
- Gleichgewicht:** ... die Gruppe muss unter ungewöhnlichen Umständen eine Gleichgewichtssituation herstellen

3. Einfache Kooperationsaufgaben

- Plätzetausch:** ... Plätze müssen nach bestimmten Regeln getauscht werden
- Nonverbale Kommunikation:** ... während der Aufgabenlösung darf nicht gesprochen werden
- Ununterbrochene Bewegung:** ... die Gruppe muss dafür sorgen, dass etwas ständig in Bewegung bleibt
- Enger Raum:** ... die Gruppe muss auf engem Raum zusammenkommen oder eine Aufgabe erledigen
- Strukturgestaltung:** ... die Gruppe muss sich in einer bestimmten Struktur anordnen

4. Komplexe Initiativ- und Problemlösespiele

- A nach B:** ... die Gruppe muss gemeinsam über diverse Hindernisse, Barrieren, Abgründe u. ä. von einem Ort zu einem anderen Ort gelangen
- Blindaufgaben:** ... die Gruppe muss eine komplexe Aufgabe lösen, wobei alle Teilnehmer die Augen verbunden haben
- Objekttransport:** ... die Gruppe muss ein oder mehrere Objekte suchen, retten oder anderweitig transportieren
- Lösung verhandeln:** ... mehrere Untergruppen mit ähnlichen oder gleichen Aufgaben müssen für die Gesamtgruppe eine optimale Lösung verhandeln

Handicaps – Behinderung als Chance

(nach GILSDORF/KISTNER 1995, 33)

Einschränkung der Wahrnehmung	Alle oder ein Teil der Gruppe müssen die Aufgabe blind (aufgesetzte Augenbinden) bewältigen
Einschränkung der Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> - nur flüstern oder überhaupt nicht sprechen - ein Teil der Gruppe darf nur auf Fragen antworten - kein körperlicher Kontakt aufnehmen
Einschränkung der Bewegungsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Hände, Arme, Füße oder Beine dürfen nur beschränkt oder gar nicht eingesetzt werden - Bestimmte Bewegungsabläufe werden als Voraussetzung zur Lösung der Aufgabe vorgegeben
Einschränkung des zur Verfügung stehenden Materials	<ul style="list-style-type: none"> - Materialien werden auf ein Minimum reduziert - ... müssen von der Gruppe selbst reduziert werden - ... werden nach und nach aus dem Spiel genommen
Einschränkung der zur Verfügung stehenden Zeit	<ul style="list-style-type: none"> - die Zeit zur Planung oder Durchführung der Aufgabe wird beschränkt oder bei weiteren Durchgängen reduziert - Regelverletzungen resultieren in zusätzlichen Zeitverlusten

Sicherheitsvorkehrungen

(nach GILSDORF/KISTNER 1995, 25)

1. Die benutzten Materialien müssen in einem einwandfreien Zustand sein.
2. Der Schwierigkeitsgrad muss sorgfältig im Hinblick auf die Fähigkeiten der Gruppe abgewogen werden
3. Die Teilnehmer müssen über potentielle Sicherheitsrisiken informiert werden.
4. Der Spielleiter muss „mit einem Auge“ immer die Aktivitäten der Spielgruppe begleiten, um eventuell eingreifen zu können.
5. Für manche Spiele wird ein spezielles Expertenwissen benötigt (z. B. beim Klettern). Wenn eine fachgerechte Handhabung von Seiten des Spielleiters nicht vorliegt, sollte ein Experte hinzugezogen werden.