

# Workshop: Erlebnispädagogik im internationalen Kontext

1. Kurzes Warm Up mit dem Fragen - Ball
2. Einstieg mit Zitat:  
„Wenn Du dich sicher fühlen willst, dann tu was Du schon immer konntest. Aber wenn Du wachsen willst, dann gehe bis zum äußersten Ende deine Kompetenz:  
Und das heißt, dass Du für kurze Zeit deine Sicherheit verlierst. Wann immer Du also nicht genau weißt, was Du gerade tust, weißt Du dass Du wächst.“  
Projekt Adventure 1995
3. ABC der Erlebnispädagogik im internationalen Kontext  
Gruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Auf Moderationskarten sind je Gruppen jeder zweite Buchstabe des Alphabets abgebildet. Die Gruppen muss dann innerhalb von kurzer Zeit Stichworte zur Fragestellung finden. Die Stichworte werden dann gegenseitig vorgelesen. Die Übung kann auch mit jeder anderen Fragestellung durchgeführt werden z.B. ABC der Demokratie, ABC der Gemeinschaft usw. Sie dient als Einstieg in ein Thema und kann Zugang zur Gruppe schaffen.
4. Eisberg der Kulturen  
Was ist in der Kultur mit der die Jugendbegegnung stattfindet besonders? Auf was muss geachtet werden? Gibt es spezielle Formen des Umgangs?
5. Gelingfaktoren für die Anleitung von Kooperationsübungen
  - Sucht Euch einen schönen Ort für das Spiel aus
  - Denkt Euch ein spannendes und interessantes Szenario aus
  - Die Problemstellung soll zu einer Herausforderung für die Teilnehmer\*innen werden.
  - Nach der Aufgabenstellung sollte die Gruppe in der Lage sein, die Aufgabe eigenständig zu lösen.
  - Die Sicherheit der Teilnehmer\*innen muss in jedem Fall gewährleistet sein.
  - Bereitet eine kurze Reflexion vor.
6. Reflexion als Basis für nachhaltige Erlebnispädagogik
  - Mögliche Fragen:
    - Ich habe vor Beginn der Aktion daran geglaubt, dass wir es schaffen werden
    - Ich habe während der Beratung daran geglaubt, dass wir es schaffen werden
    - Ich habe während der Übung/Aktion daran geglaubt, dass wir es schaffen werden
    - Ich wollte mich bei der Übung einbringen.
    - Ich konnte mich bei der Übung einbringen.
    - Ich habe mich sicher gefühlt.
    - Ich habe mich dafür verantwortlich gefühlt, dass die Übung gelingt.
    - Ich habe die Übung als schwer empfunden.
    - Wir haben gut zusammengearbeitet.
    - Ich habe mich eher gefügt.

## 7. Kooperationsübungen

### ○ **Das schwingende Tor**

Material: 1 – 4 Seile

Drei Seile liegen am Boden im Dreieck, alle TN stehen im Dreieck; 6 TN stehen jeweils an den Seilenden; alle TN müssen innerhalb einer vorgegebenen Zeit (z.B. 30 Sekunden) unter dem schwingenden Seil aus dem Dreieck herauslaufen inkl. der Seilschwinger, die von heraufgelaufenen TN abgelöst werden.

Regeln:

- Kein TN darf durch das schwingende Seil vom Herauslaufen berührt werden
- Das Seil muss immer in Bewegung sein
- Die Zeit muss eingehalten werden

### ○ **Lochplane**

Material: Gewebeplane aus dem Baumarkt (kostet je nach Größe zwischen 6 – 20 €), versch. große Bälle (Tennis-, Golf-, Softbälle).

Vorbereitung: Die Plane auslegen und an den Ecken mit mind. 10 cm großen Abstand Löcher in die Plane schneiden. Tipp: Der Ikea – Papiereimer eignet sich hervorragend als Vorlage (großer Kreis für die Löcher außen, kleiner Kreis für die Löcher innen).

Ablauf: Alle TN verteilen sich um die Plane. Die Plane darf den Boden nicht berühren. Beide Hände müssen an der Plane sein.

Variante 1: Die Gruppe soll eine Einschätzung eingeben, wie oft sie innerhalb von 5 Minuten einen Tennisball am Rand der Plane einmal rundherum laufen lassen kann, ohne dass der Ball herunterfällt. Dabei müssen alle vier Löcher in den Ecken immer außen passiert werden. Die Gruppe darf nicht üben bevor sie eine Einschätzung abgibt. Sobald der Ball das erste Mal die Plane berührt startet die Zeitmessung.

