



# Zusammen wachsen

Erlebnispädagogik in  
der Falkengruppe



Sozialistische Jugend Deutschlands – Die Falken  
Bundesvorstand

## Impressum

### Zusammen wachsen Erlebnispädagogik mit der Falkengruppe

Heft 16 der Reihe „24 Stunden sind kein Tag“

1. Auflage 2005

<b>Herausgeberin:</b>	SJD – Die Falken, Bundesvorstand
<b>Redaktion:</b>	Andrea Lummert, Clara Rienits
<b>Texte:</b>	Claudia Korus, Jörg Kranke, Clara Rienits, Arne Vogt
<b>Fotos:</b>	Peter Kranke, Clara Rienits und viele andere Künstlerinnen und Künstler
<b>Satz und Layout:</b>	Orange, Essen
<b>Druck:</b>	Druckerei Möller & Roche, Gelsenkirchen
<b>Redaktionsanschrift:</b>	SJD – Die Falken Bundesvorstand Lützowplatz 9 10785 Berlin Tel.: (030) 26 10 30-0 Fax: (030) 26 10 30-50 e-mail: <a href="mailto:info@wir-falken.de">info@wir-falken.de</a>

Gefördert aus Mitteln des Kinder- und Jugendplans des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

### Zu den AutorInnen:

**Jörg Kranke** ist Dipl.-Sozialwirt, Dipl.-Sozialwissenschaftler und pädagogischer Leiter des Salvador-Allende-Hauses in Oer-Erkenschwick, wo er den erlebnispädagogischen Schwerpunkt der Bildungsstätte betreut.

**Claudia Korus** ist Dipl.-Sozialpädagogin und hat ein erlebnispädagogisches Aufbaustudium absolviert. Sie ist Vorsitzende der SJD – Die Falken im Unterbezirk Recklinghausen und arbeitet als erlebnispädagogische Referentin im Salvador-Allende-Haus.

**Clara Rienits** ist Bundessekretärin der SJD – Die Falken.

**Arne Vogt** ist Diplompädagoge, Erlebnispädagoge und Trainer für Erlebnissport und kooperative Abenteuerspiele. Er leitet das Falkenjugendhaus „Maxus“ in Gladbeck.

**Peter Kranke** ist Diplom-Sozialpädagoge und arbeitet als erlebnispädagogischer Referent.

# Inhalt

■ Was ist Erlebnispädagogik?	4
■ Ursprünge der Erlebnispädagogik	8
■ Erlebnispädagogik im Zeltlager	10
■ Außenlager – Erlebnispädagogik mit Falkentradiation	13
■ Erlebnispädagogik in der offenen Kinder- und Jugendarbeit der Falken	15
■ Erlebnispädagogik praktisch: Übungen und Spiele	18
■ 1. Vertrauensspiele und Kim-Spiele zur Förderung sinnlicher Wahrnehmung	18
■ 2. Abenteuerspiele	20
■ Literaturliste	23

# Was ist Erlebnispädagogik?

Was ist das für eine pädagogische Methode, die so vielseitig ist, dass sie in so verschiedenen Bereichen wie der Drogenprävention, in der Sozialkompetenzförderung von Kindergruppen und in Managertrainings eingesetzt wird? Erlebnispädagogik will Kindern und Jugendlichen die Gelegenheit bieten, sich selbst und die anderen neu kennenzulernen, Verantwortung zu tragen und zu übertragen, sich herausfordern zu lassen, anderen zu helfen und sich von anderen helfen zu lassen und zu merken, dass mehr in ihnen steckt, als sie selbst oder andere bisher annahmen. Dabei kommen meist zu Beginn gruppendynamische Interaktionsspiele (z.B. New Games wie Gordischer Knoten, Vertrauensübungen, Blindenführen) zum Einsatz als warming up und damit die Gruppenmitglieder Vertrauen zu einander entwickeln. Zentral für erlebnispädagogische Freizeiten sind dann erlebnis- bzw. abenteuerorientierte Aktionen (z.B. „Spinnennetz“) oder Natursportarten (z.B. Felsklettern, Segeln, Kajakfahren, Höhlentouren, Bergwandern – und mit Abwandlungen davon: Baumklettern, Floßbau und -fahrt).

Inzwischen hat sich die moderne Erlebnispädagogik vielen neuen Disziplinen geöffnet. Prof. Jörg Ziegenspeck, der seit den 70er Jahren seine ganze Energie der Erlebnispädagogik widmet und gern der Vater der „modernen Erlebnispädagogik“ genannt wird, sagte am Rande der Erlebnispädagogik-Tagung im Salvador-Allende-Haus, man solle sich ruhig auch immer wieder in neue Bereiche vorwagen, schließlich spreche auch Musik als Medium viele Menschen an und könne somit ohne Zweifel als Erlebnis betrachtet werden. Dieser modernen Auslegung schließen wir, das Erlebnispädagogik-Team des Allende-Hauses, uns an. So beziehen wir ganz bewusst Aktionen aus dem Bereich der Kim-Spiele oder das Feuer-spucken mit in unsere Aktionen ein. Und wer dann die Frage nach der Theater- oder Zirkuspädagogik stellt? Der denkt in unserem Sinne!

## Was ist nun aber das Ziel der Erlebnispädagogik?

Grundsätzlich ist es bei allen (pädagogischen) Aktionen sinnvoll, seien sie auf Gruppen oder Individuen orientiert, die angestrebten Ziele vorher zu klären. An dieser Stelle möchte ich dazu aufrufen, keine unnötige Angst vor dieser Zielformulierung zu entwickeln. Oft sind diese Ziele ganz trivial. Die Festigung des Gruppenzusammenhalts, das Aufarbeiten von Konflikten in der Gruppe und das gemeinsame positive Erleben sind klassische Ziele. Dennoch ist es zentral, vorher zu wissen, was man will. Der zweite und vielleicht schwierigere Punkt ist dann der, vorab zu definieren, wann diese Ziele erreicht sind. Aber auch das gelingt mit ein wenig Übung.

Die Reflexion der Gruppenstunde geht anschließend viel einfacher von der Hand. Waren alle beteiligt? Gibt es Außenseiter, die nicht erreicht wurden? Wurden Regeln verletzt? Wurden Absprachen eingehalten? Wurde Rücksicht auf jede/n genommen? Trafen Vorschläge auf Interesse? Waren die Aufgaben gleichmäßig verteilt? Fühlte sich jede/r wohl bei der Aktion? Welche Aktivität sollte weiter verfolgt werden? Was machen wir beim nächsten Mal anders?

Schaut man in die erlebnispädagogische Literatur, so fällt auf, dass sie sich mit dem Problem der Zielformulierung schwer tut. Was ist nun aber das erlebnispädagogische Ziel? Allgemein formuliert geht es um „die Förderung der Lebensbewältigung im Allgemeinen sowie individueller Fähig- und Fertigkeiten“.

Tom Senninger definiert neun Einzelziele (vgl. Senninger, Abenteuer leiten, 2000). Dabei benennt er Persönlichkeitsentwicklung, soziale Kompetenz, Lernbereitschaft, Werthaltung, Problemlösungsfähigkeit, Vertrauen, Kommunikationsfähigkeit, Kooperationsfähigkeit und Spaß.

Auch wenn er die aufgeführten Ziele schlagwortartig unterfüttert, bleibt als zentrales Problem die Messbarkeit und Operationalisierbarkeit. Zudem sind dies alles individu-

elle Ziele. Wie viele Gruppenmitglieder aber müssen wie viele Punkte abgearbeitet haben, damit ein besseres Team entsteht?

Okay, zugegeben: Wir orientieren uns in unserer Arbeit auch an diesen Zielen. Dennoch versuchen wir, für unsere kurzzeitpädagogischen Maßnahmen kleinere, fassbare Ziele zu formulieren. Wenn Schulklassen bei uns lernen, dass es sinnvoll ist, wenn immer nur eine/r redet, ist dies ein erreichtes Ziel, das wir vorher mit dem Lehrer oder der Lehrerin vereinbart haben. Bei Falkengruppen ist sicherlich ein höheres Level anzusetzen. Routinierte Falkengruppen können ihre Teamfähigkeit am besten an der Qualität ihrer Projekte ablesen. Wie gut klappt es mit unserer Kabarettnummer, unserer Flugblattaktion etc.

Die in bestimmten Bereichen der Erlebnispädagogik verbreitete Auffassung, dass die Aktionen für sich selbst stehen („the mountains speak for themselves“), führt allein nicht zur notwendigen Selbstreflexion in der Gruppe. Sowohl die Spontanreflexion am Ende jeder einzelnen Aktion als auch die Tagesreflexion sind für die Gruppe wesentlich. Mit gezielten Auswertungsgesprächen, in denen nach der Übertragbarkeit der gemachten Erfahrungen gefragt wird, entwickeln wir in unserer Jugendgruppe „Aktionspläne“, die zur Orientierung auf konkrete Handlungsweisen im Gruppenalltag führen. In unseren Klassenfindungsseminaren im Salvador-Allende-Haus erarbeiten wir gemeinsam mit den Schülerinnen, über die Reflexion spezifischer Aktionen und dabei gemachter Erfahrungen, die notwendigen Klassenregeln für ein kollegiales und innovatives Zusammenleben in der Klasse. Die Erlebnispädagogik kann Gruppenprozesse unterstützen und beschleunigen, dennoch ist sie nicht omnipotent. Da jede Gruppe sich von anderen unterscheidet, braucht sie auch ihren eigenen Weg zum Ziel. Unterschiedliche kognitive und emotionale Voraussetzungen müssen hier berücksichtigt werden.

Achtung! Mit der Teamfähigkeit ist es wie mit jeder Beziehungsarbeit, man muss ständig daran weiterarbeiten. Das aktuelle Niveau geht ohne Engagement schnell verloren.

