Erlebnispädagogik im Klassenzimmer

Das muss erstmal klar sein! Dein „Werkzeugkoffer“.

1. **HALT DICH RAUS.** Nicht eingreifen – außer es besteht Gefahr für Leib und Leben!

2. **Die Regeln und die Aufgabe müssen allen SchülerInnen klar sein.** Lieber dreimal erklären.

3. **Niemand wird (wirklich) gezwungen.**

4. **Schwierigkeiten bestätigen und zu Herausforderungen erklären.** Die Schüler*innen werden durch ein „Das ist richtig, das ist ja auch eine wirklich schwere Aufgabe.“ oder „Mich würde das auch stressen!“ (..) an- und ernst genommen.

5. **Keine (LehrerInnen-) Erklärungen und Hilfen**, so sehr es auch schwerfällt.

6. Sollte die Aufgabe richtig stocken, unterbrich und führe eine **Zwischenreflexion** durch (Beachte 1, 4+5!) Unterstütze deine SchülerInnen bei der Lösungsfindung (nimm sie ihnen nicht weg!). Das heißt aber nicht, dass du als „HelikopterlehrerIn“ jeden Konflikt sofort kommen siehst und verhinderst. So verhinderst du genau die Lern- und Erfahrungsräume, die wir erzeugen wollen.

7. **Spiegle bei Konflikten in der Reflexion**: „Der ** hat sich da derart mies benommen...!“
   Deine Reaktion → „Das war eine wirklich schwierige Situation, das hat dich belastet...“

8. **Die Reflexion muss immer der Aufgabe folgen und in einem geschützten Rahmen stattfinden.** Die Reflexion nehmen die SchülerInnen vor, du leitest und moderierst. Deine Meinung ist nicht das Wichtigste. Wichtiger ist, dass du es schaffst, den wichtigen und richtigen Einsichten der SchülerInnen Platz und Raum zu schaffen. Achte auf den roten Faden! Lasse die SchülerInnen nicht abschweifen. Sei bestimmt bei diesem part.

Evolution

Material: -

Ein Schere-Stein-Papier-Game zum Eisbrechen und gemeinsam warm werden.

Ei>Küken>Huhn>Ninja

Alle beginnen als Ei, der Anfang allen Lebens. Nach Spielbeginn wackeln alle Eier umher. Wenn ein Ei auf ein anderes Ei trifft spielen sie Schere-Stein-Papier. Der Gewinne steigt eine Stufe hoch und gelangt in die nächst höhere Daseins-Ebene. Wer es bis zum Ninja geschafft hat und einen Ninja besiegt gelangt in die höchste Daseins-Stufe und hat die Aufgabe gemeistert. Wer verliert, steigt eine Stufe ab.

Becherbau

Material: Schnüre, Schere, Haargummi, Becher

Einfaches DIY-Kooperationsspiel mit hohem Spaßfaktor.

Taxi in Tokyo

Material: Stuhlkreis

Ein(e) SchülerIn steht im Kreis. Alle SchülerInnen sind nun Taxis und wollen, da es in Tokyo recht voll ist und ein Parkplatz horrend Geld kostet, schnell auf einen freiwerdenden Parkplatz kommen. Taxis wechseln die Parkplätze durch Kommunikation ohne Sprechen. Wenn zwei Taxis wechseln, dann hat die/der in der Mitte stehende SchülerIn die Chance einen Parkplatz zu ergattern. Die längste Parkdauer für jedes Taxi beträgt 15 Sekunden.

Stuhlreise

Material: Stuhlkreis

Alle SchülerInnen stehen im Kreis und halten einen Stuhl mit der rechten Hand und balancieren diesen auf den beiden hinteren Füßen. Die SchülerInnen drehen sich nach links. Aufgabe ist es gemeinsam es zu schaffen, dass alle einmal jeden Stuhl im Kreis herum berührt und weitergegeben haben, bis sie wieder an ihrem Platz sind. Es darf aber kein Stuhl den Boden berühren (außer mit den beiden hinteren Füßen) – sonst geht es wieder ganz von vorne los. Reden ist ausdrücklich erlaubt.

