



Erlebnispädagogik

Von großen Herausforderungen und kleinen Abenteuern

Erlebnispädagogik – ein Begriff der in aller Munde ist. Wahrscheinlich hast auch du schon mal an der einen oder anderen Aktion teilgenommen, kennst solche Abenteuerspiele oder hast sogar schon mal einen Kurs oder eine Ausbildung dazu gemacht. Was ist nun aber genau damit gemeint und welchen Platz kann die Erlebnispädagogik in der Jungschar haben?

Wir haben Fachleute dazu befragt: Renato Botte, Erlebnispädagoge und ehemaliger pädagogischer Mitarbeiter der AVS Jugend, hat uns den folgenden Artikel über die Erlebnispädagogik verfasst. Irmgard Macher und Wolfgang Pfeifer, Erlebnispädagogen und Bildungsreferenten der Kath. Jungschar Steiermark, erklären uns, welche Möglichkeiten es in der Jungschar gibt. Und Peter Morandell, pädagogischer Mitarbeiter der AVS Jugend, hat uns mehrere konkrete Spielmöglichkeiten zur Verfügung gestellt.

Wenn ich mein Leben noch einmal leben könnte, würde ich versuchen mehr Fehler zu machen. Ich würde mich entspannen. Ich würde bis zum Äußersten gehen. Ich würde alberner als bei diesem Trip sein. Ich weiß Dinge, die ich ernster nehmen würde. Ich würde verrückter sein. Ich würde weniger hygienisch sein. Ich würde mehr Chancen wahrnehmen. Ich würde mehr unternehmen. Ich würde mehr Berge besteigen, in mehr Flüssen schwimmen und mehr Sonnenuntergänge beobachten. Ich würde mehr Eis und weniger Spinat essen. Ich würde mehr aktuelle Probleme und weniger eingebilddete haben.

Wie du siehst, ich bin eine von den Menschen, die prophylaktisch und vernünftig und gesund leben. Stunde um Stunde, Tag für Tag. Oh, ich hatte meine Momente und wenn ich noch einmal leben könnte, hätte ich viele mehr. Eigentlich würde ich gar nichts anderes wollen. Einfach nur Augenblicke, einen nach dem anderen, anstatt so viele Jahre im Voraus zu leben und zu denken. Ich war eine von der Sorte Leute, die nirgendwo ohne ein Thermometer, eine Flasche mit heißem Wasser, ein Gurgelwasser, einen Regenmantel und einen Fallschirm gehen. Wenn ich noch einmal leben könnte, würde ich leichter reisen als bisher.

Wenn ich mein Leben noch einmal leben könnte, würde ich im Frühling früher anfangen, barfuss zu laufen und im Herbst später damit aufhören. Ich würde öfter die Schule schwänzen. Ich würde gute Noten nur als Versehen schreiben. Ich würde öfter Karussell fahren. Ich würde mehr Gänseblümchen pflücken.

Wenn du dich andauernd nur schindest, vergisst du sehr bald, dass es so wunderschöne Dinge gibt, wie zum Beispiel einen Bach, der Geschichten erzählt und einen Vogel, der singt.

Nadine Stair (85 Jahre)

Erlebnispädagogik – Was ist das?

Die Erlebnispädagogik nutzt Gruppen-Erfahrungen in der Natur, (Wald, Gebirge, See) um die Persönlichkeit und soziale Kompetenzen zu entwickeln. Sie hat eine lange Geschichte. Bereits die Griechen, genauer gesagt Platon, sprach vom Erwerb von Wissen in Verbindung mit musischen und gymnastischen Kräften. Dann im 18. Jahrhundert finden wir bei Jean Jacques Rousseau einen weiteren Grundsatz der Erlebnispädagogik: Mit dem Ruf „zurück zur Natur“ forderte er, die Natur als Erziehungsmittel zu nutzen. Als Begründer der heutigen Erlebnispädagogik gilt Kurt Hahn.