### Was passiert in der Erlebnispädagogik?

In der Erlebnispädagogik geht es um die Entwicklung und Erprobung effektiver Kooperationsformen in der uns anvertrauten Gruppe, um das Anregen gruppendynamischer Prozesse, die es ermöglichen, konkrete Kommunikations- und Motivationsressourcen der Gruppe aufzunehmen und konstruktiv mit diesen zu bearbeiten. Dieses soziale Lernen, das zunächst immer das Lernen eines Individuums ist, führt zur Weiterentwicklung der individuellen Fähigkeiten und Erkenntnisse. Erlebnispädagogik stellt das Umfeld und den Rahmen für die Sensibilisierung der Gruppenmitglieder und für solidarische Verän-



derungsprozesse. Sie initiiert die ersten Schritte für die Übertragung sozialen Handelns in den Alltag. Kognitive, affektive, soziale und motorische Erfahrungen werden so miteinander verzahnt und zueinander in Bezug gesetzt, dass sie zum ganzheitlichen Lernen mit Kopf, Hand und Bauch leiten. Das Erlebnis wird nutzbar gemacht. Dabei kommt, wie oben beschrieben, die zentrale Bedeutung nicht dem Erlebnis selbst, sondern der Reflexion zu. Der Erkenntnisgewinn entwickelt sich durch die Verbindung von Erlebtem und eigener Lebenssituation. Die Reflexion macht den Unterschied zwischen Erlebnispädagogik und Funsport.

Erlebnispädagogische Aktionen sind ganzheitliche, handlungs- und erlebnisorientierte Aktionen, bei denen die Gruppenmitglieder individuell oder gemeinsam vorab definierte Aufgaben bewältigen, Hindernisse überwinden und ungewohnte Anforderungen gemeinsam bestehen. Ein zentraler Punkt, der uns als Falken von Abenteurern unterscheidet, ist der, dass jeder seine individuelle Grenze selbst bestimmt (Challenge by Choice).

Im Salvador-Allende-Haus erleben wir täglich, wie erlebnispädagogische Angebote die Kommunikations- und Teamfähigkeit einer Gruppe nachhaltig verbessern. Wenn es gelingt, Handlungsweisen zu initiieren, die einen Bezug zu den Alltagssituationen in der Gruppe haben, erlebt die Gruppe ihre internen Themen und Probleme in der erlebnispädagogischen Aktion wesentlich intensiver als in anderen Gruppenaktionen.

Die Bereitschaft sich mit veränderten Situationen aktiv auseinander zu setzen und zusammen neue Aktivitäten und Aufgaben anzugehen steigt durch die positiven Erlebnisse gemeinsam bestandener Herausforderungen signifikant. Immer wieder erleben wir, dass Gruppen bereit sind, ihre vertrauten Komfortzonen zu verlassen, um Neues zu erleben. Sie werden solidarischer und aktiver. Erlebnispädagogische Aktionen können somit durchaus auch Auflösungserscheinungen in stagnierenden Gruppen aufgreifen und den Gruppenzusammenhalt reaktivieren.

Um einen derartigen Prozess zu bewirken, muss die erlebnispädagogische Aufgabe in ihrer Struktur eine hohe Relevanz zur aktuellen Gruppen-Teilnehmersituation aufweisen.

### **Spaß ist, wenn alle lachen**

Erlebnispädagogik arbeitet im Wechselspiel zwischen dem/der Einzelnen und der Gruppe. Ein zentrales Element dieses Konstruktes ist das Recht jedes Gruppenmitglieds „Nein“ zu sagen. Der Grundsatz absoluter Freiwilligkeit impliziert, dass wir die Teilnehmer/innen nicht pushen, sondern in ihrem Nein unterstützen. Gemäß dem Falkenmotto „Spaß ist, wenn alle lachen“ versuchen wir, eigene Grenzen zu ermitteln und sie dort, wo noch Potenziale sind, zu verschieben. Der Mut des Einzelnen, in einer Situation, in der die Gruppe sich und ihre Grenzen austestet, „Stopp!“ zu sagen, ist für alle bedeutend. Dass der Kleinste den Schwersten nicht unbegrenzt tragen kann, ist in der Regel offensichtlich. Dass aber auch der vermeintlich Starke einmal nicht weiter kann, sieht man nicht immer. Erich Kästner wird der Satz zugesprochen: „Wer keine Angst hat, hat keine Phantasie“. In ungewohnten Situationen an seine Grenzen zu kommen und sie dann zu überschreiten, ist eine Erweiterung des persönlichen Handlungsspektrums. Diese Erfahrung kann Mut machen. Das Erlebnis gemeisterter Herausforderungen ermutigt auch in anderen Situationen zu tatkräftigem Engagement.

„Über den eigenen Schatten zu springen, den ‚inneren Schweinehund‘ zu überwinden, auch unangenehme Konflikte zu bewältigen oder gar mit Menschen auszukommen, zu denen persönliche Antipathien bestehen, zählen zu solchen Grenzsituationen, mit denen Teilnehmer unserer Erfahrung nach anschließend besser zurechtkommen und mutiger umgehen.“ (Renner, Outdoor, 2003)

Unsere Falkengruppenarbeit sollte junge Menschen anregen, ermutigen und unterstützen,

- Frieden und soziale Demokratie zu sichern und weiter zu entwickeln,
- demokratische Verhaltensweisen, Zivilcourage und bewusste Individualität zu entwickeln,
- die Möglichkeiten demokratischer Mitgestaltung und Selbstorganisation in Politik und Wirtschaft wahrzunehmen und auszubauen,
- die Geschichte des 20. Jahrhunderts zu begreifen,
- Toleranz sowie gewalt- und vorurteilsfreies Verhalten gegenüber Andersdenkenden und anderen Kulturen zu entwickeln,
- zur Verständigung zwischen den Nationen innerhalb und außerhalb Europas beizutragen,
- sich mit der Stellung des Menschen in und zur Natur auseinander zu setzen,

- tradierte Geschlechterrollen zu überwinden und die gesellschaftliche Gleichstellung von Frau und Mann zu verwirklichen,
- die Chancen jugendspezifischer Orientierungen beim Übergang ins Erwachsenenleben zu ergreifen und ihre Probleme zu erkennen.

Dieser Anspruch bedarf junger Menschen, die wissen, wo sie für sich und in ihrer Gruppe stehen, und Mut haben, die gesellschaftlichen Herausforderungen anzugehen. Diese Voraussetzungen zu schaffen, ist das zentrale Anliegen unserer erlebnispädagogischen Gruppenarbeit.

### **Reflexion als wichtiger Schritt in der Erlebnispädagogik**

Was wir immer wieder erleben: Wenn eine Erlebnisaktion erfolgreich abgeschlossen ist, haben die Teilnehmer das starke Bedürfnis sich untereinander auszutauschen. Sie wollen das Ergebnis miteinander teilen. So haben sie die Möglichkeit, sich ihr Ergebnis bewusst zu machen. Durch die Verknüpfung des Erlebten mit dem persönlichen Kontext weist das Ergebnis über den Augenblick hinaus. Immer wieder wird uns als Anleitenden die Frage gestellt: Wie waren wir denn? Unsere Aufgabe ist es jedoch, den Diskussionsprozess in der Gruppe in Gang zu halten, Fragen zu stellen und die „entscheidenden“ Punkte so anzusprechen, dass die Gruppe ins Nachdenken kommt. Die Gruppe soll lernen, ihre Gefühle zu reflektieren und somit (idealerweise) ihre eigenen Ziele zu definieren. In der erlebnispädagogischen Fachliteratur wird die Reflexion in vier Phasen gegliedert:

- Beobachtung (Was ist passiert/habt ihr beobachtet?)
- Verallgemeinerung (Was lernt ihr daraus?)
- Bewertung (Wie steht ihr dazu?)
- Transfer (Was hat das mit eurem Alltag zu tun?)

Wir erleben oft, dass diese Phasen in der Realität schwierig umzusetzen sind. Gerade Gruppen, die nur über eine sehr geringe Reflexionserfahrung verfügen, können die einzelnen Schritte selten durchhalten. Dennoch ist es sinnvoll, zumindest als Gruppenleiter dieses Raster zu nutzen.

In der Reflexionsphase ist es wichtig zu klären, was das Erlebte mit dem Alltag der Gruppe zu tun hat. An dieser Stelle geht der Blick auf das einzelne Gruppenmitglied. War das eine Herausforderung für mich? Möchte ich andere Verhaltensoptionen ausprobieren? Welches neue

Ziel will ich formulieren? Am Ende der Auswertung ist für die Gruppenleitung wichtig, dass alle TeilnehmerInnen so weit sind, sich der nächsten Herausforderung zu stellen.

### **Wie können erlebnispädagogische Aktionen in der Gruppenarbeit eingesetzt werden?**

Zunächst solltet ihr euch Gedanken darüber machen, wofür ihr die Spielaktionen einsetzen möchtet. Soll die Gruppe in Schwung kommen oder möchtet ihr Ruhe und Konzentration fördern? Gilt es mehr Power in die Gruppe zu bringen oder sollen die Sinne der Kinder geschärft werden? Befindet ihr euch im Rahmen der normalen Gruppenstunde, wollt also Indoor-Aktivitäten oder habt ihr die Möglichkeit Outdoor-Aktivitäten zu planen? Wollt ihr mit der ganzen Gruppe arbeiten oder sollen die Kinder sich in Kleingruppen aufeinander beziehen? Soll das Gruppengefüge oder die Konfliktfähigkeit gestärkt werden?

Die in dieser Broschüre beschriebenen Aktionen sind so aufgebaut, dass ihr schnell die entsprechenden Kategorien und Schwierigkeitsgrade erkennen könnt. Diese Kategorien sind nach unseren langjährigen Erfahrungen angelegt. Sicherlich wisst ihr, dass die Vitalität und Altersstruktur der jeweiligen Gruppe genauso wie die Tagesform nicht außer Acht zu lassen sind. Aber nur Mut!

Stellt euch die Spiele nach ihren Anforderungen zusammen. Steigert die Ansprüche an die Gruppe von Spiel zu Spiel und traut euch, die Aktionen zu variieren. Jedes Spiel hat ein Recht auf Veränderung!

