



„Erlebnispädagogik – Wer braucht das denn?“ Landesführerlager vom 19.-21. November 2010

Freitag, 19. November 2010

Einführung:

Zur Einführung gab es die Aufgabenstellung, Bilder von Sportarten den passenden Begriffen zuzuordnen. Im Folgenden sollte in 5 Gruppen diskutiert werden, welche dieser Sportarten der Erlebnispädagogik zuzuordnen sind und welche vielleicht gar nichts damit zu tun haben. Das Ergebnis wurde aufgeklebt und im Raum aufgehängt.

In der Diskussion der einzelnen Gruppen wurde deutlich, dass sich nicht so leicht sagen lässt, was denn eigentlich alles zur Erlebnispädagogik zählt. Eine Gruppe war sogar der Meinung, dass alles Erlebnispädagogik ist.

Folgende Sportarten galt es zuzuordnen: Surfen, Paragliding, Bogenschiessen, Mountainbiken, Kajak, Bergwandern, Canyoning, Segeln, Bungeejumping, Hochseilgarten, Slacklining, Inlineskating, Rafting, Kanu, Klettern und Fallschirmspringen.

Tatsächlich ist sehr schwierig eine Sportart zu betrachten und diese ohne weitere Informationen der Erlebnispädagogik zuzuordnen. Richtig ist, dass mit dem entsprechenden Setting fast alles zur Erlebnispädagogik wird. Da mir dies stimmlich an dem Abend nicht möglich war, möchte ich hier ganz kurz auf ein paar Merkmale der Erlebnispädagogik eingehen. Ihr werdet vielleicht feststellen, dass wir uns bemüht haben in den jeweiligen Einheiten genau auf diese Merkmale einzugehen:

Tom Senninger, der auch in den Literaturempfehlungen aufgelistet ist, beschreibt dies in dem angegebenen Buch recht treffend. Der Begriff „Erlebnis“ verspricht vordergründig Überraschung und Abwechslung. Diese Erlebnisse verpuffen aber genau so schnell wieder, wenn sie unreflektiert inszeniert werden. Die Erlebnispädagogik an sich hat aber den Vorteil, dass sie eine sehr wirkungsvolle Methode sein kann. „Dann nämlich, wenn ihre Anwendung gezielt und nach vorhergehender Problemanalyse in der Gruppe oder dem Team stattfindet“. In der Erlebnispädagogik geht es nicht um immer größere Kicks in dem Stil „höher, weiter, besser“. Es geht vielmehr darum, dass die Erlebnisse reflektiert werden und sich so Erkenntnisse gewinnen und Erfahrungen sammeln lassen. „Indem das Erlebte mit der eigenen Lebenssituation in Verbindung gebracht wird und die Teilnehmer daraus neue Visionen und Ziele formulieren können, grenzt sich die Erlebnispädagogik von bloßem Erlebniskonsum ab.“ Das macht den Unterschied zu den eher Fun-orientierten Sportarten aus. Wichtig ist immer, dass der Teilnehmer entscheidet wie weit er bei der Durchführung gehen möchte, aber auch wie weit er sich mit seiner Persönlichkeit innerhalb der Reflektion auseinandersetzen möchte. Die Interaktions- oder Kooperationsspiele wie wir sie durchgeführt haben, eignen sich sehr gut ungezwungen neue Verhaltensweisen zu probieren und zu trainieren. Die Erlebnispädagogik benutzt also das „Erlebnis“ um einen Lernprozess in Gang zu setzen. Das spannende ist natürlich immer, dass jeder Mensch anders auf Erlebnisse reagiert und diese somit ganz anders verarbeitet. Man kann also nie den genauen Ausgang einer solchen Aktion vorhersagen, aber zumindest kann man damit einen Weg in die gewünschte Richtung anbieten.

Die pädagogischen Ziele wenn man einen „Erlebnistag“ plant sind die Aktivierung und Verbesserung der Gruppendynamik, Verstärkung des Selbstbewusstseins, sowie die Förderung der Kommunikation untereinander. Die Teilnehmer können dabei lernen einander zu vertrauen, sich gegenseitig in unterschiedlichen Rollen zu akzeptieren und gemeinsam Entscheidungen zu finden. Durch gezielte Aufgaben haben sie zudem die Möglichkeit ihr Körpergefühl und ihre Sinneswahrnehmung zu verstärken und die Natur anders wahrzunehmen. Bestandteil der Aufgaben ist daher grundsätzlich auch die Reflektion der persönlichen und gruppenspezifischen Erfahrungen der Teilnehmer.