Die Erlebnispädagogik setzt dem sonst „verkopften“ Lernen das Erleben und Handeln gegenüber. Sie ist vielfältig in ihren Möglichkeiten, lässt Raum für individuelle Lösungen, ist kreativ und innovativ bei der Gestaltung von Lernprozessen. Das macht sie gleichzeitig auch schwer fassbar, denn viele Tätigkeiten werden mit dem Begriff „Erlebnispädagogik“ versehen und so wird er oft auch für abenteuerliche „Fun-Aktionen“ gebraucht.



Quelle: unbekannt

Der harte und der weiche Weg

Der harte Weg, bringt Menschen in bedeutsame, herausfordernde Situationen. In Spiel und Übung können menschliche Grunderfahrungen gemacht werden. Hunger, Durst, Erschöpfung, Ängste werden



in ganzer Intensität und ohne die Möglichkeit auszuweichen erfahren werden. Wichtig ist, dass die Herausforderungen zu bewältigen sind. Klettern, Abseilen, eine anstrengende Bergtour, eine Schluchtüberquerung, eine Seilrutsche sind Beispiele hierfür.

Bei diesen Spielformen sind eine gewisse Seiltechnik und oder alpine Kenntnisse (Wetterkunde, Knoten, Kartenkunde) Voraussetzung. Damit durch sicheres Handeln Gefahren eingegangen werden können und doch kontrollierbar bleiben. Diese herausfordernden Aktionen und die dabei sichtbaren Gefahren können Ängste auslösen. Selbstkontrolle ist nötig, um nicht von Angst überschwemmt zu werden. Damit fördert dieser harte Weg der Erlebnispädagogik die Emotionskontrolle und das zielgerichtete Handeln.



Spielformen des weichen Weges machen die Natur und die anderen Menschen sicht- und fühlbar. Es gibt ausreichend Zeit und Ruhe, sie wahrzunehmen, sich ihnen zu widmen, sie auf sich wirken zu lassen. Beispiele dafür sind: Naturerfahrungsübungen, Wanderungen mit Spielcharakter, Biwak.

Grundlegend ist hier die Erfahrung von Lebendigkeit. Alles was mich umgibt, ist belebt. Die Hand, die ich halte lebt. Sie zeigt mir den Menschen, der sie mir reicht. Die Gräser über die ich laufe, leben. Da zwitschern Vögel.

Dabei werden besondere Kompetenzen gefördert:

- ✘ Achtsamkeit: Erkenne ich, wie es den anderen geht, wie sie sich gerade fühlen?
- ✘ Sorgsamkeit: Was kann ich tun damit die anderen sich wohl fühlen?
- ✘ Gefühl von Verbundenheit mit der Natur nimmt zu
- ✘ Selbstvertrauen, Ruhe und Gelassenheit werden gefördert

Veränderungen für den Alltag

Die Reflexion ist ein wichtiger Bestandteil der Erlebnispädagogik. Reflexion heißt gerade Erlebtes noch einmal bewusst zu machen, um eine Übertragung in den Alltag zu ermöglichen. Konkret wird also darüber gesprochen, was gerade passiert ist und was die einzelnen erlebt haben. Wie ging es mir? Wie den anderen? Nur so ist es möglich, eine Verbindung zum Alltag herzustellen und die gemachten Erfahrungen in alltäglichen Situationen zu nutzen.

Die Erlebnispädagogik geht davon aus, dass die Situationen in der Natur in der sich Einzelne und die Gruppe befindet, durch ihren he-



erausfordernden Charakter (Kälte aushalten, lange Wanderung gemeinsam bewältigen, Höhe beim Klettern) Veränderungen bewirken, die auch im Alltag ihre Wirkung zeigen. So können zum Beispiel Teamgeist, Rücksichtnahme und Verantwortungsübernahme bei jedem Einzelnen wachsen. Die Reflexion möchte dem Einzelnen die Möglichkeit geben, das Erlebte zu verarbeiten, aufzuarbeiten und dies als Ausgangspunkt für ein verändertes Selbstbild zu nehmen, an dem er oder sie anknüpfen kann.