Stellt im Vorfeld die nötigen Materialien zusammen und überprüft diese auf Defekte. Das gilt vor allem, wenn ihr anspruchsvollere erlebnispädagogische Aktionen plant wie Kanutouren, größere Wanderungen oder Aktionen, zu denen ihr Seile oder ähnliches benötigt. Solltet ihr schadhaftes Material entdecken, so dürft ihr dieses im Interesse der Kinder nicht weiter verwenden. Ist alles okay, dann überlegt euch, welche Aktionen ihr auswählen wollt. Ihr könnt sie zu einer inhaltlich stimmigen Spielekette zusammenstellen und in eine ausgedachte Geschichte einbetten. Ihr könnt aber auch nur einzelne Spiele auswählen.

Natürlich könnt ihr mit länger währenden Aktionen oder gar regelmäßigem Einsatz erlebnispädagogischer Methoden wesentlich mehr erreichen als mit einer einmaligen Aktion über ein oder zwei Gruppenstunden!



Dass bei einem einwöchigen Segeltörn mehr kooperatives Verhalten und mehr Einfühlungsvermögen in die Belange und Wünsche anderer gefordert sind als bei besagter Doppelstunde im Gruppenraum, erscheint letztlich jedem logisch!

So ist es uns natürlich auch ein Anliegen, euch hier direkt das konkrete Angebot zur weiteren Zusammenarbeit zu machen. Oftmals fühlt sich der/die Einzelne mit der Organisation und Durchführung größerer Aktionen überfordert. Für uns bedeutet dies jedoch, mit noch mehr jungen Menschen in Kontakt zu treten und ihnen ihren Lebensweg etwas freundlicher zu gestalten. Schließlich lässt sich mit positiver Lerneinstellung und einem gesunden Gruppenklima anschließend auch wieder viel besser der gemeinsame Alltag bewältigen und gestalten. Also zögert nicht, es auszuprobieren. Wir wünschen euch und eurer Gruppe viel Vergnügen!

# Ursprünge der Erlebnispädagogik

Was hat die Erlebnispädagogik mit der Kinder- und Jugendarbeit der Falken zu tun? Um die Erlebnispädagogik besser verstehen und einordnen zu können, soll dieses Kapitel einen Rückblick auf ihre Entstehung zu Beginn des 20. Jahrhunderts und die weitere Entwicklung geben.

Ursprung der Erlebnispädagogik ist die Reformpädagogik, die sich in den Jahren zwischen 1890 und 1933 in Europa und Nordamerika gegen ein autoritäres, starres und lebensfernes Bildungssystem wandte und eine ganzheitliche, praxisbezogene und kindorientierte Pädagogik „vom Kinde aus“ forderte. „Erlebnis“ wird zum Modewort des



beginnenden 20. Jahrhunderts. Persönlichkeiten der Reformpädagogik wie die Schwedin Ella Key kritisieren die Erlebnisarmut der Schule, die autoritären Strukturen und die fehlende Möglichkeit zur Selbsttätigkeit. Die reformpädagogischen Strömungen waren vielfältig und strebten die Einführung der Kunstziehung an, betonten den Stellenwert gemeinsamer Arbeit, plädierten für nicht-konfessionsgebundene Einheitsschulen und für die Erziehung in Landheimen. Die Reformpädagogik enthielt neoromantische, progressiv künstlerische und politische Elemente und war mit der Jugendbewegung verbunden. Kurt Hahn (1886 – 1974), in den 20er Jahren Schulleiter in Schloss Salem am Bodensee, entwickelte als Erster die von ihm so genannte „Erlebnistherapie“, mit der er die

Defizite des öffentlichen Erziehungs- und Bildungssystems ausgleichen wollte. Er forderte eine ganzheitliche Erziehung mit Kopf, Herz und Hand. In seinem Exil in England, wohin er aufgrund seiner jüdischen Abstammung vor den Nazis flüchten musste, gründete Kurt Hahn 1941 „Outward Bound“, eine Bildungsstätte mit kurzzeitpädagogischen Maßnahmen für Jugendliche, die sich auf Erlebnistherapie konzentrierte. Diese gilt als Ursprung der Erlebnispädagogik.

Hahn sah sein Ideal von Erziehung in einem Lernen, das durch konkretes Handeln und praktischen Lebensbezug gekennzeichnet war. Er setzte sich eine Erziehung zu Verantwortung durch Verantwortung zum Ziel. Über die Erziehung des Menschen wollte er eine Veränderung der gesellschaftlichen Verhältnisse herbeiführen. Den von ihm konstatierten Mängeln in Gesellschaft und Erziehung, wie dem Mangel an gesellschaftlicher Anteilnahme, dem Mangel an Sorgsamkeit, dem Verfall der körperlichen Tauglichkeit und dem Mangel an Initiative und Spontaneität, setzte Kurt Hahn vier Elemente seiner Erlebnistherapie entgegen. Das „körperliche Training“ beinhaltete verschiedene Natursportarten. Unter „Expedition“ verstand man eine mehrtägige Tour in herausfordernden Naturlandschaften, wo Natursport mit der Bewältigung alltagspraktischer Tätigkeiten verbunden wurde. Die Projektmethode übernahm er aus dem amerikanischen Ansatz und sie beinhaltete thematisch und zeitlich abgeschlossene Aktionen handwerklich-technischer bzw. künstlerischer Art. Der Dienst am Nächsten war wichtigstes Element und beinhaltete Erste Hilfe und je nach Standort Berg- oder Seenotrettung. Kurt Hahn, der nie den Anspruch erhoben hat, dass sein erlebnistherapeutisches Konzept neu oder originell sei, betonte, dass es erst im integrativen Zusammenspiel der vier Elemente, welche unter dem gemeinsamen Motiv des Erlebnisses stünden, seine eigentliche charakterbildende Wirkung entfalten könne. Er hat in seiner Erlebnistherapie die verschiedenen Fäden einer Pädagogik des Erlebens wohl eher unbewusst als beabsichtigt verknüpft und so eine umfassende Basis für die heutige Erlebnispädagogik geschaffen, die ihn nicht zum Gründer, aber zum „Urvater der Erlebnispädagogik“ macht.



In der gleichen Zeit entstand die sozialistische Reformbewegung mit der Arbeiterjugendbewegung als Vorgängerorganisation der heutigen SJD – Die Falken. Gründer und Mentor der Kinderfreundebewegung war Kurt Löwenstein, der ebenso wie Kurt Hahn eine Pädagogik forderte, bei der Lern- und Lebensbedürfnisse der Kinder und Jugendlichen im Mittelpunkt stehen sollten. Kurt Löwenstein, engagierter Bildungspolitiker und sozialdemokratischer Reichstagsabgeordneter, musste ebenfalls wegen seiner jüdischen Herkunft vor den Nationalsozialisten aus Deutschland fliehen. Mit den „Kinderrepubliken“ schufen die Kinderfreunde in den 20er Jahren pädagogische Rahmenbedingungen, in denen Arbeiterkinder politische und soziale Verantwortung lernen und Selbstvertrauen und Solidarität erleben konnten.

Beide reformpädagogischen Richtungen, die sozialistische und die bürgerliche Bewegung, gingen von einer Kritik am herkömmlichen Bildungs- und Erziehungssystem aus und hatten darüber hinaus einen naturorientierten Erziehungsansatz. Sie bedienten sich überwiegend gleicher methodischer Ansätze und verfolgten einige ähnliche Zielsetzungen, die allerdings von unterschiedlichen politischen und sozialen Interessen geleitet waren. Einer dieser methodischen Ansätze ist der Einsatz erlebnispädagogischer Aktionen mit der Zielsetzung, junge Menschen zu Verantwortungsbewusstsein, Selbstständigkeit, Hilfsbereitschaft, Solidarität, ökologischem Bewusstsein u.v.m. zu erziehen.

Viele andere Erziehungsgrundsätze und -ziele gelten für uns heute genauso wie vor 100 Jahren. Dazu zählen traditionell die Erziehung zur Demokratie, die Erziehung beider Geschlechter in der Gemeinschaft und durch die Gemeinschaft (Koedukation) und die Erziehung zur aktiven Mitgestaltung und -bestimmung (Partizipation). Einige weitere Ziele haben in der heutigen Zeit an Bedeutung gewonnen. Wichtige Rollen spielen dabei die Erziehung zur Freiheit, zum Antifaschismus und zu selbstständig denkenden und handelnden Individuen, die Erziehung, zu verantwortungsbewusstem Umgang mit der Natur und zum Naturschutz. Das wichtigste Prinzip dabei ist die Bildung der Vernunft.

Bereits von den Anfängen der Kinderfreundebewegung bis in die heutige Falkenpädagogik haben sozialistische Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter erlebnispädagogische Elemente eingesetzt. Das pädagogische Schlagwort der Falken in den 50er Jahren lautete „vom Erlebnis zur Erkenntnis“. Unter diesem Motto fanden bereits vor mehr als 50 Jahren Stadtspiele, Fahrten, Wanderungen etc. in der Arbeit der Falken statt.

Der Unterschied der Erlebnispädagogik im Sinne Kurt Hahns zu unserer Falkenpädagogik besteht in der Zielsetzung der Aktionen, die in der politischen und sozialen Erkenntnis der Teilnehmer liegt und nicht im Durchstehen einer extremen Lebenssituation.



Erlebnispädagogik ist eine gute Methode, um spielend Erfahrungen zu machen, die wichtig für ein soziales Miteinander sind. Teilnehmer können mit viel Spaß bei den gestellten Aufgaben Erlebnisse und Erfahrungen sammeln und nachhaltige Eindrücke für ihr weiteres Leben gewinnen. Darüber hinaus verfolgen Helferinnen und Helfer bei den Falken mit ihren erlebnispädagogischen Methoden die Absicht, sowohl die Persönlichkeitsbildung, die Charakterstärkung als auch das Selbstbewusstsein junger Menschen zu fördern, sowie ihr Verhalten in der Gruppe zu stärken.