Zum Teil sind dies recht hohe Ziele, die verständlicher Weise nicht in vollem Umfang zu erreichen sind. Die Wirkung einer Tagesaktion wird immer beschränkt sein. Gemessen an der Zeit wird es lediglich gelingen Impulse zu setzen. D.h. konkret, dass die Teilnehmer durch die Art der Spiele und Aktionen angeleitet werden anders zu reagieren, als sie dies aus dem Alltag gewohnt sind. Häufig verändern sich die Rollenverteilungen an einem solchen Aktionstag bereits nach kurzer Zeit von selbst. Gelegentlich wird dies von den Betreuern z.B. durch Verteilen von Augenbinden bewusst provoziert.



Man kann jedoch nicht erwarten, dass sich das Verhalten einer Gruppe an einem Tag komplett verändern lässt. Mit solchen Aktionen soll lediglich erreicht werden, dass die Teilnehmer sich bewusst gegenseitig wahrnehmen, unbekannte Stärken und Schwächen an anderen kennen lernen, sowie die Möglichkeit haben ungewohnte Verhaltensweisen auszuprobieren. Man sollte sich bemühen immer wieder durch Reflektionen den Bezug zum Alltag herzustellen und damit der Frage nachzugehen: „Was bringt mir das jetzt?“

Vorstellung der Einheiten:

Im Weiteren wurden die inhaltlichen Einheiten des kommenden Tages vorgestellt und die Aufteilung vorgenommen.

Samstag, 20. November 2010

Big Swing

An einem Baum befestigte Schwungstation. 15 Teilnehmer.
Material: Kletterseil, Bandschlingen, Karabiner, Klettergurt, Helm

Interaktion

Kooperationsspiele zur Einstimmung/Kennenlernen. 15 Teilnehmer. Wenig Material nötig.

Geocaching

Suchen von bereits bestehenden Caches. Im optimalen Fall nicht mehr als 3 Personen pro Gerät. Schöner ist es eigene Caches zu legen/heben.

Koop-Lauf

„Spaziergang“ mit vereinzelt Kooperationsspielen unterwegs. Max. 10-12 Personen, je nach Spieleauswahl. Spiele können der Umgebung angepasst werden. Bei Kleineren empfiehlt es sich dies in eine durchgängige Geschichte einzubauen. Wenig Material nötig.

Niederseil

Verschiedene Übungen am langen Seil, das divergierende V, Mohawk-Walk. Alles in niedriger Höhe. Bis zu 15 Personen. Material nach Bedarf: Stahlseil, Statikseil, Slacklines, Helme.

Große Seilbrücke

Aufbau einer Brücke zusammen mit bis zu 20 Personen. Hier sind gute Vorkenntnisse in Material und Technik nötig. Material: Statikseile, Bandschlingen, Spannelemente, Karabiner, Kletterausrüstung.

Klettersteig

Besuch eines Klettersteiges. Je nach Schwierigkeit variiert auch die Gruppengröße. Unbedingt vorher selbst begehen um ihn einschätzen zu können. Material: In der Regel Klettergurt, Klettersteigset, Helm.

Nachtcache

Aufbau eines Nachtcaches. 15 Personen. Material: Reflektoren, GPS-Geräte nach Bedarf, Taschenlampen.



Hier noch ein paar Spielideen mit kleinen Anwendungshinweisen:

Aufwärm- und Kennenlernspiele:

1. Netz werfen (Kordel festhalten, werfen und Namen sagen und vielleicht noch was man gerne macht. Danach soll geschätzt werden, wie oft ein Luftballon auf dem so entstandenen Netz hüpfen wird, bevor er durch oder runter fällt) (Wenn es nicht zu windig ist)
2. Aufgestellt (Zu speziellen Fragen müssen sich die Schüler verschiedenen Punkten zuordnen. z.B. Anzahl der Geschwister, 1er im Zeugnis, Geburtsmonat,...), kann aber auch zu Reflektion verwendet werden
3. Seilkreis (Alle halten das Seil auf Spannung, während gemeinsam versucht wird sich hinzusetzen und wieder aufzustehen)
4. Abschlag am Seil (Alle halten das Seil und eine Person in der Mitte versucht Hände abzuschlagen. Gelingt dies, oder das Seil berührt den Boden wird gewechselt)
5. Systemisches Kreisen (Jeder wählt insgeheim eine Person aus, die er dreimal umkreisen soll. Alle versuchen dies auf Kommando gleichzeitig. Wer es geschafft hat, geht in die Hocke)
6. Gemetzel (Im Kreis hinknien und sich ohne Hände und Füße versuchen aus dem Kreis zu drängen)
7. Wäscheklammern fangen (Drei Klammern werden sichtbar an der Kleidung befestigt. Nun müssen die Klammern den anderen abgeluchst werden. Immer nur eine Klammer auf einmal nehmen)
8. Ballwurf (Auf Zeit soll der Ball in festgelegter immer gleicher Reihenfolge weiter gegeben werden)