Über das Erlebte Nachzudenken und zu sprechen kann und darf Spaß machen, kann allerdings aber auch sehr anstrengend sein. Wenn Kritik an Einzelnen aufkommt, Spannungen entstehen, lange Gesprächspausen sich ergeben, muss man wissen wie man als Leiter/in oder Trainer/in damit umgeht.

*Renato Botte
ehemaliger pädagogischer Mitarbeiter der AVS Jugend*



Abenteuer Jungschar

Wenn kleine Abenteuer zum Erlebnis werden

Zwischen zwei Bäumen wird ein „Spinnennetz“ aus Seilen gespannt. Die Zwischenräume sind gerade so groß, dass eine Person ohne ein Seil zu berühren durch gehoben werden kann. Die Gruppe bekommt den Auftrag, von der einen Seite des Spinnennetzes auf die andere zu gelangen, ohne das Seil zu berühren und so, dass jeder Zwischenraum nur einmal von einer Person als Weg durchs Netz verwendet wird.

Ist das eine Übung um Prozesse der Gruppendynamik sichtbar zu machen oder ist es bloß ein Spiel?



Die Erlebnispädagogik

Das „Spinnennetz“ ist eine der bekanntesten Übungen, die ursprünglich aus der Erlebnispädagogik kommt und von vielen Menschen in unterschiedlichen Situationen, mit unterschiedlichen Gruppen als „Übung“ verwendet wird. Ist jetzt diese erlebnispädagogische Übung gleichzusetzen mit den Angeboten, die wir in der Jungschararbeit unseren Kindern zur Verfügung stellen um Abenteuer und Erlebnisse zu erfahren?

Nein, ist sie nicht.

Die Erlebnispädagogik mit ihren Aktivitäten (Übungen) dient dazu, eigene Stärken und Schwächen, bzw. die einer Gruppe zu erkennen, zu akzeptieren oder über Veränderungen nachzudenken und ein positives Selbstkonzept aufzubauen. Erlebnispädagogisches Arbeiten hat zum Ziel durch, zum Teil außergewöhnliche und an Grenzen stoßende Situationen, Gruppenprozesse sichtbar zu machen beziehungsweise Verhaltensänderungen zu ermöglichen. Ausgebildeten Trainern/innen (Outdoor- bzw. Erlebnispädagogen und -pädagoginnen) unterstützen diese Prozesse mit Aufgabenstellungen und bewusst gewählten Aktionen.

Die Aufgabenstellung sieht in der Regel so aus, dass die Bewältigung nur durch gemeinsamen Einsatz individueller, sozialer und

handwerklicher Fähigkeiten gelingt. Das bedeutet, dass individuelle und gemeinsame Bedürfnisse und Vorstellungen geklärt werden müssen. Durch erlebnispädagogische Aufgaben werden in der Gruppe Prozesse gestartet, die weit über die Bewältigung der Aufgabe hinausgehen. Diese Prozesse im Blick zu haben und auch zu beeinflussen sowie auf die Sicherheit der Teilnehmer und Teilnehmerinnen während der Übungen zu achten, ist die Aufgabe des Trainers beziehungsweise der Trainerin.

Die Jungscharpädagogik

Kinder lieben Abenteuer. In der Jungschar versuchen wir, Buben und Mädchen Gelegenheiten zu geben, Abenteuer, in der Gruppenstunde, am Jungscharlager in der Spielgeschichte zu erleben und Helden und Heldinnen in diesen Abenteuern sein zu können.

Abenteuer können wir als eine Form des intensiven Sich-Selbst-Erlebens verstehen, auch durch eigenes Tun. Wir wollen Kindern Erlebnisräume bieten, um die Welt um sich lustbetont erfahren und entdecken zu können. Kinder brauchen diese Abenteuer um sich selbst intensiv erleben zu können. Kinder brauchen Gruppenerleben und die Auseinandersetzung mit der sie umgebenden Umwelt.

Das Spannende, Abenteuerliche in vielen Spielen der Kinder entsteht dadurch, dass sie sich im Spiel Ungewissheit und damit auch einem gewissen Risiko aussetzen, welches es im Verlauf des Spieles zu bewältigen gilt. Nachspiele, Entdeckungs- und Erfindungsspiel und Aktionen in unbekannter Umgebung sind meist von sich aus abenteuerlich für Buben und Mädchen.

