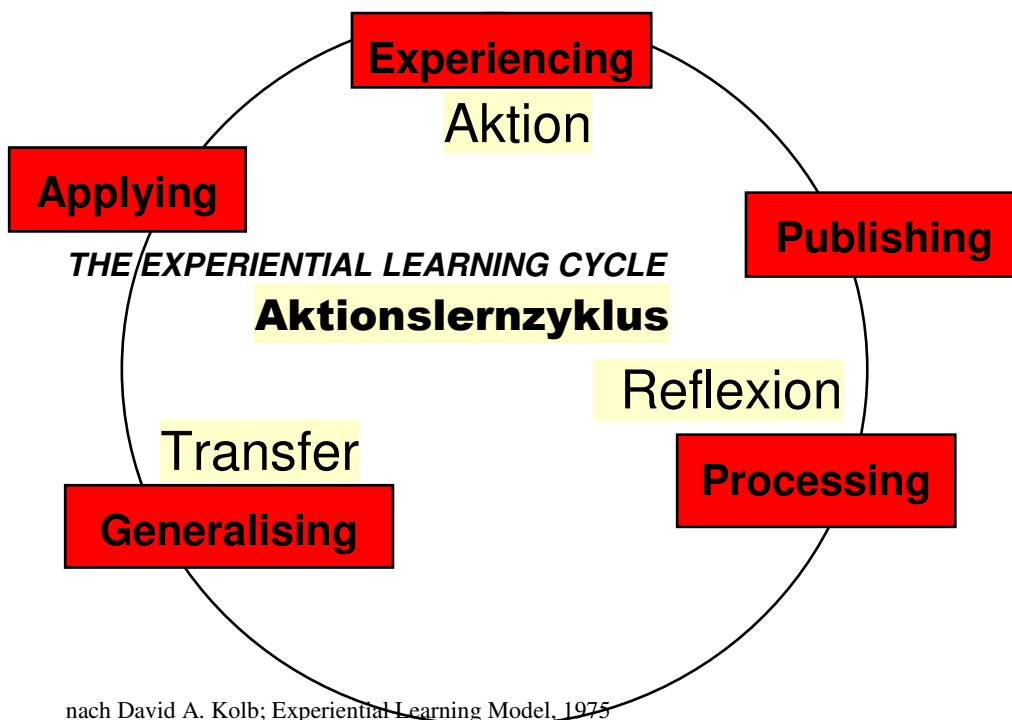


Jugendarbeit spielerisch

keine Spielerei !

Spielen – vom Kennen lernen zur Erlebnispädagogik

Erlebnispädagogik - viel mehr als Spiel-Spaß-Abenteuer



nach David A. Kolb; Experiential Learning Model, 1975

Die Grundlage jedes erfahrungsbasierten (induktiven) Lernmodells bildet dieser Lernzyklus, der mit einer Aufgabe, Übung, Simulation oder einem puren Erlebnis beginnt, das dann zu Erkenntniszwecken analysiert wird und *deutlich unterscheidbare Phasen*, unterschiedliche Anforderungsstufen sowie mehrere Runden durchläuft.

Echte Erlebnisse bergen unerschöpflichen Reichtum an aktuellen Erkenntnismöglichkeiten und wertvollen Erfahrungen.

Die Fähigkeiten des Trainers („Facilitator“), Atmosphäre zu erzeugen, relevante Stimmungen zu erspüren, aktuellen Gesprächsbedarf zu erkennen und dem Entwicklungsstand des Einzelnen, der Gruppe und der Situation entsprechend einfühlsame Fragen zu stellen, hat großen Einfluss auf das tatsächlich stattfindende emotionale und soziale Lernen aller Beteiligten – und damit auf die Weite und Tiefe der Erlebnisse.

Immer, wenn wir als Ansprechpartner oder Veranstalter mit Menschen zu tun haben, besonders aber mit Jugendlichen und mit Gruppen, dann ergeben sich Erlebnisse - Situationen und Beziehungen mit Chancen zu Entwicklungen. Jedes Seminar und jede Gruppenveranstaltung bietet echte Möglichkeiten jenseits von Entertainment, Manipulationsversuchen oder dem Predigen angeblicher Wahrheiten.

Wir haben die Verantwortung - nicht als der wichtigste, aber als ein hoffentlich kompetenter Mensch - diese nach bestem Wissen und Gewissen zu gestalten.

Eine positive, grundsätzlich anerkennende und freundliche Ansprache ist wie eine lebensbejahende, aufgeschlossene Atmosphäre Bedingung für erfolgreiches Arbeiten - Ermutigen, Aufmuntern und Unterstützen, ohne die Führung zu übernehmen.

Erlebnispädagogik ist Reformpädagogik mit viel Tradition und Erfahrung verknüpft mit den Erkenntnissen der Erlebnistherapie. Einige der Prinzipien in der Arbeit stelle ich hier vor.