Weitere Aufwärmspiele: Fangen, Gemetzel, Riesen-Elfen-Zauberer, Verstecken mit runterzählen, „Do-Do“, Verstecken verkehrt, Amöbe Amöbe, Wer hat den Keks aus der Dose geklaut?, Spinne, Hoch hinaus

Kennenlernspiele: Namensalphabet auf Stühlen + Wie oft auf Freizeit?, Kloopapierrolle (auch für Meckerabend geeignet), Namenstennis, Decke halten (fallen lassen, oder durch Beschreibung), Partnerinterview.

- Gruppengröße und Spieldauer beachten
- Fangspiele eignen sich gut
- Namen mit Bewegung / Eigenschaft verbinden
- Namen auffrischen / wiederholen
- Nicht zu sehr auspowern / aufkratzen
- Leichte Erklärung + Durchführung
- Nicht zu viel Körpernähe (im Rahmen der individuellen Akzeptanz)
- Kennen lernen der Gruppe (Rücksichtnahme, Wie ist die Gruppe drauf?)
- Altersgerecht
- Nicht zu ausgelutscht
- Gruppendynamik beachten / beobachten
- Jeden zu Wort kommen lassen

Vertrauensspiele:

Zweierbalance, Pendel, Seilkreis, Jurtenkreis, Kugellager, Welle, Schweben lassen, Förderband, Vertrauensfall, Schwächeanfall (Namen und Nummern), Blindenführung, Ferngesteuert

- Klare Regeln
- Gruppendynamik
- Vertrauen aufbauen / weiterentwickeln
- Gemeinschaftsgefühl stärken
- Langsam steigern (z.B. mit Zweierbalance – Übung beginnen, Pendel, Vertrauensfall zuletzt)



- Niemanden zu etwas zwingen
- Auf Altersgruppe / Geschlecht achten
- Wie gut kennen sich die Teilnehmer?
- Risiko abwägen, Sicherheit
- Sicher gehen, dass jeder weiß, was zu tun ist!
- Niemand soll fertig gemacht werden, wenn jemand etwas nicht machen will

Füllspiele:

Animal Farm, Zublinzeln, Obstkorb, Zeitungsschlagen, Massage (Pizza, Wetter), Kissenjagd, Stockspiel, Kartenstapel, Jag die Wutz, Untertauchen, Was ist das?, Toaster (Hanghuhn, Känguruh, Mixer, Seilspringer, Elephant, Kuckucksuhr, Affe, Flugzeug, Toaster), Evolution (Ei, Huhn, Dino, Ninja, Weise), Fahrradschlauch, Amöbe, Kartenrunde, Kettenfangen, Drachenschwanz, Ich sitze im Grünen, alle „Balli-Balli-Spiele“

- Stimmungsmacher oder Beruhigung
- Um Programmlücken zu überbrücken (unmerklich ;-)
- Um Kinder zu beschäftigen / von grobem Unfug abzuhalten
- Einleitung / Icebreaker
- Spiele, die man gut abbrechen kann
- Wenig Material
- Kurze Erklärung
- Leicht verständlich
- Eigenmotivation
- Alters- und Gruppengerecht
- Durchführung sollte Einzelne nicht diskriminieren
- Kann sich auch wiederholen (evtl. auch Lieblingsspiel der Kinder)

Kooperationsspiele:

1. Ausbruch aus dem Hühnerstall (Drei Bäume werden mit drei Seilen versehen, so dass ein Dreieck entsteht. Ein Seil ist kniehoch, eines bauchhoch und eines auf Schulterhöhe. Alle sind in der Mitte und über jedes Seil darf nur eine vorher festgelegte Anzahl an Personen. Wer einmal draußen ist darf auch nur noch von außen helfen.
2. alternativ auch das Stromkabel möglich (Das Seil muss von der gesamten Gruppe überquert werden, ohne dass die Verbindung unter den Teilnehmern abbricht), könnte aber bei der Gruppengröße zu lange dauern.
3. Trage bauen (Aus Naturmaterialien muss eine Trage gebaut werden, die stabil genug ist um eine Person eine festgelegte Strecke zu transportieren)
4. Jurtenkreis (Alle fassen sich an die Hände und zählen durch. Jeder zweite lehnt sich noch vorne und der Rest nach hinten)
5. Blind laufen (In einem interessanten Waldstück wird der Partner mit verbundenen Augen geführt)
6. Mein Baum (Mit verbundenen Augen wird der Partner zu einem Baum geführt. Durch Tasten soll sich dieser den Baum gut einprägen. Zurück am Startpunkt gilt es „seinen Baum“ nun mit offenen Augen wieder zu finden)
7. Wasser umschütten (Ein mit Wasser gefülltes Gefäß hat so viele lange Schnüre, wie Teilnehmer. Nun muss versucht werden ohne die Schnüre erschlaffen zu lassen, den Inhalt in ein anderes Gefäß umzuschütten)
8. Stand halten (Zwei Personen stehen sich dicht gegenüber und versuchen nur mittels berühren der Handflächen den Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen)
9. Das Blatt wenden (Die halbe Gruppe befindet sich auf einer Decke. Nun muss die Decke umgedreht werden, ohne dass ein Teilnehmer den Boden berührt)
10. Essen mit zusammengebundenen Händen (Bei der Mittagspause könnte man die Handgelenke der Kinder zusammen binden)
11. Ferngesteuert (Die Schüler bilden Paare. Einer bekommt die Augen verbunden und einen Ball. Der sehende dirigiert den Blinden mit dem Ziel ein anderes Paar abzuwerfen.)



- Bei Treffer wird gewechselt)
12. Säuresee / - Fluss (Mittels verschiedener Gegenstände muss ein im imaginären Säuresee schwimmender Gegenstand geborgen werden. Da die Gruppe recht groß ist, kann auf einen Baum verzichtet werden)
 13. Amazonas (Mittels Balken und Kästen muss eine festgelegte Strecke überwunden werden. Das Material sollte bei einfachem Auslegen nicht bis zum anderen Ufer reichen)
 14. Spinnennetz waagrecht (Die gesamte Gruppe muss das Feld durchqueren, aber jedes Feld darf nur von einer Person betreten werden)
 15. Seilsalat (Während die gesamte Gruppe das Seil festhält muss versucht werden die Knoten im Seil zu lösen)
 16. Eierfall (Aus Naturmaterialien muss ein Ei umhüllt werden, so dass es einen Fall aus mehreren Metern Höhe unbeschadet überstehen kann)
 17. Evtl. kombiniert mit Eiwache (Zwei Eier werden schon ganz zu Beginn an die Gruppe ausgegeben und müssen bis zu dem Eierfall unbeschadet bleiben)
 18. Ultimate Frisbee (Ein Gruppenspiel, bei dem die Frisbee in Tore geworfen werden muss. Fängt ein Spieler die Frisbee muss er stehen bleiben. Fängt er nicht, so bekommt die gegnerische Mannschaft die Frisbee)
 19. Schlange (Zwei Schlangen werden mittels Festhalten an der Schulter gebildet. Nun wird versucht der Schwanz der anderen Schlange zu fangen)
 20. Sitzkreis (Es wird versucht, dass die gesamte Gruppe jeweils auf den Knien des Hintermannes zum Sitzen kommt.)

Weitere Kooperationsspiele: Spinnennetz (senkrecht / waagrecht), Sumpfüberquerung, Hühnerstall, Handicapspiel, Sandsturm, Stock- / Stuhlkreis, Seilsalat, Herausforderung (Spiel für andere Gruppe ausdenken), Ein Fuß im Kreis, Der wilde Stier, der Klumpen, Balltransport, Gefesselt, Stocklauf, Countdown, Ball Speed, Papierflieger oder Turmbau, Zauberstab, Verkehrschaos, Eierflugmaschine, 3 Füße / 4 Arme, Schatzsuche, Vorsicht zerbrechlich, Bombe sichern.

Statische Aufbauten:

1. „Divergierendes V“ (Zwischen drei Bäumen wird mittels eines Stahlseiles ein Dreieck gebildet. Hier wird nun in einer Partnerübung versucht so weit wie möglich auf dem auseinander laufenden Seil zu balancieren)
 2. Seilüberquerung (Zwischen zwei Bäumen wird in Hüfthöhe ein Stahlseil gespannt. In 5er – Teams (oder größer) müssen die Kinder nun überlegen, wie sie unter zu Hilfenahme von vorgegebenen Gegenständen (z.B. Gurt, Bandschlingen, Helm, Karabiner) eine Person von Baum A zu Baum B manövrieren. Zunächst werden die Ideen entwickelt und gesammelt, um sie dann auszuprobieren und mit den anderen Varianten zu vergleichen.
 3. Mohawk-Walk: Mittels Slacklines zwischen Bäumen aufgebauter Parcours.
- Gruppengröße / - Dynamik, Stimmung, Zeitpunkt beachten
 - Teamfähigkeit erproben / stärken
 - Absprache in der Gruppe treffen können; Meinung anderer tolerieren
 - Strategien entwickeln und erproben
 - Risiko beachten -> Sicherheit geht vor!
 - Reflexion / Auswertung nach bestimmten Kriterien
 - Bietet Gelegenheit zu hoher Kreativität, können sich bei Lösung einbringen
 - Bezug zur Realität herstellen
 - Impulse geben in Richtung Planung, Absprache, Kommunikation
 - Schwierigkeitsgrad variieren
 - Es gibt keine Verlierer
 - Erfolgserlebnisse -> Motivation / Stärkung des Gruppenzusammenhalts
 - Reihenfolge einer Spielekette beachten
 - Alle sollen beteiligt sein / jeder soll sich einbringen können