Bei „Abenteuer-Aktivitäten“ in der Jungschar müssen wir immer darauf achten, dass die Ungewissheit des Abenteurers nicht zur Bedrohung wird, die Angst macht. Kinder sollen in diesen Erlebnissituationen die Möglichkeit haben, Herausforderungen die sich stellen, eigenständig zu lösen und persönliche Erfolgserlebnisse zu genießen.





„Leben ist nicht genug“, sagt der Schmetterling, „ich brauche Freiheit, Sonne und eine kleine Blume.“

Wie können wir als Gruppenleiter/innen unseren Jungscharkindern und Minis im übertragenen Sinn Freiheit, Sonne und kleine Blumen bieten?

Anders als bei uns Erwachsenen brauchen Kinder keine Bungeeseile, Canyoning Touren oder aufwendige Wüstenexpeditionen um Abenteuer zu erleben. Ein verwildertes Grundstück, ein paar Bretter und Kisten oder ein ausrangiertes Auto und dazu eine Menge Fantasie und schon tun sich für Kinder Welten auf, aus denen wir Großen manchmal ausgeschlossen bleiben. Kinder brauchen Abenteuer und die Möglichkeiten in der Jungschar diesem Abenteuerbedürfnis nachzukommen sind vielfältig. Hier einige einfach umzusetzende Ideen:

Stadtrallys: Kinder erleben ihre Stadt, entdecken Orte, welche sie normal nicht besuchen und treten mit Menschen in Kontakt. Zur Ausrüstung gehören eine Digitalkamera, eventuell ein Aufnahmegerät für Interviews, ein Handy und ein Kinderstadtplan. Los geht die Entdeckungsreise in Kleingruppen: Die Mission könnte sein, Plätze zu finden, die von Kindern sicher bespielt werden können. Aber auch eine fantasievolle Schnitzeljagd mit Stationen an denen die Kinder eine Aufgabe lösen müssen (Menschen zu einem Thema befragen, ein Foto schießen, ein Rätsel lösen und so weiter) wäre eine Idee für eine Aktion in der Stadt.

Übernachtungsparty: Als Jungschar- oder Minigruppe verbringen die Kinder eine Nacht gemeinsam im Pfarrhof. Vielleicht gibt es ein gemeinsam gekochtes Abendessen und einen Märchenabend bei Kerzenschein oder für Ältere einen ausgewählten Film, eine Verkleidungssession mit Modenschau oder eine Spielesnacht.

Waldexpedition: Eine Wanderung durch Wald und Wiesen, ausgerüstet mit Lupe und Sammelbehälter steht am Programm. Schönes und Interessantes wird von den Kindern in Naturbüchern nachgeschlagen und benannt. Vielleicht finden sie sogar heraus wie viele Blumen- und Gräserarten auf einem Quadratmeter Wiese zu finden sind!? Die Schätze die die Kinder finden, werden im Gruppenraum oder in der Kirche zu einem Natur Mandala gelegt oder kreativ umgestaltet in ein Kunstwerk, das ausgestellt wird.

Spielhaus bauen: Aus Kisten und Kartons, Brettern und Stoffen bauen sich die Kinder ein Spielhaus (oder eine Mondrakete, ein Schiff und so weiter). Wichtig für die Wahl des Standortes ist, dass das Bauwerk länger von den Kindern bespielt werden kann. Beim Bauen und Werken können sich alle Kinder in den Entstehungsprozess einbringen und beim Bespielen in unterschiedliche Rollen schlüpfen.

Das sich Erproben, das Austesten der eigenen Grenzen und der körperlichen Kraft steht bei Abenteuerspielen für die Kinder im Vordergrund. Welch ein Glücksgefühl einen Baum bis zur Spitze bekaxelt zu

haben, oder den Bach überquert zu haben, zwar pitschnass aber mit selber gebauter Brücke! Für Kinder sind oft Spiele mit wenig künstlichem Material die aufregendsten. In der Jungschar fördern wir das freie Spielen, das Erkunden des Lebensraumes und das Erobern der Welt gemeinsam mit Freundinnen und Freunden.