- **Bewusstheit – Selbst- und Fremdwahrnehmung – Selbstwirksamkeit**

> Die Aufmerksamkeit mit allen Sinnen und die Erfahrung und Beobachtung von sich selbst in der Beziehung zu Anderen und in Wechselwirkung mit den Anforderungen und Bedingungen wird gefördert. Die Verantwortungsübernahme für die eigenen Gefühle, für sein eigenes Handeln und Wirken und das Einstehen für die eigenen Bedürfnisse führt zu innerem Wachstum und Reifung.

- **Verantwortungsübernahme für Andere – Aufbau von Vertrauen – soziales Lernen**

> Das Erfahren von verschiedenen Rollen und gruppendynamischen Prozessen führt zum Verständnis sozialer und gesellschaftlicher Zusammenhänge und soll aktiveres Sich-Einbringen fördern.

- **Ganzheitlichkeit - der Lernende als physiologische, psychologische und seelische Einheit - Körper- und Sinneserfahrungen - Authentizität - handelnde Lernsituationen**

> Erleben und Lernen mit Kopf, Herz und Hand steht bei der Erlebnispädagogik im Vordergrund.

- **Gruppselbststeuerung**

> Der Trainer hat die Aufgabe, die Lernsituation zu arrangieren, hält sich jedoch während der Aktivität im Hintergrund. Die anfängliche Steuerung nimmt während des Trainings ab. In den Reflexionsphasen übernimmt der Trainer die Moderation, aber auch hier kann eine Selbststeuerung des Teams erfolgen, was eine Mehrverantwortung und mehr Lernmöglichkeiten zur Folge hätte.

- **Challenge by choice**

> Das Prinzip der selbstgewählten Herausforderung: jeder Teilnehmer kann den Grad bestimmen, in wie weit er sich auf die einzelnen Übungen einlässt. Der Trainer sollte jedoch im Vorfeld die Teilnehmer dahingehend ermutigen, die Herausforderung anzunehmen, um wachsen zu können. Die objektive psycho-physische Sicherheit in jeder Situation ist die größte Verantwortung des Trainers.

- **Verlassen der Komfortzone**

> wird die Herausforderung angenommen, so kann es zu einer Erweiterung der Komfortzone kommen. Dies bedeutet, dass der Teilnehmer seinen vertrauten Rahmen erweitert und sich auf neue Situationen mit unbekanntem Ausgang einlässt. Die Bearbeitung und produktive Bewältigung von subjektiver Unsicherheit und Angsterleben sowie Stabilisierung und Wachstum werden thematisiert.

- **Grenzerfahrung**

> Durch das Erweitern der Komfortzone wird der Teilnehmer vor neue Aufgaben gestellt, was die Gelegenheit bietet, eigene Grenzen zu erkennen und möglicherweise darüber hinauszuwachsen, insbesondere durch das Erleben einer hilfreichen, unterstützenden Atmosphäre in der Gruppe.

- **Ökologie - Förderung ökologischen Bewusstseins - Ehrfurcht vor dem Leben und anderen Lebensformen - spirituell-humanistische Grundkonzeption**

> Im Erlebnisraum Natur und bei den natürlichen Grundbedürfnissen wie Nahrung, Schlaf und Schutz sowie Gemeinschaft werden existenzielle Bereiche des Selbst angesprochen und erfahren.

Eigentlicher Kern der Erlebnispädagogik ist die Organisation des Alltags bei einer Expedition und die notwendige Selbstorganisation und Anforderungsbewältigung in der Gruppe und in der Natur. Herausfordernde natursportliche Aktivitäten auf dem Weg werden ergänzt durch Vertrauens-, Wahrnehmungs- und Sensitivitätsübungen sowie kreative und meditative Elemente. Um die Festigung der Gemeinschaft und die Selbsterfahrung zu intensivieren, gibt es Initiativübungen, Problemlöseaufgaben (PLA), Teamentwicklungsaufgaben (TEA), Abenteuerspiele und Szenarien sowie soziale Projekte. Reflexionen finden im Kreis (Symbol der Gleichwertigkeit) statt. Die Feedback-Regeln werden als erste wichtige Normen erfahren. Emotionales Erleben mit allen Sinnen macht damit verbundene Erkenntnisse unauslöschlich.

Gute Arbeit braucht gute Vorbereitung, Kompetenz und Engagement, aber auch Zeit und Ruhe in der Durchführung. Weniger ist mehr und alles was wirklich passiert und entsteht, sich entwickelt, ist authentisch und wichtiger als komplizierte Planung von dem, was man selbst erreichen wollte. Die Teilnehmer dort abholen, wo sie sind und sehen, was sich tut.

