

ERLEBNISPÄDAGOGISCHE ANGEBOTE AN SCHULEN

Präambel

Kinder und Jugendliche sollen ihren Platz in der Gemeinschaft finden und ihre individuellen Kompetenzen erkennen, entwickeln und festigen.

In der Schule und im Klassenverband wird eine Form von Erleben geschaffen, welches nach schulischen Gegebenheiten und Möglichkeiten umsetzbar ist. Dieses kann in Form von gruppeninternen Interaktionsübungen, Sportangeboten und außerschulischen Lernorten erfolgen. Dabei werden individuelle Stärken und Schwächen erfahren und akzeptiert, und erweiterte Kompetenzen aufgezeigt.

Ziel ist die individuelle Bildung und Stärkung von Ich-Kompetenz, die Übernahme von sozialer Verantwortung und die Eingliederung in die Gruppe. Aus ökologischer Sicht wird der Bezug zur Natur und der Verantwortlichkeit gegenüber Lebewesen und den natürlichen und kulturellen Gegebenheiten hergestellt.

Die Module können in folgenden Einheiten eingesetzt werden:

- Teambildung und Findungsprozess
- Persönlichkeitserfahrung und -entwicklung
- Methoden zur Kommunikation
- Prävention
- Ferien- und Freizeitaktivitäten

Der Charakter der Module liegt im Lernzonenmodell (Komfortzone, Lernzone, Panikzone). Es werden Soft und Hard Skills entwickelt. Für den Transfer wird eine ständige Reflexionsarbeit zugrunde gelegt.

Im Detail sollen Kinder und Jugendliche ein Verständnis von Erleben und Erlebnis entwickeln und dieses mit dem Transfer des Erlernten in den Alltag verbinden.

AUSPROBIEREN, VERSUCHEN, ERFAHREN – EMOTIONALE INTELLIGENZ UND SOZIALES ENGAGEMENT

Individuelle Zielsetzung

Erkennen und entwickeln von Selbstwertgefühl, Selbstvertrauen, Eigenverantwortung und Selbstdisziplin

Ziele der Wahrnehmung

Erkennen und entwickeln von Toleranz, Hilfsbereitschaft, Empathie, Kompromissfähigkeit, Kritikfähigkeit, Wertschätzung und Kommunikation

Interaktive Ziele

Erkennen und entwickeln der Teamfähigkeit, Kooperation, Konfliktfähigkeit und sozialer Interaktion

Es werden Situationen geschaffen die echt sind, Herausforderung bieten, Erfolge fördert und die im Gesamten einen Erfahrungsraum geben, der zum Experimentieren und Lernen dient.

ERLEBNISPÄDAGOGISCHE EINZELMODULE

Die Module können vom inhaltlichen Umfang und Zeitrahmen an die individuelle Situation und Gruppe angepasst werden.

Auswahl an Interaktionsübungen in der Sporthalle, im Klassenraum oder in der freien Natur:

Vertrauensfall

Sich mit Mut und Vertrauen fallen lassen. Die TN stehen erhöht auf einem Tisch oder einer Leiter und lassen sich rücklings in die Arme der Gruppe fallen. Den Zeitpunkt und die Höhe bestimmen sie selbst.

Kugelbahn

Ziel ist es eine oder mehrere Kugeln von einem Ort zu einem anderen Ort zu transportieren. Als Hilfsmittel haben die TN verschieden lange aber nicht genügend kleine Rohre zur Verfügung. Das Ziel ist erreicht, wenn alle Kugeln ohne vorher zu Boden zu fallen das Ziel erreichen.

Schwebender Stab

Schaffen die TN es den schwebenden Stab gemeinsam auf den Boden abzulegen? Nur auf den Zeigefingern balancierend und ohne den Kontakt zum Stab zu verlieren?

Teppich falten

Die TN stellen sich gemeinsam auf ein Stück Teppich und versuchen diesen so oft zu falten, wie sie können. Dabei darf der Teppich nicht verlassen oder Hilfsmittel benutzt werden. Nur wenn die TN zusammen überlegen und planen, wird die Falterei gelingen.

Knoten knüpfen

Ziel ist es einen bestimmten Knoten zu knüpfen, ohne das Seil loszulassen.

Mohawk Walk

Nur in der Gruppe geht es auf die andere Seite – ohne den Boden zu berühren. Dieses bodennahe mit Gurten gespannte Element bildet einen Parcour, der nur gemeinsam bewältigt werden kann. Die Länge als auch der Schwierigkeitsgrad ist variabel.

Der Säureteich

Die TN entdecken einen Schatz – mitten auf einer kleinen Insel in einem giftigen Säureteich. Gemeinsam mit der Gruppe muss dieser geborgen werden ohne den „Teich“ zu betreten oder zu berühren. Einziges Hilfsmittel: ein Seil!

Spinnennetz

Die Aufgabe besteht für alle TN darin, das „Spinnennetz“ innerhalb einer gewissen Zeit zu durchsteigen. Das Netz hat Maschen verschiedenster Größe, die nur einmal durchstiegen werden, ohne einen Netzfaden zu berühren. Zur Bewältigung der Aufgabe ist die gesamte Gruppe gefragt, welches sich vor Beginn einen Plan zur Durchführung machen sollte.