Je klarer der Rahmen für Spielaktionen gesteckt ist, desto sicherer können sich Mädchen und Buben auf Abenteuerjagd begeben. Denn Abenteuer bestehen heißt nicht gleich, ein Sicherheitsrisiko einzugehen.

Die Freiheit der Kinder und der Erwachsenen zu entscheiden, was sie machen möchten und die Freiheit auch: „STOPP!“ zu sagen, wenn es zu waghalsig wird, ist entscheidend. Diese Stopp Regel in Gruppenprozessen einzuführen gewährleistet, dass auf die Befindlichkeit und Sicherheit jeder einzelnen Person geachtet wird. Ein Stopp bedeutet anhalten, abfragen was los ist und gemeinsam entscheiden, wie weiterspielt, weiter getan wird. Kinder lernen dabei Gefühle auszudrücken und stecken ihre persönlichen Grenzen ab.



Einen sicheren Rahmen für alle Aktivitäten zu schaffen, dafür sind wir Gruppenleiter/innen verantwortlich. Hier eine kurze Sicherheits-Checkliste, für Geländespiele und Aktionen

Der Sicherheitscheck

- ✗ Das Gelände muss allen Mitspielenden bekannt sein (Geländeerkundung, auf besondere Gegebenheiten hinweisen zum Beispiel Felsen im Wald, Straße, ...)
- ✗ Freiwilligkeit muss gewährleistet sein. Das heißt, es braucht auch eine zweite Option für die Kinder, die sie wählen können (Spiele in der Hütte, Singen am Lagerfeuer, Geschichten erzählen etc.)
- ✗ Vergewissere dich, dass alle Mitspielenden die Spielregeln verstanden haben. Es können auch kleine Gruppen gebildet werden, wo im Buddy System die älteren auf die jüngeren Kinder achten. Außerdem muss ein klares Zeichen für das Ende des Spieles vereinbart werden.



dabei selber zu erproben. Für das Eröffnen dieser Lern- und Übungsfelder, oder Blumen, wie sie der Schmetterling nennt, sind wir Erwachsenen verantwortlich.

Viel Freude und Sonnenschein bei dieser wunderschönen Aufgabe wünschen euch

Irmgard und Wolfgang

- ✗ Als Spielleiter/in bist du verantwortlich, dass du ein Handy, ein Erste Hilfe Packet, Wasser, eventuell eine Decke und in der Dämmerung/Nacht eine Taschenlampe dabei hast.
- ✗ Bei Nachtgeländespielen braucht jedes Kind die Sicherheit einer Taschenlampe. Auch wenn diese beim Spiel ausgeschaltet bleibt, kann sie im Notfall, wenn das Kind Angst bekommt eingeknipst werden.
- ✗ Eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter müssen bei Geländeaktionen „frei“ sein um sich mit den Kindern zu beschäftigen, die nicht mehr mitspielen möchten oder können. Bei dieser Station wird es im Sommer Getränke geben und in der Nacht auf jeden Fall Licht.

Als Jungschar Gruppenleiter/innen geben wir den uns anvertrauten Kindern die Freiheit Dinge auszuprobieren, zu erforschen und sich

Irmgard Macher und Wolfgang Pfeifer sind Erlebnispädagogen und Bildungsreferenten der Kath. Jungschar Steiermark

Erlebnispädagogische Spiele

für die Gruppenstunde

Kooperative Spiele

Zahlenspiel

aus: Holland, Hechenberger: Neue kooperative Spiele aus den USA

Du brauchst:

Buchstaben von A - Z auf Karton, 8-25 Spieler

So geht's:

Die Gruppen versuchen eine Startlinie zu überqueren und nacheinander von A - Z alle Buchstaben, die auf Kartone gemalt sind, in einem Kreis (aus einem Seil gezogen) zu berühren.