Falkenpädagogik und Erlebnispädagogik beinhalten gleichermaßen Erziehung zur Individualität und Erziehung innerhalb von Gruppen. Ziel ist die Entwicklung selbstständiger Individuen, die sich in ihrem Umfeld und damit in ihrer Gruppe solidarisch und selbstbewusst bewegen können.

Daraus ist zu erkennen, dass Erlebnispädagogik und sozialistische Erziehung viele gemeinsame Schnittstellen besitzen und Erlebnispädagogik bei den Falken daher ein Thema mit nunmehr hundertjähriger Tradition ist.

# Erlebnispädagogik im Zeltlager

In der heutigen Zeit nähern sich moderne Erlebnispädagogik und Falkenarbeit in ihren Zielsetzungen und Methoden immer mehr an. Schon lange richtet sich die Erlebnispädagogik nicht mehr ausschließlich an bürgerliche Kinder und Jugendliche, genauso wenig wie derzeit nur „typische“ Arbeiterkinder und -jugendliche mit in die Zeltlager der Falken fahren. Gegenwärtig beteiligen sich sowohl Kinder und Jugendliche aus sozial schwächeren Familien als auch aus finanziell besser situierten Familien. Kinder aller Schulformen und sozialen Schichten sind im Zeltlager vertreten. Diese „bunte Mischung“ ermöglicht den Teilnehmerinnen und Teilnehmern, sich gegenseitig kennen zu lernen und sich mit unterschiedlichen Lebensentwürfen auseinander zu setzen. Das bietet die Chance, eventuell bestehende Vorurteile und Kontaktbarrieren abzubauen.

Die gesellschaftlichen und sozialen Probleme haben sich seit der Gründung der Arbeiterjugend- und Kinderfreunde-bewegung ebenfalls geändert. Beispiele dafür sind u. a. eine hohe Anzahl an Scheidungen, neu entstehende so genannte Patchworkfamilien und immer mehr allein erziehende Mütter oder Väter. Andere Rahmenbedingungen der heutigen Zivilisation sind geringer werdende Möglichkeiten für junge Menschen, in der Natur wichtige Erlebnisse und Erfahrungen zu machen, eine konsumorientierte Gesellschaft und eine Vielzahl an Medien, welche die Gefahr einer Reizüberflutung mit sich bringen.

Kinder und Jugendliche suchen Abenteuer und Erlebnisse im Zeltlager, sie wollen einen interessanten und spannenden Urlaub fern von ihrem Zuhause erleben. Häufig reicht ein Ferienziel innerhalb Deutschlands nicht mehr aus, um das Interesse junger Menschen zu wecken. Immer weniger Jugendliche und ihre Eltern haben überhaupt Erfahrung mit dem Verbandsleben oder kennen die Falken vielleicht gar nicht. Damit sich mehr Jungen und Mädchen für Ferien mit den Falken entscheiden, nehmen immer mehr Ausschreibungen für Zeltlager den Trend der heutigen Zeit auf und versprechen Abenteuer und „Action“. Neben diesen wirtschaftlichen Aspekten, wie Zeltlagermaßnahmen mit einer ausreichenden Zahl an Teilnehmern gefüllt werden, verfolgen die Falken wei-

terhin ihre traditionellen pädagogischen und politischen Ziele. Erlebnispädagogische Aktionen bieten die Möglichkeit, ökonomische und pädagogisch-politische Aspekte unter einen Hut zu bringen.

Gruppenarbeit der Falken vor Ort oder im Zeltlager beinhaltet viele erlebnispädagogische Elemente. Vertrauens- und Kooperationsspiele, Spieleketten und Aktionen, in denen Erfahrungsmöglichkeiten für Verantwortung, Kooperation und Selbstvertrauen geschaffen werden, sind Bestandteile der Falkenpädagogik. Ebenso bieten Zeltlager und Ausflüge viele Möglichkeiten der Gruppen- und Naturerfahrung. Mittlerweile werden in vielen Gliederungen Zeltlager mit speziell erlebnispädagogisch orientierten Methoden wie Kletterausflügen, Waldralleyes, Kanufahrten und vielen weiteren Angeboten veranstaltet.

Als Beispiel für ein erlebnisorientiertes Zeltlager bei den Falken dient eine Kanutour, die der Unterbezirk Recklinghausen im Sommer 2003 in Hyltebruk, Schweden, veranstaltet hat.

In der zweiten Woche des dreiwöchigen Zeltlagers fand die Kanuwanderung mit einer Gruppe Teenies aus dem RF-Bereich (RF steht für „Rote Falken“, die Gruppe der jüngeren Jugendlichen) statt. Die Gruppe bestand aus insgesamt 42 Personen, 34 Teilnehmerinnen und Teilnehmern zwischen 11 und 16 Jahren und acht Helferinnen und Helfern, die in Kanada die Tour antraten.

Vor Beginn der Fahrt hatten die Teilnehmenden in der ersten Woche des Zeltlagers die Gelegenheit, mit Wurf-säcken und den für Kanadier üblichen Stechpaddeln „Trockenübungen“ an Land zu machen.

Das Besondere am Kanusport ist die einfache und schnell zu erlernende Technik, sodass nicht viel Übung für das Durchstehen einer Kanuwanderung benötigt wird. Spätestens nach einem Tag auf dem Wasser sind die Kanuten soweit mit ihrem Sportgerät und der Technik vertraut, dass sie es gut handhaben und steuern können, ohne dabei eine Kenterung zu riskieren.

Während der Tour musste die Gruppe jeden Tag eine drei- bis sechsstündige Strecke auf dem Wasser bewältigen. In den ersten drei Tagen wurden die beiden Seen Fegen und Kalvsjön, in den darauf folgenden Tagen



schließlich die Flüsse Lillan und Ätran befahren. Die einzelnen Tagestouren waren so ausgelegt, dass selbst schwächere und untrainierte Personen nicht überfordert wurden. Da die Kanadier mit jeweils drei Personen besetzt waren, konnte eine der Kanuten bei zu großer Erschöpfung auch mal eine Pause vom Paddeln machen, während die anderen beiden das Vorwärtskommen und Lenken sicherten. Dennoch sind einige durch die ungewohnte Belastung an ihre körperlichen Grenzen gestoßen.

Vier weitere HelferInnen, u.a. der Koch, sind am Zeltplatz in Hyltebruk geblieben, um die Versorgung mit Essen und Gepäck zu gewährleisten. Wenn die Kanutengruppe nach anstrengender Fahrt auf dem Wasser am Kanurastplatz ankam, lieferten die vier Helfer eine warme Mahlzeit, das Großzelt (SG 50) sowie Proviant und das benötigte Gepäck für den nächsten Tag.

Abends wurde in gemeinschaftlicher Arbeit der Jungen und Mädchen das Zelt aufgebaut, in dem alle 42 Personen, TeilnehmerInnen und HelferInnen Platz zum Schlafen fanden. Diese Art der Unterbringung stellte sowohl eine anstrengende Situation als auch eine interessante Herausforderung dar, da sechs Tage lang niemand eine Rückzugsmöglichkeit in die eigene Privatsphäre finden konnte.

Die spartanische Ausstattung der Kanurastplätze war eine weitere Herausforderung für die Jungen und Mädchen. Fernab der Zivilisation in der Wildnis Schwedens gab es weder Strom noch fließendes Wasser. Die einzige Mög-

lichkeit zur Körperpflege bestand in einem Bad im See oder Fluss, an dem die Gruppe ihr Lager aufgeschlagen hat. Da allerdings viele verbandsfremde Kinder mit im Zeltlager waren, sind die Jungen und Mädchen nicht nackt baden gegangen, sondern haben sich mit Badehose bzw. Bikini gewaschen. Diese Umstände bedeuteten für viele eine neue und ungewöhnliche Erfahrung. In jedem Fall bedeutete diese Tour und die gemeinschaftliche Unterbringen der Jungen und Mädchen für alle ein unvergessliches Erlebnis, was aus pädagogischer Sicht die Förderung der sozialen Fähigkeiten wie Rücksichtnahme, Hilfsbereitschaft und Gemeinschaftssinn unterstützt hat. Darüber hinaus wurde bei der gemeinsamen Unterbringung der gesamten Gruppe die gemeinschaftliche Erziehung von Jungen und Mädchen gefördert, was bei uns Falken seit 100 Jahren als eines der wichtigsten Ziele gilt. Während der Tour schliefen Jungen und Mädchen zusammen in einem Zelt, sie legten die gleiche Strecke auf dem Wasser zurück und sie mussten sich gegenseitig helfen, um die Route zu bewältigen.

Die Kanadier wurden mit jeweils drei Personen besetzt. Diese Dreiergruppen müssen gut zusammenarbeiten und sich untereinander absprechen, damit sie sicher und zügig auf dem Wasser voran kommen. Wenn es Probleme bei der Zusammenarbeit gibt und die Kanuten nicht gut miteinander kooperieren, vergrößert sich die Anstrengung beim Befahren des Gewässers um ein Vielfaches.



Dies wurde bereits am Anfang der Tour deutlich, als eine Dreiergruppe infolge eines Streites in der Mitte des Sees kenterte. Schnell musste die Leitung der Kanutour reagieren, um Schlimmeres zu verhindern. Ebenso erforderte die Situation von den Teilnehmenden Disziplin, Verantwortungsbewusstsein und Hilfsbereitschaft. Eine Kanugruppe bekam den Auftrag, den gekenterten Kanadier zu bergen, drei weitere halfen bei der Bergung der Personen aus dem Wasser, während die restlichen Gruppen am Ufer durch gegenseitiges Festhalten der Kanus ein so genanntes „Paket“ bildeten, damit sie sich nicht ebenfalls gefährdeten. Rückblickend hebt diese Situation hervor, dass die gesamte Gruppe gut zusammengearbeitet hat. Glücklicherweise blieb dieser Vorfall der einzige Unfall während der Tour.