Mäusefallenparcour

Material: 20 Mausefallen, Augenbinden, Seil

In einem abgesteckten Feld werden zwanzig Mäusefallen platziert und gespannt. Die Gruppe erhält die Aufgabe jeweils einzeln mit verbundenen Augen durch den Parkour zu laufen ohne eine Mausefalle zu berühren/auszulösen. Reden ist ausdrücklich erlaubt.

Das olympische Feuer

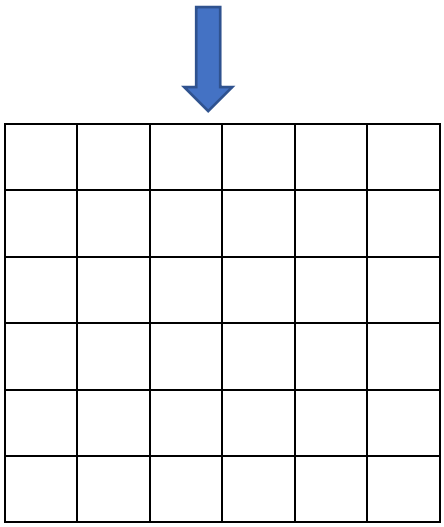
Material: lange Streichhölzer, Eimer Wasser, Spritzpistole, 2 Kerzen, Augenbinden, Tesakrepp

Das olympische Feuer muss zum Hafen von Piräus gebracht werden, damit es zu den olympischen Spielen verschifft werden kann. Dummerweise ist es nachts dunkel (Augenbinden). Alle Teilnehmenden erhalten ein langes Streichholz und eine Augenbinde. Es gibt (je nach Anzahl der TN) festgelegte Wechselstationen auf dem durch Krepp markierten 1m breiten Weg zum Hafen (zahlreiche gleich lange Abschnitte mit 90°-Kurven am Ende). Es gibt verschiedene Rollen für die TN: Transport der Flamme, Dirigieren, Spritzpistole, Wassereimer). Die Gruppe soll zuerst ein System entwickeln und die Rollen verteilen. Für den Lauf stehen 20 Minuten zur Verfügung. Sollte ein Streichholz ausgehen, darf es sehenderweise an der Startkerze angezündet werden.

Seeüberquerung

Material: Kreide, Vorlage, Stift

Es gibt nur einen Weg für die Gruppe über den vereisten See, dafür hat sie 15 Minuten Zeit. Und nur dieser ist stark genug die TN zu halten. Jede Berührung einer falschen Scholle bewirkt Zeitabzug (10 Sekunden). Der Weg ist ein der Vorlage eingezeichnet. Alle SchülerInnen müssen auf die andere Seite. Es darf immer nur eine Person auf dem See sein. Wer falsch tritt, der muss wieder auf dem richtigen Weg zurück. Es darf ab dem Spielstart nicht gesprochen werden. Die Gruppe hat zwei Minuten Vorbereitungszeit, in dieser darf gesprochen werden.



Reflexion mit Bildern

Material: Stuhlkreis

Die Bilder sind als Gallery auf dem Boden ausgelegt und die SchülerInnen aufgefordert sie sich anzusehen. Aufgabe: Finde ein Bild, welches zu deinen Gefühlen für die Aufgaben heute passt. Wenn man ein Bild findet, welches mit den eigenen Gefühlen im Bezug auf die heutigen Aufgaben verknüpft werden kann, nimmt man es sich und setzt sich wieder.

Wenn jeder ein Bild hat wird reihum in zwei Sätzen reflektiert. Ich schließe mich meinem Vorredner an ist strikt verboten. Die/der LeiterIn schließt die Reflektionsrunde ab.

Tom Mittelbach

MittelbachTom

Blog: www.tommittelbach.org

tommittelbach@web.de

Literatur:

Praktische Erlebnispädagogik, ziel Verlag, ISBN 3-934 213-85-1

Kooperative Abenteuerspiele, Klett, ISBN 978-3.7800-5801-0