Regeln:

1. Nur jeweils ein Kind nacheinander kann den Kreis betreten, um einen Buchstaben zu betreten
2. Jedes Kind muss mindestens ein Mal einen Buchstaben berühren
3. Die Gruppen müssen beim Berühren die Reihenfolge von A-Z einhalten
4. Die Zeit wird gemessen sobald das erste Kind die Startlinie überquert und so lange bis das letzte Kind diese wieder hinter sich bringt
5. Die Buchstaben innerhalb des Kreises dürfen nicht bewegt werden
6. Jede Gruppe hat 3 Versuche die Bestzeit zu erzielen

Überlegungsanregungen für die Gruppen:

- ✗ Wie hat die Gruppe ihre Entscheidung getroffen?
- ✗ Wie hat die Gruppe ihre Leistung verbessert?
- ✗ Wie hat jedes Kind Informationen bekommen und weitergeleitet?

Waldbüfett

Du brauchst:

Proviant, Kurze Seile oder Augenbinden

So geht's:

Aufschnitt und Pellkartoffeln, Brötchen oder andere Fressalien die leicht verspeist werden können werden gemeinsam gegessen. Hindernis beim Essen stellen „nur“ die an den Sitznachbarn gefesselten Hände dar.

Barfussraupe

Du brauchst:

Augenbinden, ebenes Waldstück mit möglichst unterschiedlicher Beschaffenheit (Laubboden, Sand-, Steinboden, Blätter, Vogelstimmen, Moos, Blumen, ...)

So geht's:

Alle Kinder der Gruppe bekommen die Augen verbunden, außer dem Kind oder der Gruppenleiterin oder dem Gruppenleiter, der die Raupe



dirigiert und führt. Die Kinder halten sich an den Händen und laufen schweigend, barfüßig durch die Gegend. Für etwa 10 bis 15 Minuten versucht ihr, die Umgebung zu erfühlen und anschließend zu erzählen, was alles gefühlt wurde.



Spinnennetz

Du brauchst:

Zwei Bäume in wenigen Metern Abstand, mehrere Seile, eventuell ein Glöckchen

So geht's:

Zwischen zwei Bäumen wird ein Spinnennetz aufgebaut, mit so viel Durchstieglöchern wie Teilnehmer sind. Du kannst das Glöckchen unten dazuhängen. Die Gruppe muss nun versuchen durch das Netz durchzukommen ohne es zu berühren, ansonsten müssen die, die das Netz schon basiert haben wieder auf die andere Seite zurück und die Gruppe muss es erneut versuchen. Mit dem Glöckchen wird es noch schwieriger, da dieses immer anschlägt, sobald jemand das Spinnennetz berührt.

Zahlenspiel

So geht's:

Die Gruppe steht um einen Seilkreis in welchem sich verschiedene Nummern befinden. Die Gruppe muss nacheinander alle Zahlen berühren aber nur ein TN darf in den Kreis und jeder Spieler darf nur eine Zahl berühren.

Luftballon – Airbag

Du brauchst:

einen Luftballon für jedes Kind

So geht's:

Die Kinder stellen sich in einer Schlage hintereinander auf. Zwischen

die Kinder wird jeweils ein aufgeblasener Luftballon geklemmt. Dieser Luftballon darf nicht mit den Händen berührt werden und muss über der Kleidung bleiben. Am Besten halten sich die Kinder mit den Händen an den Ohren fest. Die Luftballon-Airbag-Schlange muss jetzt eine Strecke von A nach B zurücklegen, ohne dass die Ballons herunterfallen.

Varianten:

Die Strecke kann aus einem kleinen Hindernisparcours bestehen, zum Beispiel aus Seilen, über die oder unter denen durchgeklettert werden muss.

Am Ende sollen alle Luftballons von den Kindern ohne Hände zerdrückt und zum Platzen gebracht werden.

Elektrischer Draht

Du brauchst:

Zwei Bäume in wenigen Metern Abstand oder zwei Stangen, ein langes Seil

So geht's:

Ein Seil wird zwischen zwei Bäumen oder Stangen etwa in Kopfhöhe der TN gespannt. Aufgabe für die Gruppe ist es, sich an den Händen festzuhalten und alle, ohne das Seil zu berühren, über den Elektrischen Draht zu bringen. Außenstehende Gegenstände, wie beispielsweise ein Zaun, dürfen als Hilfen benutzt werden.