Die Kanutour hat aus folgenden Gründen die drei wichtigen Ebenen der Erlebnispädagogik erfüllt, die gleichermaßen für die sozialistische Erziehung und Bildung gelten: die Anforderung an den Einzelnen, die Gruppe und die Gesellschaft. Die einzelnen Gruppenmitglieder haben sich während der Fahrt besser kennen gelernt, was bewirkt hat, dass die Gruppe zusammen gewachsen ist. Die Teilnehmer haben sowohl in ihren Kanugruppen auf dem Wasser als auch in der gesamten Gruppe an Land gut zusammengearbeitet und damit ihre Kooperationsfähigkeit bewiesen. Darüber hinaus forderte die Fahrt auf dem Wasser von den Mädchen und Jungen Verantwortungsübernahme für sich selbst und die ganze Gruppe. Durch die tägliche und vor allem ungewohnte Belastung durch das Paddeln und die Lebenssituation während der Fahrt konnten die Teenies ihre körperlichen Grenzen erfahren und lernten, sich besser einzuschätzen. Dies zu erleben und zu lernen ist ein wichtiger Schritt beim Aufbau der eigenen Persönlichkeit und der Entwicklung des Charakters. Positive Erfahrungen, wie z. B. das Erreichen des Kanurastplatzes nach einer langen und anstrengenden Fahrt auf dem Wasser, stärken das Selbstbewusstsein und steigern das Selbstwertgefühl junger Menschen. Nach der Kanutour zeigten sich die Änderungen in der Gruppe deutlich in größerer Bereitschaft zu Hilfsbereitschaft



und Solidarität im Zeltlageralltag. Die Jugendlichen übernahmen nun bereitwillig ihre zugeteilten Sozialdienste, wie Spülen, Wasser holen, Holz hacken oder Reinigen der Toiletten.

Ein weiterer wichtiger Aspekt der Kanutour und des gesamten Zeltlagers der Falken ist die Nähe zur Natur. Die Durchführung bedeutete für alle beteiligten Personen, Jugendliche wie Erwachsene, drei Wochen fernab von Zivilisation und Medienwelt zu leben, da es am Zeltplatz in Hyltebruk und an den Kanurastplätzen weder Strom noch fließendes Wasser gibt. Aus diesem Grund müssen die Teilnehmer eigene Kreativität entwickeln, um sich mit sich selbst zu beschäftigen und dem, was die Natur ihnen bietet.

Falken möchten durch ihre Zeltlager junge Menschen zu Naturschutz und bewusstem Umgang mit Ökosystemen erziehen. Ebenso sind aus gesellschaftlicher Sicht sowohl die Entwicklung eines ökologischen Bewusstseins der jungen Menschen als auch die Erziehung zum Naturschutz bedeutungsvoll für die Zukunft der Menschen.

Während der Kanutour auf Schwedens Seen und Flüssen konnten die Teilnehmer (zumindest in einigen Augenblicken) die Ruhe der einsamen und nahezu unberührten Landschaft auf sich wirken lassen. Leider ist es mit so vielen jungen Menschen sehr schwierig, Momente der Ruhe und Besonnenheit im „Herzen der Natur“ zu finden, da die Jungen und Mädchen in diesem Alter lieber toben und schreien.

Das wichtigste Ziel, was mit der Kanutour erreicht wurde, war jedoch, dass die Kinder und Jugendlichen viel Spaß miteinander und an der Tour hatten und sich dadurch eine starke Gruppe gebildet hat.

# Außenlager – Erlebnispädagogik mit Falkentradition

„Früher als alle anderen stehen wir auf, fast heimlich. Wir packen unsere Rucksäcke: Schlafsack, Isomatte, Kuscheltier, Regenjacke, Geschirr, Zahnbürste, Taschenlampe.

Dann am Küchenzelt steht der ‚Rest‘: ein großer verbeulter Topf, Material für einen ‚Rochen‘, ein Wasserkanister, Lebensmittel, eine Plane, Streichhölzer, ein Erste-Hilfe-Set. Uff, aber unsere Rucksäcke sind doch schon voll und überhaupt – mehr kann ich eh nicht tragen!“

Hier müssen wichtige Entscheidungen gemeinsam getroffen werden: Die Großen nehmen auch die größeren Rucksäcke. Ein Blick zum Himmel lässt auf Trockenheit schließen? Dann bleibt das Zelt zurück. Geschirr fliegt wieder raus: man kann ja zu zusammen von einem Teller essen oder gar alle aus dem Topf.

Eine große Frage wurde zum Glück schon früher geklärt: Wir gehen entlang eines kleinen Flusses in eine Schlucht hinein und zurück durch das kleine Dorf mit dem Eisladen. So begann unser Gruppenbucheintrag zum Außenlager. Ich war 13.

10 Jahre später sind wir wieder auf dem gleichen Zeltplatz, inzwischen bin ich selbst Gruppenleiterin. Meine begeisterten Erinnerungen überzeugen meine Gruppe davon, auch unser Außenlager dort aufzuschlagen.

## Waschen und Abwaschen im Fluss

In der Natur sollte man kein Spülmittel, Shampoo und auch keine Seife verwenden, da es direkt in den Boden geht und die Inhalte nicht so gut abgebaut bzw. gefiltert werden. Daher kann man für längere Touren besondere Seifen verwenden, die man auch selbst machen kann. Für kürzere Touren reicht die Natur selbst: Sand oder auch kleine Steinchen vom Ufer des Flusses eignen sich hervorragend zum Abwaschen. Wenn ihr euch selbst mit feinem Sand wascht, ist das wie ein Peeling, für das ihr sonst viel Geld bezahlt.

## Rochen

Ein Rochen ist kein richtiges Zelt, eher ein „Dach über dem Kopf“: Wenn große Zelte (für 8 – 10 Personen) eigentlich zu alt sind, zu viele Löcher haben, undicht sind, dann kann man die „Türen“ davon abtrennen und sie umfunktionieren. Auch eine stabile Plane mit Ösen aus dem Baumarkt ist brauchbar.

## Was ist ein Außenlager?

Während des Zeltlagers bricht eine einzelne Gruppe auf, um ein oder zwei Tage in einem sogenannten Außenlager zu verbringen. Da gibt es keine fertige Infrastruktur, sondern irgendwo einen Platz im Wald, eine Scheune bei Bauern oder eine Wiese, wo Übernachten, Waschen und Essen von allen gemeinsam organisiert werden. Für die Gruppe ist das meist ein sehr intensives Erlebnis.

Außenlager – ein wichtiger Programmpunkt in fast jedem Falkenzeltlager, egal ob eine Nacht oder mehr, ob vor Beginn des eigentlichen Camps oder mittendrin, egal

ob mit Fahrrad, Kanu oder per Pedes. Das Zeltlager selbst ist schon fern der Zivilisation, abenteuerlich und ein echtes Gruppenerlebnis – und mitbestimmen dürfen auch alle. Im Außenlager potenziert sich das noch.

Die Gruppe begibt sich nun wirklich in die Natur, das Geschirr muss mit Sand und Flusswasser gewaschen werden, das Risotto in nur einem Topf über dem Lagerfeuer am selbstgebauten Dreifuss gekocht, wir schlafen mitten im Wald, ohne Zelt und ohne Klo.

### **Abenteuer für die Gruppe**

Abenteuerlich ist es auch: da müssen wir über eine Kuhwiese, beim Bauern mit Händen und Füßen nach Wasser fragen, wenn wir die Landessprache nicht sprechen. Die Uferseite ohne Brücke wechseln, weil der Weg plötzlich endet, und nachts erst: Was sind das für Geräusche? Hast du das auch gehört? Kommt vielleicht jemand mit zum Pinkeln? Da braucht man fast keine Gruselgeschichte mehr! Und was macht man, wenn plötzlich ein Gewitter kommt oder ein Wildschwein?

Für die Gruppe bedeutet dies, Zusammenhalten, Rücksicht nehmen, Helfen, zum Beispiel, wenn Kolja es nicht allein über den Fluss schafft. Es heißt, Aufgaben gerecht zu verteilen, damit vor Einbruch der Dunkelheit das Schlaflager, das Feuer und das Essen fertig sind. Es heißt Lösungen finden, wenn Franzl sich bockig auf den Boden setzt und nicht mehr weitergehen will, wenn ein Rucksackgurt reißt oder der Wasserkanister ein Loch hat. Es heißt aber auch, Zeit zu haben, als Gruppe miteinander zu sprechen, Probleme anzusprechen in der Gruppe, im Zeltlager, zuhause. Es heißt, am Abend zusammen am Feuer sitzen, Marshmallows grillen, Spielen, Geschichten erzählen, dann mit der Gitarre, die wir die ganze Zeit geschleppt und ab und an verflucht haben, noch ein paar Lieder zu singen.

Und wenn man dann am nächsten Nachmittag erschöpft, vielleicht hungrig und dreckig im Camp ankommt, dann, ja dann fängt die Planung für das nächste Außenlager gleich wieder an.

### **Anders sein gewinnt**

Natürlich gilt das auch für das Außenlager. Alles kann ganz anders sein als das hier vorgestellte Außenlager, ihr könntet auch in einer Scheune schlafen, mit Gaskochern kochen, euch das Gepäck bringen lassen, mit einer zweiten Gruppe gemeinsam gehen, usw. Macht es so, wie ihr es euch als Gruppenleiter/in oder wie ihr es eurer Gruppe zutraut, das ist am besten. Aber keine Angst, dass etwas Unvorhergesehenes geschehen könnte, ein Problem auftaucht: Gemeinsam gelöste/überwundene Probleme schweißen eine Gruppe fast immer enger zusammen.