Variante 2: Die Gruppe soll einschätzen wie schnell sie den Ball einmal am Rand der Plane entlanglaufen lassen kann.

Variante 3: Der Ball muss zweimal möglichst diagonal durch die Mitte geführt werden und dabei alle vier Ecken umlaufen.

Variante 4:

Der Ball muss alle Löcher in der Mitte umrunden.

### ○ **Schneller Ball**

Material: Tischtennisball

Die TN stehen im Kreis. Ein Ball wird einmal kreuz und quer geworfen, sodass jeder einmal den Ball bekommen und weitergeben hat. Anschließend soll die gleiche Reihenfolge wiederholt werden. Jetzt wird die Zeit gemessen. Aufgabe der Gruppe ist es nun, in einer festgelegten Zeit (z.B. 10 Minuten) mit einer bestimmten Anzahl von Versuchen (z.B. 5) ihre Bestzeit bei der Ballweitergabe zu erreichen. Dabei ist die ursprüngliche Personenreihenfolge beizubehalten.

Kommentar: Die Reihenfolge muss gleich bleiben die Positionen dürfen verändert werden.

- **Teamarbeit nach Maß**

Material: Seilstücke od. Tesakrepp als Startlinien, Meterstab, Flasche/Becher (outdoor), Stift (indoor)

Die Gruppe wird in Teams a 4 Personen aufgeteilt. Die Teams bekommen den Auftrag, innerhalb einer Trainingsphase (10 – 15 Min.) eine Technik zu entwickeln, den Stift/die Flasche so weit wie möglich jenseits der Startlinie abzustellen, ohne dass ein Mitglied des Teams die Fläche hinter der Startlinie berührt. Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Nach der Trainingsphase kommen die Teams zusammen, geben ihre Zielvorgabe an und es kommt zum Showdown.

Zweite Phase:

Nun geht es darum, als Gesamtteam mit derselben Anzahl von Versuchen eine möglichst weite Strecke zu überwinden. Dazu bekommt die Gruppe wieder ein Abstimmungs- und Trainingszeit von 10 – 15 Min.

- **3 Affen/Blind suchen**

Material: langes Seil, für jedes 3er Team: 3 verschiedene Gegenstände, Augenbinden  
Die 3 Affen bzw. Blind suchen ist eine teambildende Übung. Je nach Größe der Gruppe wird ein dementsprechend großer Kreis ausgelegt. Die passenden Gegenstände werden von der Spielleitung aufbewahrt, sodass die TN die Gegenstände nicht sehen können. Die Teams verteilen sich um den Kreis herum.  
Hinweis: Es sollte genügend Abstand vorhanden sein.

Die Gruppe wird in 3er Teams aufgeteilt. Es gibt folglich insgesamt drei Durchgänge, sodass jedes Gruppenmitglied einmal jede Rolle übernommen hat.

TN 1: bekommt die Augenbinde und stellt sich vor den Kreis

TN 2: steht mit dem Rücken zum Kreis, dieser TN hat die Eigenschaft reden zu dürfen, allerdings kann er nicht sehen. Er darf sich folglich nicht zum Kreis umdrehen.

TN 3: Steht TN 2 gegenüber und sieht was im Kreis vor sich geht, er allerdings darf nur durch Handbewegungen das Gesehene weitergeben und nicht sprechen.

Die Gegenstände werden nun im Kreis verteilt und der blinde TN muss sie zu seiner Gruppe bringen. TN 2 bekommt hierfür durch Handzeichen von TN 3 die Anweisungen und muss diese an TN 1 weitergeben. Die Rollen werden nach je 3 gefundenen Gegenständen gewechselt.

- **Das bewegte Tischtuch**

Material: Plane oder Tischtuch, Weinglas, verschiedene mögliche Hindernisse

Den Start- und den Zielpunkt markieren. Das Weinglas fast randvoll mit Wasser füllen und in der Mitter der Plane positionieren. Mit den Schnüren Hindernisse simulieren, über die geklettert oder unter denen durchgekrochen werden muss.

Aufgabe der Gruppe ist es, das Weinglas auf der Plane vom Startpunkt zum Zeitpunkt unter Bewältigung der diversen Hindernisse zu transportieren, ohne Wasser dabei zu verschütten. Dabei darf die Plane nur am äußeren Rand angefasst werden.