Variante:

Alle TN müssen über den Zaun, ohne sich Hände zu geben, aber auch ohne außen stehende Gegenstände zu verwenden.

Naturerfahrungsspiele

Blinde Karawane

Du brauchst:

langes Seil, Augenbinden für alle Kinder

So geht's:

Suche einen Weg aus, der zum Beispiel aus dem Wald auf eine Wiese und an einen Bach entlang in ein Gestrüpp führt. Es sollten also möglichst kontrastreiche Dinge zu ertasten sein. Der Weg muss so mit einem Seil gekennzeichnet sein, dass alle Kinder sich ohne Probleme an diesem Seil entlang den Weg ertasten können. Seil gut spannen, eventuell auch mal höher und in Bodennähe um Abwechslung einzubringen. Achte auf Sicherheit (spitze Äste usw.)!

Den Kindern werden die Augen verbunden. Sie halten sich mit einer Hand am Seil fest (immer auf der gleichen Seite des Seils blei-

ben) und gehen dem Seil entlang. Durch Knoten im Seil kann auf besonders Schönes und Interessantes zum Fühlen, Riechen oder Hören hingewiesen werden. Es sollte nicht gesprochen werden, da das nur ablenkt.

Wenn alle den Weg abgegangen sind, wollen sie ihn sicherlich noch einmal ohne Augenbinde erforschen.

Bevor die Kinder den Pfad erforschen, solltest du sie darauf vorbereiten. Erzähl ihnen eine Geschichte damit sie ruhig werden. Lass sie einen Baum abtasten, wie fühlt er sich an? Gib ihnen ein Blatt zu riechen usw. Mach sie sensibel für dieses Spiel! Am schönsten ist dieses Spiel barfuß.

Fledermaus und Nachfalter

So geht's:

Die Kinder bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Ein Kind ist die Fledermaus. Ihm werden die Augen verbunden, und es kommt in die Mitte. Zwei Kinder sind die Nachfalter, kommen auch in die Mitte dürfen aber sehen. Nun muss die Fledermaus die Nachfalter fangen. Wie beim Ultraschall sendet die Fledermaus ein „piep“ aus und die Nachfalter müssen mit einem „piep“ antworten. So kann sich die Fledermaus orientieren. Ist ein Nachfalter gefangen wird durchgewechselt.



Vertrauensspiele

Vertrauenslauf

So geht's:

Die Kinder bilden eine Allee indem sich zwei Gruppen gegenüberstehen. Alle Kinder haben die Hände nach vorne gesteckt. Ein Kind läuft durch, wobei die Mitspieler kurz vor seinem Kommen die Hände in die Höhe strecken.

Variante:

durchgehen statt durchlaufen

Vertrauensfall

So geht's:

Die Kinder stellen sich in zwei Reihen dicht nebeneinander auf, die Hände wieder nach vorne gestreckt. Ein Kind stellt sich auf den Zaun oder einen Tisch und lässt sich rückwärts in die Arme der Anderen Plumpsen.

Der Untergrund sollte aus ebenem weichem Boden bestehen und es sollten keine spitzen Gegenstände, wie Steine oder Äste vorkommen. Alle Kinder müssen sehr aufmerksam und konzentriert sein.

Peter Morandell

pädagogischer Mitarbeiter der AVS-Jugend

Buchtipps zum Thema

Annette Reiners „Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 1“, Ziel Verlag, 2007 (8. überarbeitete Auflage)

Annette Reiners „Praktische Erlebnispädagogik 2. Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training – Band 2“, Ziel Verlag, 2007 (2. überarbeitete Auflage)

Martin Völkening „Meine schönsten kooperativen Spiele. Kooperative Spiele Initiativspiele und Vertrauensspiele für Jedermann“, Verlag für Pädagogik, 1998 (2. Auflage)

Terry Orlick „Zusammenspielen – nicht gegeneinander! 150 kooperative Spiele für Kinder“, Verlag an der Ruhr, 2007