### **Zauselstunde**

So nennen die Österreicherischen Falken es, wenn sie sich als Gruppe zusammensetzen, nicht nur wenn es in der Gruppe Probleme gibt. Eine Methode kann sein, dass jeder reihum einem anderen in der Gruppe etwas sagt, etwas Positives oder Negatives, zum Beispiel: Ich fand es doof, dass du mich vorhin nicht hast mitspielen lassen. Ich habe mich gefreut, dass du mir beim Suchen geholfen hast. Der oder die Angesprochene darf nicht reagieren, weder direkt noch wenn er oder sie dann dran ist (am besten ist, er sagt einem anderen aus der Gruppe etwas). Hinterher kann dann in der Gruppe noch weiter darüber gesprochen werden oder aber der eine oder die andere spricht jemanden noch mal alleine an, um die Kritik zu erwidern, sich zu bedanken, sich zu entschuldigen, nach einem Kompromiss zu suchen. Natürlich kann man in der Zauselstunde auch einfach über die Erlebnisse und Erfahrungen des Tages sprechen, Ideen für den nächsten Tag entwickeln, etc.

Es kann hilfreich für alle sein, so eine Zauselstunde regelmäßig auf dem Programm zu haben. Und da man im Außenlager nicht vom nächsten Programmpunkt oder anderen Leuten gestört wird, weil aber auch die Erfahrungen als Gruppe ganz anders vielleicht intensiver sind, eignet sich das Außenlager gut für eine solche Zauselstunde.

# Erlebnispädagogik in der offenen Kinder- und Jugendarbeit der Falken

Genauso wie in der Zeltlagerarbeit der Falken werden seit ihrer Gründungszeit Anfang des 20. Jahrhunderts erlebnispädagogische Aktivitäten in der Gruppenarbeit vor Ort eingesetzt. Egal ob Radtouren, Wanderungen, Rallyes oder Kletterausflüge, diese Aktionen erfreuen sich gleich bleibender Beliebtheit seit nunmehr 100 Jahren. Neben der typischen Gruppenarbeit mit einer festen Falkengruppe, bieten die Falken aber auch „offene Arbeit“ in ihren Kinder- und Jugendeinrichtungen für alle an, auch für „verbandsfremde“ Kinder und Jugendliche. Ähnliche Aspekte, wie im vorangehenden Kapitel beschrieben, gelten für die Anwendung erlebnispädagogischer Medien in der offenen Kinder- und Jugendarbeit der SJD – Die Falken. Ebenso macht sich dort der gesellschaftliche Wandel und die damit verbundenen Veränderungen in der Lebenssituation junger Menschen bemerkbar.

Die Lebensphase Jugendlicher ist geprägt von Unsicherheit. Diese bezieht sich auf mehrere Bereiche im Leben junger Menschen auf ihrem Weg in das Erwachsenenalter. Durch die körperlichen und psychischen Veränderungen während der Pubertät entsteht eine Unsicherheit bezogen auf die eigene Person. In der Phase der Pubertät müssen Mädchen und Jungen zu sich selbst finden und lernen, sich in der Gruppe anderer Jugendlicher zu behaupten.

Dazu kommt eine große gesellschaftliche Verunsicherung, die mit der eigenen Zukunftsperspektive verbunden ist. Ein guter Schulabschluss garantiert heutzutage keine Sicherheit mehr in Bezug auf Berufswahl und Chancen auf dem Arbeitsmarkt.

Viele junge, aber auch ältere Menschen stehen in der heutigen Zeit diesen Unsicherheiten und Problemen hilflos gegenüber.

Ein bedeutsames Anliegen pädagogischer Arbeit in der offenen Kinder- und Jugendarbeit der SJD – Die Falken ist daher die Bildung und Förderung der sozialen Kompetenzen junger Menschen, um ihnen mehr Sicherheit bei der Bewältigung des Lebens mit all seinen Höhen und Tiefen zu vermitteln. Die Erziehung zur Verantwortung für sich selbst und für andere ist dabei eines der wichtigsten Ziele.

Darüber hinaus sehnen sich junge Menschen nach Erlebnissen und „Action“, sie wollen etwas erleben. Doch leider schwinden in der Gegenwart die Möglichkeiten für das Erleben von Abenteuern. Kinder und Jugendliche haben immer weniger Gelegenheiten und Räume, sich selber auszuprobieren und erfahren zu können. Im Zeitalter der Massenmedien besteht die Gefahr, dass junge Menschen durch Reizüberflutung in eine Zuschauermentalität verfallen, anstatt mit Gleichaltrigen ihren Drang nach Abenteuern, Selbsterfahrung und Entdeckungen auszuleben. Besonders diese praktischen Erfahrungen und Erlebnisse sind aber wichtig für die Entwicklung der Persönlichkeit und des Körpers.

Aufgabe der offenen Kinder- und Jugendarbeit der SJD – Die Falken ist daher unter anderem, durch erlebnispädagogische Settings solche Erlebnisse und Erfahrungen zu ermöglichen. Durch hautnahes Erleben und Bewältigen gestellter Aufgaben findet nachhaltiges Lernen statt, was theoretische Vermittlung allein nicht erreichen kann.

Das Kinder-, Jugend- und Kulturhaus „Maxus“ der Falken in Gladbeck offeriert seinen Besuchern eine Vielzahl von Möglichkeiten, um neue Erfahrungen zu sammeln. Konzeptionell und praktisch steht deshalb die Schaffung neuer Erlebnisräume im Mittelpunkt der pädagogischen Bemühungen. Erlebnisorientierte Angebote finden im



Haus regelmäßig statt. Zu diesem Zweck wurde der große Saal des Hauses in einen Erlebnis- und Bewegungsraum umgewandelt. Hier befinden sich eine sechs Meter hohe Kletterwand, eine Kistenkletterstation sowie ein großes Trampolin und viele Weichböden und Matten. Weiterhin können dort Tief- und Hochseilstationen eingerichtet werden.

In der Offenen Arbeit finden hier Freizeitangebote für alle Zielgruppen und Altersklassen statt. Dies geschieht zum einen in Form von Kursangeboten, wie Kletter- oder Trampolinkursen oder aber als freies, offenes Angebot. Dieser offene Charakter der Angebote animiert zum Ausprobieren, Austesten und Erleben und kann damit zu neuen Erfahrungen führen.

Neben diesen offenen Angeboten finden allerdings auch zielgerichtete Programme für bestimmte Gruppen statt. Ein Beispiel hierfür sind die Trainingsprogramme zur Förderung von sozialen Kompetenzen, die sich an einzelne Gruppen von Hausbesuchern richten.

Beobachtungen im Haus lassen eine immer größere Gewaltbereitschaft unter den Kindern und Jugendlichen erkennen. Gleichzeitig ist eine Abnahme sozialer Bindungen, eine geringe Konfliktfähigkeit und Frustrationstoleranz sowie mangelnde Kooperationsbereitschaft zu konstatieren. Die Kinder sollen daher innerhalb spielerischer Settings ihre sozialen Kompetenzen erweitern. Gleichsam sollen sie lernen, ihre Konflikte innerhalb der Gruppe konstruktiv zu lösen ohne auf gewalttätige Muster zu verfallen. Die Trainings, die zwischen fünf und acht Unterrichtseinheiten dauern, werden anhand der erlebnispädagogischen Prämissen „vom Leichten zum Schwierigen – vom Einfachen zum Komplexen“ konzipiert. Die einzelnen Einheiten bestehen jeweils aus Aktion und Reflexion nach dem Prinzip der Abenteuerwelle. Die Nachbereitung dient dem Transfer der neuen Erfahrungen in den Alltag.

Eine „Abenteuerwelle“ besteht aus dem „Briefing“, indem die Erlebnis-/Abenteueraktivität mit der Gruppe zusammen inhaltlich und sicherheitstechnisch vorbereitet wird. Danach wird die Erlebnis-/Abenteueraktivität durchgeführt. Auf den Aktivitätsteil folgt das „Debriefing“, die Nacharbeit des Erlebten in der Gruppe. Daraus entsteht ein neuer Zyklus der Abenteuerwelle mit Briefing/Aktivität/Debriefing usw.

In der Praxis werden in diesen Programmen neben einigen Seilelementen als Highlights vor allem Kooperative Abenteuerspiele eingesetzt. *„Der Begriff Kooperative Abenteuerspiele steht für ein Konzept, mit bestimmten Spielen so zu arbeiten, dass zwei Ziele im Vordergrund stehen: das Erlebnis des gemeinsamen Handelns in einer Gruppe von Menschen, die sich gegenseitig unterstützen statt miteinander zu konkurrieren, kurz: Kooperation; das Erlebnis von Spannung, Herausforderung und der Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten, kurz: Abenteuer.“* (Gilsdorf/Kistner; Kooperative Abenteuerspiele 2, 2002)

### Kooperative Abenteuerspiele

Kooperative Abenteuerspiele zeichnen sich vor allem durch eine „klar umrissene Aufgabenstellung“ aus. Die Aufgaben richten sich als Angebote an die Teilnehmerinnen – können also auch abgelehnt werden. Es gilt also immer das ‚Prinzip der Freiwilligkeit‘, welches impliziert, dass ‚jeder darf, aber keiner muss‘. Details der Aufgabe werden allerdings vorab durch die Spielleitung festgelegt und können von der Gruppe nicht mehr modifiziert werden. Bei Kooperativen Abenteuerspielen nimmt die Kooperation der Gruppe eine zentrale Stellung ein. Es geht also nicht um ein Gegeneinander unterschiedlicher Gruppen oder Mannschaften, sondern darum, dass die gesamte Gruppe miteinander arbeiten und agieren muss, um einen gemeinsamen Erfolg zu erzielen. *„Teamarbeit ist gefordert beim gegenseitigen Zuhören, bei der Kompromissbereitschaft in der Entscheidungsfindung, Nutzung der Stärken und Rücksichtnahme auf die Schwächen einzelner Mitglieder, Abstimmung bei der Durchführung von Aktionen.“* (ebd.)