Der Abschluss:

Rosa Rückspiegel, Und Tschüß (an den Händen – „und“ in die Mitte und Arme hoch – bei „Tschüß“ wieder raus und Arme runter), Videorekorder (Augen schließen und Anleiter lässt den Tag Revue passieren), Händeschlange



- Kurz & Knackig
- Klares Signal setzen
- Gemeinsamer Abschluss
- Abschiedsritual (z.B. „Alle Leut“)

Reflexion:

Weg gestalten, Zielscheibe (Zufrieden mit Programm / Anleiter) Fingerzeig, Rosa Rückspiegel, Brief an mich selbst, Schatztruhe + Mülltonne, Gefühle mit Bildern ausdrücken

- Stimmung
- Zielsetzung
- Dauer, Gruppengröße beachten
- Gruppe beachten -> evtl. „geheime“ Reflexion (Daumen)
- Durch Reflexion wird aus dem Erlebten Elerntes
- Bezug zur Einführung herstellen
- Abfragen ob Erwartungen erfüllt wurden
- Reflexion auch zwischendurch -> um evtl. etwas zu verändern
- Bezug zum Alltag
- Altersgerechte Reflexion
- Gruppenanalyse (für Gruppe & Teamer)
- Aufarbeitung von Problemen, evtl. Lösung finden
- Persönliches Empfinden / Gefühle äußern
- Jeder soll zu Wort kommen können
- Respektieren unterschiedlicher Empfindungen
- Auswerten & verwenden der Reflexionsergebnisse im weiteren Freizeitverlauf

Reflexionsfragen:

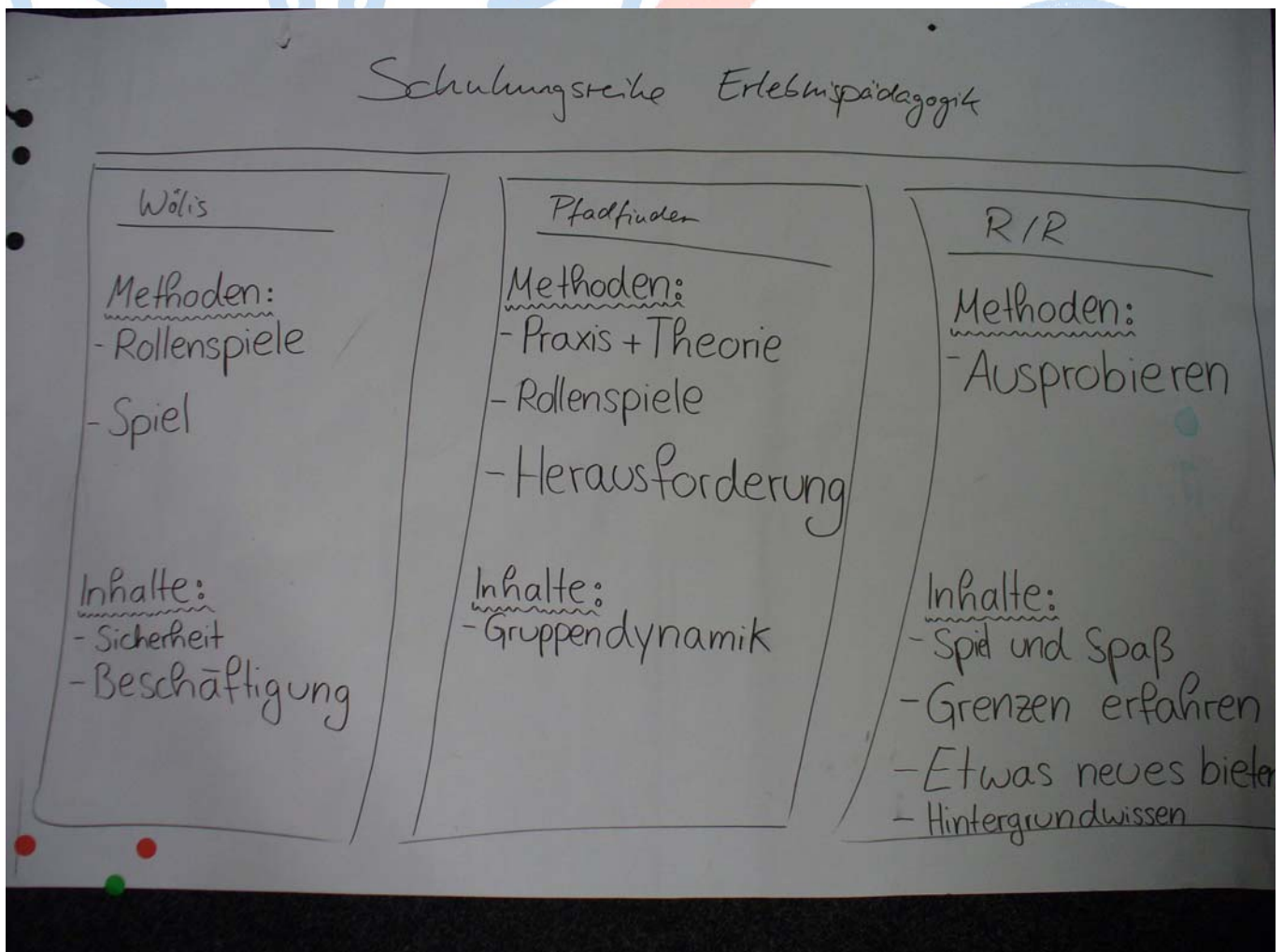
- Was ist passiert?
- Was habt Ihr beobachtet?
- Wer hat was gesagt?
- Was habt Ihr gefühlt?
- Was konntet Ihr in Bezug auf das Miteinander erkennen?
- Was schließen wir daraus?
- Gibt es einen Zusammenhang?
- Kann man eine Regel formulieren?
- Welche Wirkung hatte ...?
- Was hat zum Erfolg geführt?
- Welche Rollen gab es?
- Welche Stärken wurden eingebracht?
- Ich hätte nie gedacht, dass ...
- Der aufregendste Moment war ...
- Am meisten hat mir geholfen ...
- Eigentlich hätte ich gerne ...
- Ich wusste nicht, ob ...
- Haben wir uns gegenseitig geachtet / abgewertet
- Wie bewertet Ihr Eure Zusammenarbeit?
- Ist diese Rolle typisch für Dich?
- Wie offen und ehrlich kann in der Gruppe gesprochen werden?
- Wie kann das Vertrauen verbessert werden?
- Wie schätzt Du die Gemeinschaft ein (Skala 1-10)
- Was bedeutet das für meinen Alltag?
- Welche Lehre können wir aus dem Spiel ziehen?
- Geht es Dir daheim auch manchmal so?
- Wie war das für Dich?
- Wodurch ist es so gekommen?
- Wie fühlst Du dich?

- Wie fühlen sich die anderen?
- Was habt Ihr vor?
- Was geschieht gerade?
- Ist das Erlebte gut so?
- Gibt es etwas zu ergänzen?
- Kannst Du mehr dazu sagen?
- Was wäre ein Beispiel?
- Bedeutet Witzeln, dass etwas Ernsthaftes vermieden werden soll?
- Hast Du Angst vor der Nähe?

Sonntag, 21. November 2010

Arbeitsauftrag:

Bitte entwerft in Gruppen bis zu 6 Personen das ideale Schulungsprogramm für den VCP, schreibt es auf und präsentiert es innerhalb von 3 Minuten ganz kurz und knapp dem Rest der Gruppe. Die vielfältigen Ergebnisse findet Ihr hier als Fotoprotokoll:



We Love GvE

We ♥ GvE

- Ziele: Jeder Gau-Stammes-Sippen-Führer kann
- erlebnispädagogische Maßnahmen in Gau-Stamm-Sippe
- anleiten!