Interaktionsübungen können thematisch passend individuell zusammengesetzt werden.

SCHULISCHES KLETTERANGEBOT

Klettern in der Schule oder außerschulischen Lernorten ist für alle Altersklassen möglich und sinnvoll. Es besitzt einen hohen Motivationswert und fördert soziale Kommunikation und Verantwortungsbewusstsein. Klettern ist eine Sportart die den ganzen Körper beansprucht und somit für die physische und psychische Gesundheit der Kinder und Jugendlichen gewinnbringend ist. Eigene Leistung wird erlebt und reflektiert, die Fitness wird verbessert und die Selbstwahrnehmung wird gefördert.

Vermittelt werden Grundlagen (Klettertechniken und Taktik, Sicherungstechniken, Material- und Knotenkenntnisse, Risiken und Gefahren, Erste Hilfe) durch theoretische und praktische Einheiten. Die praktischen Einheiten können als klassisches Klettertraining in Kooperation mit örtlichen Kletterhallen durchgeführt werden oder als alternatives Klettertraining in der Sporthalle ohne Zuhilfenahme von künstlichen Kletterkonstruktionen und Klettergriffen. Das alternative Klettertraining ist der ideale Einstieg in das Sportklettern. Durch klassische Sportgeräte werden Bewegungslandschaften geschaffen die einfache motorische Anforderungen bis anspruchsvolle Übungen und Techniken fordern.

Beispiel alternatives Training:

- Einstieg in das Angebot durch sportliche Interaktionsübungen (Spinnennetz, Mohawk Walk)
- Vertrauen bilden, Verantwortung übernehmen
- Klettertechniken an Geräten als Einzel oder Gruppenaufgabe
- Knoten und Sicherheitstechniken
- Prusiken mit Topropesicherung (Kletterstangen, Tau)
- Sichern und Abseilen

GEOCACHEN IN DER SCHULE

Geocaching lässt den Naturraum spielerisch bei gemeinsamen Aktionen wieder neu entdecken. Es fördert sämtliche Gestaltungskompetenzen, konkretisiert Sach- und fächerverbindendes Wissen und erhöht die Sozialkompetenz.

Geocaching eignet sich für alle Altersklassen und ist eine gute Ergänzung zum regulären Unterricht. In Arbeitsgruppen, Projektwochen oder Klassenangebot erfahren Kinder und Jugendliche die Grundlagen des Geocachens in Theorie und Praxis. Mit dem nötigen Wissen ausgestattet, planen und legen sie erste eigene Cachetouren, monothematisch oder fächerübergreifend passend. Fertige Touren können als Motivation für den weiteren Unterricht genutzt werden. In bestimmten Fächern können Aufgaben gezielt zum Cache gestellt werden, der Cache kann als Zusatzlehrmaterial dienen, der Unterricht kann lebendiger gestaltet werden.

Beispiel eigene Cachetour:

- Einstieg in das Angebot durch theoretische Unterrichtseinheiten (Grundlagen Geocaching)
- Gerätekunde
- Geocaches in der Region suchen und finden
- Planung, Bau und Auslegen eigener Caches unter thematischen Aspekten
- Veröffentlichen der Caches in offiziellen Portalen
- Nachbereitung, Korrekturen

FLOSSBAU IM KLASSENVERBAND

Floßbauaktionen fördern vollumfänglich die Klassengemeinschaft. Der Teamgedanke steht bei diesem Angebot im Vordergrund. Die Kinder und Jugendlichen erkennen eigene und fremde Stärken und Schwächen, erfahren Prozesse des sozialen Lernens und fördern ein positives Klima in der Klasse.

Zusammenarbeit, Vertrauen und geeignete Kommunikationsstrategien sind Eigenschaften, die von den Kindern und Jugendlichen benötigt und trainiert werden um den Anforderungen der anschließenden Fahrt auf dem Gewässer gerecht zu werden.

Beispiel Floßbauaktion:

- Theoretische Einweisung in das Material und Baukunde
- Planung und Bauphase
- Überfahrt der Nahe mit den selbstgebauten Flößen (Wettkampf möglich)
- Nachbesprechung und Reflexion, Abbau und Abreise

RAHMENBEDINGUNGEN

Die Interaktionsübungen können jederzeit von Lehrern abgerufen werden und sind ideale Trainingseinheiten in Findungsphasen, Projektteams und Konfliktsituationen. Der zeitliche Rahmen ist individuell zu planen und richtet sich nach den jeweiligen Ausgangssituationen.

Das Kletter-und Geocaching Angebot ist als AG, im Rahmen einer Projektwoche oder in der Nachmittagsbetreuung für feste Gruppen möglich. Der zeitliche Rahmen umfasst entweder ein Schulhalbjahr oder das komplette Schuljahr. Das ideale Intervall beträgt zwei-bis dreiwöchentlich mit zusätzlich regelmäßigen Halbtagesprogrammen.

Das Floßbauprojekt ist eine halb-bis ganztägige Veranstaltung und ebenso wie die Interaktionsübungen ideal in der Findungsphase von Klassengemeinschaften.