Um einen Aufforderungscharakter zu entwickeln, müssen die einzelnen Spiele von den Teilnehmenden als anspruchsvoll betrachtet werden. Die Lösungen der jeweiligen Aufgabe dürfen nicht sofort sichtbar auf der Hand liegen und Lösungswege sich nicht unmittelbar aufdrängen. Allerdings muss die Spielleitung darauf achten, dass die jeweiligen Aufgaben für die Gruppe mit ihren Fähigkeiten und Mitteln zu bewältigen ist. Hierbei wird den Teilnehmenden Engagement und Einsatz auf physischer, kognitiver und emotionaler Ebene abverlangt. Sie müssen motorische Fähigkeiten einsetzen, Planungs- und Entscheidungsprozesse durchlaufen und die Elemente von Risiko und Wagnis mit Sicherheit und Verantwortung in Einklang bringen. Die Lösung dieser Aufgaben wird von den Jugendlichen oft als ein Erfolgserlebnis empfunden und bildet die Grundlage für die nachfolgenden Reflexions- und Transferbemühungen. Die Aufgaben sind also als Herausforderungen für die Gruppe konzipiert, wobei sie jedoch immer einen spielerischen Charakter haben. *„Teilnehmerinnen wie Leiterinnen lassen sich für die Zeit des Spiels auf eine Fantasiewelt ein – das Problem, welches es zu lösen gilt, ist in einem alltäglich-pragmatischen Sinne nicht ‚real‘, sondern hat einen ‚als-ob-Charakter‘.“* (ebd., S. 14)

Die Suche nach Autonomie, aber auch die Suche nach Gemeinschaft liegen jedem menschlichen Streben zugrunde und bilden so auch die Leitmotive der pädagogischen Arbeit mit Kooperativen Abenteuerspielen. Das Streben nach Autonomie der Individuen soll vor allem durch die Förderung von Handlungskompetenz, Lebensfähigkeit und des Selbstwertgefühls unterstützt werden, wohingegen Gemeinschaft und Zugehörigkeit durch die Verbesserung der Kommunikations- und Interaktionsfähigkeit sowie der Förderung von Sensibilität und Selbstkontrolle gestärkt werden sollen. Dies impliziert, dass ein erfahrungs-





orientiertes Lernen im Sinne der Kooperativen Abenteuerspiele immer in einem Spannungsfeld von Autonomie und Gemeinschaft stattfindet und stattfinden muss. Dieses Spannungsfeld ist damit das eigentliche konstitutive Element der gemeinsamen Aktivitäten. So dient die Gruppe als Bezugsrahmen jeglicher Lernprozesse und die jeweiligen Aufgaben richten sich an die gesamte Gruppe, die gemeinsam handeln und zu einer Lösung kommen muss. Durch den hohen Anspruchscharakter der einzelnen Aufgaben wird es nötig, dass alle Teilnehmerinnen ihre individuellen Fähigkeiten und Talente einbringen. Innerhalb der Aktivitäten ist es unvermeidlich, dass Konflikte auftreten. Diese bedürfen aktiver Bewältigung. Ein zentraler Aspekt ist zudem, dass dem Prozess der Problemlösung – also den angewandten Lösungsstrategien – ein mindestens ebenso großer Stellenwert beigemessen wird, wie dem Resultat oder Produkt.

In der Arbeit des Kinder-, Jugend- und Kulturhauses „Maxus“ hat die Erlebnispädagogik daher einen sehr großen Stellenwert, hält sie doch für die unterschiedlichsten Ziele und Gruppen ein breites Spektrum an Methoden und Verfahren bereit. Die Kooperativen Abenteuerspiele sollen hier nur als ein Beispiel dienen und gleich-

sam verdeutlichen, dass zur Erlebnispädagogik nicht nur Klettertouren und Kanufahrten gehören, sondern dass das Abenteuer manchmal schon vor der Haustür stattfindet und so seinen berechtigten Platz in der Offenen Jugendarbeit hat.

Unter den Begriff „Kooperative Abenteuerspiele“ fassen Gilsdorf und Kistner Erlebnisse, die das gemeinsame Handeln einer Gruppe verknüpft mit herausfordernden Situationen, die jeden Einzelnen seine Handlungsweisen hinterfragen lassen und das in spielerischer Art und Weise. Kooperative Abenteuerspiele beinhalten Kennenlernspiele, Warming Ups, Abenteuerspiele, Abenteueraktionen und Reflexionsübungen.

# Erlebnispädagogik praktisch: Übungen und Spiele

Diese Aktionssammlung ist so aufgebaut, dass Menschen ohne Fachkenntnisse sie mit wenig Vorbereitung nutzen können. Daher haben wir unser Augenmerk auf einfach Aktionen ohne großen Materialaufwand gelegt. Denn: je mehr Material im Einsatz ist, um so schneller kann es zu Komplikationen führen. Pädagogische Arbeit ist ja an sich schon anspruchsvoll, deshalb sind hier Übungen und Spiele ausgewählt, bei denen nur wenig Sicherheitshinweise zu beachten sind. Trotzdem trägt die HelferIn oder der Helfer die Verantwortung, dass den Teilnehmenden nichts passiert. So muss sie oder er den Ablauf und die Regeln genau erklären. Lässt die Konzentration der Gruppe nach, ist es besser, eine Übung abubrechen oder eine Pause einzulegen.

Sicherheit – psychisch wie körperlich sicher und geschützt zu sein – ist ein Gefühl und eine Gewissheit, das für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bei unseren Aktionen Voraussetzung ist, um Neues auszuprobieren und sich einer Herausforderung zu stellen. Besser ist es, mit Vertrauens- und Sensibilisierungsübungen zu beginnen und erst danach die Abenteuer- und Kooperationsspiele zu probieren.

In einigen Übungen könnt ihr auch ein Seil verwenden. Auf keinen Fall dürfen Seile zum sogenannten Tauziehen verwendet werden. Bekanntermaßen kann das lebensgefährlich sein und fördert darüber hinaus Konkurrenzverhalten.

Noch ein Hinweis: Wenn Aktionen gut laufen und alle motiviert und engagiert mitarbeiten, kommt es manchmal zu Unachtsamkeit. Eure Aufgabe ist es, auf die Sicherheit zu achten!

## 1. Vertrauensspiele und Kim-Spiele zur Förderung sinnlicher Wahrnehmung

### Blind führen

Schwierigkeitsgrad: 1

Themen: Kim / Kommunikation / Vertrauen

Material: Augenbinden

Gruppengröße: 2 – 30

Ort: In-, Outdoor

Bei dieser Übung werden Zweiergruppen gebildet. Ein Kind legt die Augenbinde um, das Sehende führt dann das Blinde. Körperkontakt soll nur am Handgelenk oder Unterarm bestehen. Das Sehende soll seinem Partner den Weg so genau wie möglich beschreiben!

Ihr könnt auch die gesamte Gruppe als „blinde Schlange“ durch einen beliebigen Parcours geführt. Der Helfer oder die HelferIn führt das erste Kind an Arm oder Handgelenk, alle folgenden fassen sich an der Schulter.

### Adlerohr

Schwierigkeitsgrad: 1

Themen: Kim

Material: Augenbinden

Gruppengröße: 6 – 30

Ort: In-, Outdoor

Ein Indianerhäuptling wird gesucht. Dieser bekommt die Augen verbunden. Alle anderen sind die Indianer und stellen sich in einem großen Kreis um den Häuptling. Nacheinander, oder maximal zu dritt aus verschiedenen Richtungen, versuchen sich die Indianer anzuschleichen. Der Häuptling soll *hören*, wo sich jemand anschleicht und in die Richtung zeigen, aus der er ein Geräusch gehört hat. Der Spielleiter überprüft die Richtigkeit, ggf. muss der Indianer in die Hocke. *Wichtig!* Die Indianer müssen sich *langsam* anschleichen. Rennen diese, hat der Häuptling keine Chance. Schließlich geht es doch um die Sinne und ein wenig Körperkontrolle!

## Das Zaubertuch

Schwierigkeitsgrad: 1  
 Themen: Kim  
 Material: Kleine Teile aus Hosentaschen,  
 Kramkisten oder der Natur, Tuch  
 Gruppengröße: 6 – 30  
 Ort: In-, Outdoor

Ein Kind ist Zauberer. Die Kleinteile werden auf einen Haufen gelegt. Alle Teile sollen sichtbar sein. Das Tuch liegt zu Beginn auf den Teilen. Dann wird das Tuch für einige Sekunden entfernt, die Gruppe muss sich das Bild genau einprägen. Anschließend werden die Teile wieder abgedeckt. Der Zauberer entfernt ein Teil und hebt das Tuch wieder an. Die Gruppe soll nun herausfinden, was fehlt. Je nach Alter muss stark variiert werden. Fangt z. B. mit 10 Teilen an und steigert dann. Um das Ganze noch schwieriger zu gestalten, könnt ihr sehr ähnliche Teile benutzen.

## Drei Dinge ändern

Schwierigkeitsgrad: 1  
 Themen: Kim  
 Material: —  
 Gruppengröße: 6 – 30  
 Ort: In-, Outdoor

Die Kinder teilen sich in Zweiergruppen auf. Die Partner betrachten ihr Gegenüber genau, dann wenden sich beide ab. Nun verändern beide drei offen sichtbare Dinge an sich. Wieder zueinander gewandt, müssen beide die Veränderungen des Partners erraten. Auch dieses Spiel lässt sich steigern.

## Stumm und Blind ordnen

Schwierigkeitsgrad: 1  
 Themen: Kim  
 Material: Augenbinden  
 Gruppengröße: 6 – 30  
 Ort: In-, Outdoor

Alle Kinder tragen Augenbinden und stellen sich ohne zu reden nach bestimmten Kriterien auf, z. B. nach ihrer Größe oder der Schuhgröße. Fällt den Kindern selbst ein Kriterium ein?

## Das Rollband

Schwierigkeitsgrad: 2  
 Themen: Koop, Vertrauen, Körperkontakt  
 Material: evtl. Decken oder Matten  
 Gruppengröße: 12 – 30  
 Ort: In-, Outdoor

Hier liegen die Kinder alle in einer Reihe nebeneinander, nur abwechselnd mit Köpfen und Füßen an einer Seite. Ein Kind legt sich quer auf die Gruppe. Auf ein Kommando aus der Gruppe rollen sich alle zu einer Seite. So wird der Teilnehmende wie auf dem Fließband fortbewegt.