1 Einheit

2 Einheit

3 Einheit

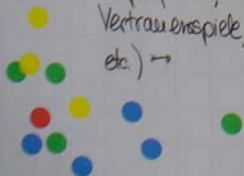
4 Einheit

Elemente

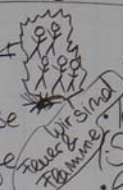
+
Vertrauen
Einführung in die Erlebnispädagogik



• Impulse für junge Gruppen (Abenteuerspiele, Vertrauensspiele, etc.) →



Feuer



Erde



Wasser



Luft



• Klettern (Schein)

• Grottdräng
• Nautenabstieg

• Hochseilgarten

• Bergwandern

• Stockelming

• Segelschein (3 Einheiten)

• Kanu/Kajak

• Canyoning

• Rafting

• Surfing
• Piratenbooting

• Fallschirmspringen / Paragliding (Schein)

• Segelfliegen
• Bungeejumping

• Gleitschirmfliegen

• Lenktaschenfliegen

• Heißluftballonfliegen

We ♥ GvE

We ♥ GvE

Wochenendeideen

- Klettersteig (Pfadi + RR)
- Raften (RR)
- Vertrauensspiele (Wöli / Pfadi / RR)
- Rund ums Seil (")
- Kooperative Abenteuerspiele / Geländespiele (alle)
- Survival / Hardcore Haijk (Pfadi / RR)
- neue Nachtspiele



Grundlagen	Wöli / Pfadi	Rover
Einführung in die Erlebnispädagogik	stufenspezifische Formen ausprobieren +	3-12 Tage Erlebnis pur
Theorie Reflexion Grundlagen	z.B. Baum wieder erklimmen Niederseilgarten Verteuerungsübungen... Holzhacken Klettersteig / Absilen Kamuhäufigke bauen...	
eigenes anspruchsvolles Kurserlebnis	stufenspezifische Reflektionsmethoden Kennenlernen und entwickeln	geile Aktion mit Feuer Ech schlachten Kettensägen schnitzen Baum fällen Eistauchen Haitauchen Klettersteig / Alpin Wandern Rafting Nilpferdreiten wilde Löwen füttern S21 8 000 er besteigen Krokodilen die Zähne putzen
Punsch-Punsch: Planung der Folgeveranstaltungen	eigenes anspruchsvolles Kurserlebnis Anleitungskompetenz erwerben	

ERLEBNIS

ERLEBNIS PÄDAGOGIK

⇒ Zielgruppe: Pfadistufe & aufwärts

Themenbereich 1: In Sippenstunden / Pausen praktikierbar

Themenbereich 2: Nur mit Anleitung machbar

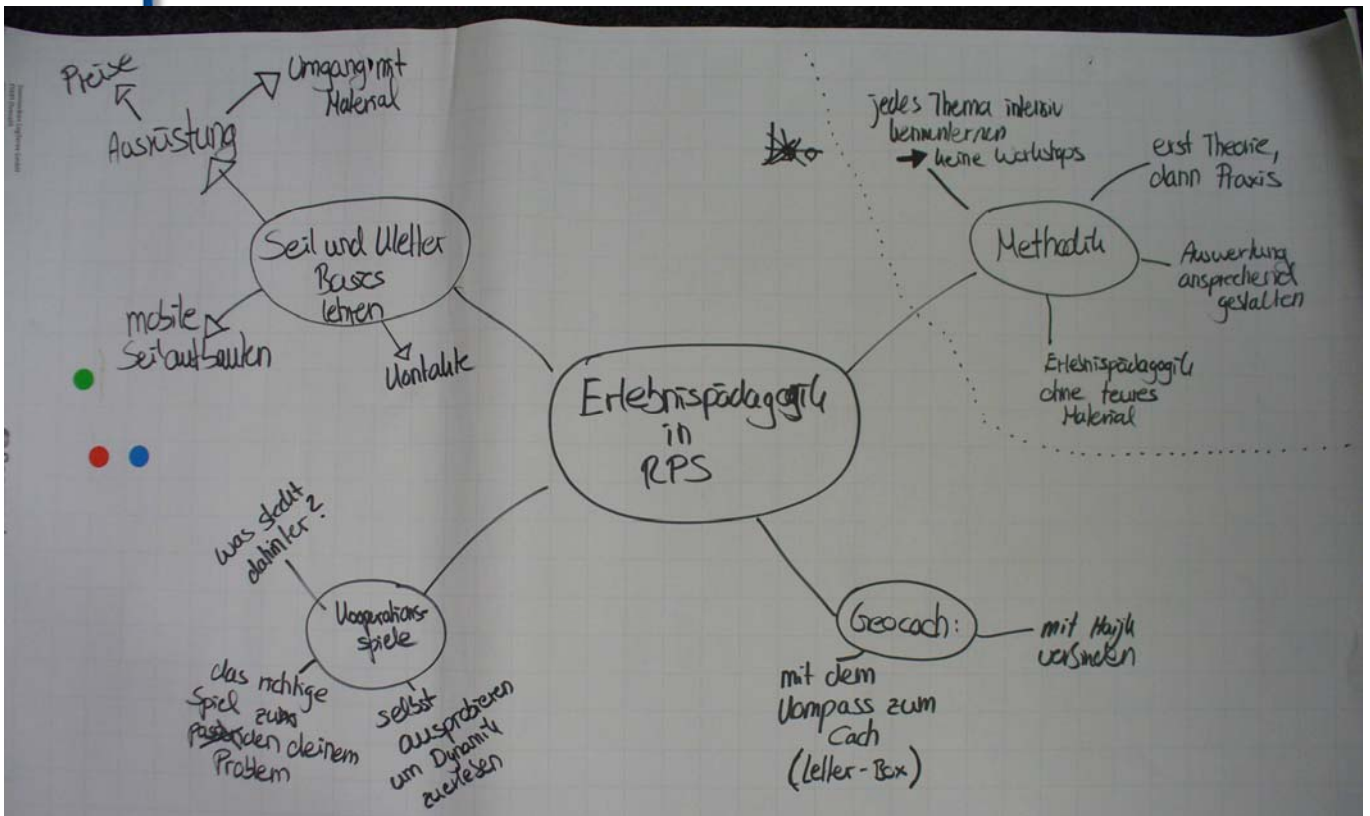
Bsp. für 1):