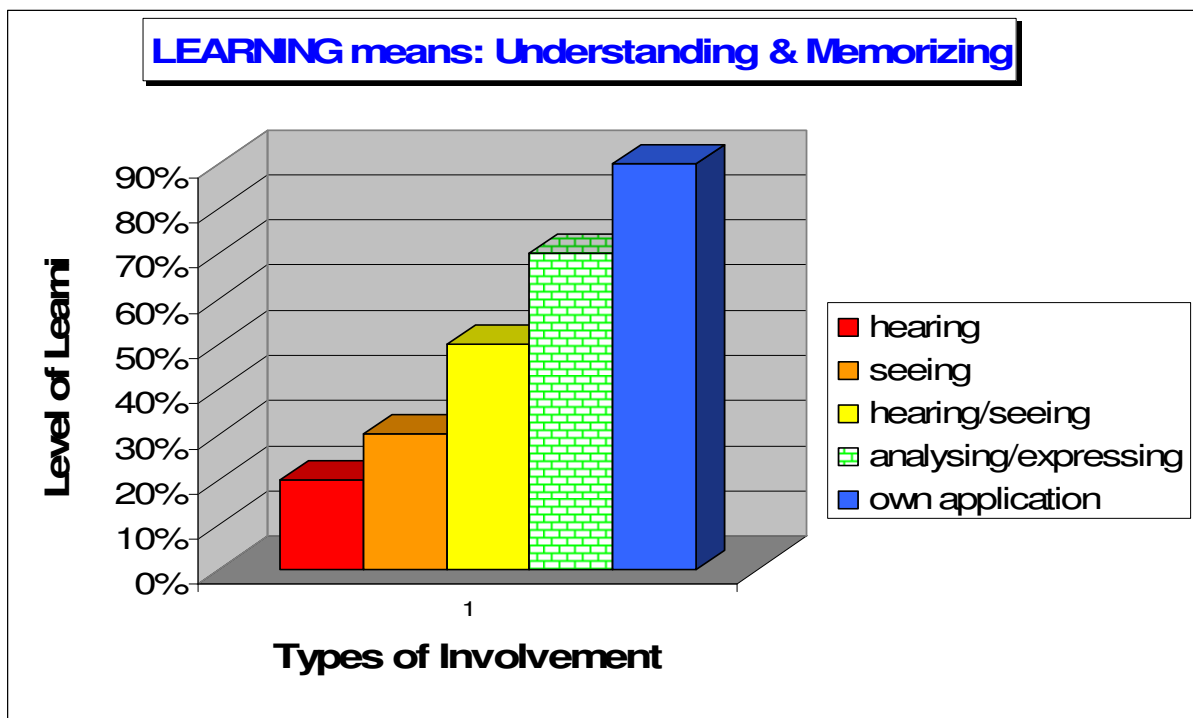
Der Erfolg definiert sich nach dem, was die Teilnehmer als Erfolg empfinden. Sie selbst sollen sich vom Objekt zum Subjekt ihres eigenen Lernfortschritts entwickeln.

Die hohe Kunst ist, den Teilnehmern die Fähigkeit zur realistischen Selbsteinschätzung zu vermitteln durch ihr eigenes Erkennen. Dafür ist es sinnvoller das Verhalten zu spiegeln und durch die Gruppe reflektieren zu lassen, als unsere subjektiven Bewertungen abzugeben.

Jugendarbeit spielerisch

keine Spielerei !

Spiele – vom Kennen lernen zur Erlebnispädagogik



www.CEFE.net, 1986

Der Grad des Verstehens und Erinnerns wächst mit der aktiven Einbeziehung des Teilnehmers/ der Teilnehmerin in der Veranstaltung.

Schafft also viele Möglichkeiten, damit *alle* Teilnehmer sich angesprochen und einbezogen fühlen - als ein Teil der Aufgabenstellung, ein Teil der Lösung und ein Teil des Erfahrungsgewinns. Stellt sicher, dass es keine Verlierer gibt ! Jede(r) wird gebraucht.

Am meisten erreicht Ihr, wenn jede(r) die Chance erhält, ihre(seine) Erfahrungen in den nächsten Übungen anzuwenden und zu überprüfen. Erlebnispädagogische TEA und PLA sind zu schade um nur als Eintagsfliegen langweilige Seminare aufzupeppen. Aufgaben bauen aufeinander auf: vom Leichten zum Schwierigen, vom Einfachen zum Komplizierten. Dabei sollen die Anforderungen mit der Entwicklung der Teilnehmer steigen und Fehler und Misserfolge gut reflektiert werden. Sie sind die Quellen der Erkenntnis!

Kreative Seminarleiter (er)finden für jedes Lernfeld eine Übung oder Simulation und beherrschen die Kunst, zu Erkenntnissen zu führen, egal wie das Spiel ausgeht.

Spielanleitungen, Spielesammlungen, Spielekarteien, Praxisratgeber und Trainerhandbücher gibt es sehr viele und einiges will auch gelesen und ausprobiert sein, bevor man sich an komplexe erlebnispädagogische Themen wagt. Weiterbildung braucht Zeit – und lohnt sich! Am besten durch eigene Erlebnisseminare, denn nur was erlebt ist, ist authentisch...

z.B. über: www.outwardbound.de

Standartliteratur:

Praktische Erlebnispädagogik: Reiners, Anette; Sandmann Verlag

Kooperative Abenteuerspiele: Rüdiger Gilsdorf u.a.

usw.: im internet z.B.: www.praxis-jugendarbeit.de

Kooperative Spiele; New Games; Kooperationsspiele >