- Interaktion
- Slacklining
- Geocaching

Bsp für 2):

- Big Swing
- Seilbrücke
- „Tonkeys“

Datum, Ort: Herbst, Selbstversorgerhaus




Erlebnispädagogik - Schulung

- ♥ **Basismodul** :
- Theoretische Einführung
 - Sicherheitseinweisungen (grundlegend)
 - Ausprobieren von verschd. Varianten
- 1 WE
- ↳ wie dieses Wochenende


- Aufbaumodule : z.B.
- Klettern (Hoch-/Niederseil, Wand, Fels, Segeln)
 - Wasser (Kanu, Kajak, Floß, ...)
 - Outdoor (Geo-caching, Bergwandern, Bau)
 - Spielekiste (Interaktion, Kooperation)
- unter Berücksichtigung:
wie, wo, Alter
↳ konkrete Tipps
z.B. Stadt? / Wald?
Ansprechpartner, Materialausleihe, ...

ca. 5 Tage (2 können belegt werden)
(oder: 2 WEs, abh. von Location)


E-Päd




Wöli App



Pfadi App



R/R App




Theorie

Stufe 1: spielerisch
Vertrauensspiele, erlebnisreiche Spiele, Geocaching


Stufe 2: action
fahrten, Trailbiking, Skating, Kanyu, Slackline, Hochseilgarten,

Stufe 3: Extrem
Rafting, Canyoning, Klettern, Seil-Action, Visa-fahrt, usw., Survival,



Speedo
Blaukelt App


We ♥ LaFü
LINE




Praxis

- Vorbereitung / Sicherheit
- Planung
- Reflexion

- Ausführung / Umsetzung
- aktive Methode



Herst.-Nr. 1140
Best.-Nr. 155 0211 02



Literaturempfehlungen Spiel:

Kooperative Abenteuerspiele:

- Gilsdorf / Kistner, Kooperative Abenteuerspiele 1+2, Kallmeyer
- Reiners, Praktische Erlebnispädagogik 1+2, Ziel Verlag
- Senninger, Abenteuer leiten, Ökotopia
- Sonntag, Abenteuer Spiel, Ziel Verlag
- Großer, Outdoor für Indoors, Ziel Verlag

City Bound:

- Deubzer / Feige, Praxishandbuch City Bound, Ziel Verlag
- Crowther, City Bound, reinhardt Verlag

Rallyes, Geländespiele:

- Fritz, Rallyes bei Tag und Nacht, Grünewald Verlag
- Völkening, Meine schönsten Gelände- & Nachtspiele, AA-Verlag

Internet:

- www.praxis-jugendarbeit.de

Literaturempfehlungen Knoten:

Knoten und Seil:

- Dewald / Häußler, On-Line, Spiele und Abenteuer mit dem Seil, Ziel Verlag
- Gruber / Wolf, Spannung und Sicherheit, Ziel Verlag
- Michl / Reiners / Sandmann, Drüm prüfe, wer ans Seil sich bindet, Ziel Verlag

Internet:

- <http://www.klabautermann.de/knotentafel/>
- <http://www.dpsg-herxheim.de/Knoten.htm>

Literaturempfehlungen Erste Hilfe:

Erste Hilfe:

- Oster, Erste Hilfe Outdoor, Fit für Notfälle in freier Natur, Ziel Verlag

Internet:

- <http://www.erste-hilfe-outdoor.de/>