## Die Wiege

Schwierigkeitsgrad: 2  
 Themen: Koop, Vertrauen, Körperkontakt  
 Material: evtl. eine Decke oder Matte  
 Gruppengröße: 7 – 10  
 Ort: In-, Outdoor

Ein Kind legt sich auf den Boden oder einen Tisch und schließt die Augen. 8 – 10 Kinder stehen zu beiden Seiten. Zuerst berühren sie das liegende Kind nur ganz sanft, dann krabbeln sie langsam mit beiden Händen unter es. Auf ein stummes Zeichen wird das Kind dann langsam und vorsichtig angehoben. Wenn die Gruppe und das Kind ein gutes Gefühl haben, kann es auch leicht gewiegt werden. Der Ablauf der Übung muss vor dem Start für alle klar beschrieben werden.

Zur Sicherheit:

- Das zu hebende Kind muss Körperspannung halten.
- Kopf und Hals müssen gestützt werden.
- Beim Absetzen müssen zuerst Füße und Beine den Boden berühren, Schräglage in Richtung des Kopfes unbedingt vermeiden.
- besser: Matten oder Matratzen darunter legen.

## Der Wetterbericht

Schwierigkeitsgrad: 3  
 Themen: Körperkontakt  
 Material: evtl. Decken oder Turnmatten  
 Gruppengröße: —  
 Ort: Indoor

Der Wetterbericht kann als Zweier- oder als Gruppenübung durchgeführt werden. Bei der Zweierübung darf sich ein Kind hinlegen oder entspannt sitzen, das Zweite stellt sich dahinter. Bei der Gruppenübung sitzen alle Kinder im Kreis. Während des Wetterberichts (der von der Helferin/dem Helfer vorgetragen wird) haben die Kinder, die hinten stehen die Aufgabe, die Wettersituation auf dem Rücken der Vorderleute wiederzugeben.

Ein Sturm wird angekündigt. Dieser beginnt mit einem leichten Wind (leichtes Streichen über den Rücken), der über die Felder weht und dann langsam stärker wird (über den Rücken kreisen). Nun setzt ein sanfter Sommerregen ein (leicht mit den Fingerspitzen berühren), der in Hagel über geht (etwas stärker). Das Unwetter nimmt langsam steigernd seinen Lauf (mit der flachen Hand auf den Rücken klopfen) bis es vorüber gezogen ist und die Sonne wieder scheint (Hand auflegen und leicht reiben). Ist das Unwetter vorbei, werden die Rollen der Kinder getauscht.

**Zur Sicherheit:** nie auf die Wirbelsäule und in der Nierengegend klopfen! Das massierte Kind gibt Rückmeldung, wenn zu fest massiert wird.

### Das Pendel

Schwierigkeitsgrad: 3

Themen: Vertrauen / Körperkontakt

Material: —

Gruppengröße: Gruppen á 5 – 8

Ort: In-, Outdoor

Dies ist ein altes Kinderspiel, das als Vertrauenstest dient. Mindestens vier Kinder nehmen eines in ihre Mitte und stehen eng zusammen, (maximal 0,5m Abstand zum Mittelpunkt) Das Kind in der Mitte schließt nun die Augen, macht sich steif und lässt sich fallen. Die Kinder im Kreis fangen es auf und schieben es vorsichtig weiter. So wird daraus ein angenehmes Wiegen in der Gruppe. Achtet auf einen behutsamen Umgang. Für das Kind in der Mitte ist es ein beachtliches Risiko, sich auf die Gruppe einzulassen. Setzt diese Aktion nur ein, wenn die Gruppe ausreichend sensibilisiert ist.

## 2. Abenteuer Spiele

### Das Ei des Kolumbus

Schwierigkeitsgrad: 1

Themen: Koop / Kommunikation

Material: für je fünf Kinder ein rohes Ei,  
1m Kreppband, 25 Strohhalme

Gruppengröße: 4 – 30

Ort: In-, Outdoor

Die Kinder haben die Aufgabe, ein Ei so zu schützen, das es einen Fall aus ca. 2,5m übersteht. Dabei soll das Ei nur mit dem gegebenen Material verpackt werden. Abwurfhöhe kann dabei die höchste Reichweite eines Schülers sein, der auf einem Tisch steht oder die Eier fallen aus dem Fenster des 1. oder gar 2. Stock. Für diese Aufgabe haben die Gruppen etwa 15 Minuten Zeit. Es ist sinnvoll, wenn die Gruppen sich in verschie-

dene Räume oder Ecken zurückziehen können. So haben sie Gelegenheit sich auf eigene Lösungen zu konzentrieren. Dann kommen alle wieder zusammen und testen die Konstruktionen.

Es ist sinnvoll, den Kindern schon zu Beginn zu sagen, dass es keine Musterlösung gibt. Es gibt viele verschiedene Lösungsmöglichkeiten! Auch dies ist keine Konkurrenzaktion! Versucht eine Stimmung der Gemeinsamkeit, des gemeinsamen Hoffens und Bangens um die Flugobjekte herzustellen.

### Der Gordische Knoten

Schwierigkeitsgrad: 2

Themen: Kommunikation, Körperkontakt

Material: —

Gruppengröße: 5 – 30

Ort: In-, Outdoor

Die Gruppe stellt sich so eng wie möglich zusammen. Alle schließen die Augen. Vorsichtig heben alle die Hände nach vorn und suchen andere Hände, um sich anzufassen. Dabei dürfen immer nur zwei Hände zusammen sein. Haben alle Hände einen Partner? Jetzt können die Kinder ihre Augen wieder öffnen. Sie sehen einen wirren Knoten. Nun muss die Gruppe versuchen diesen wieder zu lösen, ohne die Hände loszulassen. Sie steigen übereinander oder bilden ein Tor. Am Ende befindet sich die Gruppe in einem, manchmal auch in zwei oder drei Kreisen, die separat oder miteinander verbunden sein können.

### Die Flussüberquerung

Schwierigkeitsgrad: 2

Themen: Koop

Material: Teppichfliesen (Flöße)

Gruppengröße: 2 – 30

Ort: In-, Outdoor

Die Gruppe soll einen reißenden Fluss überqueren. Die Ufer werden durch zwei Seile markiert, die wenigstens fünf Meter auseinanderliegen. Dann werden halb so viel Flöße ausgegeben, wie Kinder beteiligt sind. Natürlich müssen alle trockenen Fußes ans andere Ufer. Die bunten Flöße dürfen per Hand auf den Fluss gelegt werden, wobei sie natürlich sofort wegschwimmen, wenn sie losgelassen werden. Also, Spielleiter aufgepasst! Es muss immer eine Hand oder ein Fuß am Floß sein. Sonst ist es fort! Sollte ein Kind vom Floß fallen, muss es gerettet werden. Dies bedeutet für die Gruppe, dass sie mit den übrig gebliebenen Flößen noch mal von vorn beginnen muss! Die Aufgabe ist gelöst, wenn die ganze Gruppe am anderen Ufer ist.

## Reise nach Oer-Erkenschwick

Schwierigkeitsgrad: 2  
 Themen: Koop, Körperkontakt  
 Material: Stühle oder Teppichfliesen  
 Gruppengröße: 5 – 30  
 Ort: In-, Outdoor

Angelehnt an „die Reise nach Jerusalem“ werden die Stühle in zwei Reihen mit den Rückenlehnen gegeneinander aufgestellt. Die Kinder werden sich sofort an das o.g. Konkurrenzspiel erinnern. Wir möchten jedoch erreichen, dass alle Kinder gemeinsam die Aufgabe bewältigen. Daher werden die Kinder auf der Reise nach Oer-Erkenschwick nicht rausgekegelt. Sondern die Kinder sollen sich die restlichen Stühle teilen. Nach jedem Versuch wird ein Stuhl entfernt. Ein Versuch ist gelungen, wenn alle Kinder auf den Stühlen sind, dabei darf niemand mehr den Boden berühren! In der Regel passen auf einen Stuhl 6 – 7 Kinder! **Achtung! Bitte beachtet die Tragfähigkeit der Stühle!**

Als Schiedsrichter entscheidet ihr, wann die Aufgabe gelöst ist. Lasst der Gruppe bei dieser Aktion ruhig etwas Zeit. Ihr werdet sehen, dass die Kinder von Mal zu Mal geschickter werden.

## Das Verkehrschaos

Schwierigkeitsgrad: 2  
 Themen: Koop  
 Material: ein Stuhl pro Kind und ein weiterer Stuhl  
 Gruppengröße: 8 – 30  
 Ort: In-, Outdoor

Alle Kinder stellen sich mit ihren Stühlen in einer Reihe auf. In der Mitte wird ein freier Stuhl eingefügt, dann steigen alle auf ihre Stühle, der mittlere Platz bleibt frei. Nun wird durchgezählt, jeder behält seine Zahl. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, die Reihe umzudrehen ohne die Stuhlreihe zu verlassen. Dabei darf sich immer nur ein Kind auf einem Stuhl befinden. Auf den jeweils freien Platz darf nur ein Kind, das auf einem Nachbarstuhl steht, oder ein Kind, das um ein anderes herum auf den freien Stuhl gelangt (wie beim Spiel Halma). Die Gruppe hat die Aufgabe gelöst, wenn sie in die Reihenfolge umgekehrt hat.

In der Hauptsache geht es hier um Kommunikation. Die Gruppe muss sich auf einen Lösungsweg einigen. Oft gibt es ein heilloses Chaos, weil die Kinder durcheinander schreien. Daher kann es wichtig sein zu moderieren. Aber bitte keine Lösungsvorschläge geben! Wenn es gar nicht klappt, stellt eine helfende Frage.

## Die Eisbärfamilie

Schwierigkeitsgrad: 2  
 Themen: Koop  
 Material: Tische und Stühle oder Teppichfliesen  
 Gruppengröße: 8 – 30  
 Ort: Indoor / Outdoor

Die Tische werden an die Seite gestellt, zwei bis drei werden in der Mitte des Raumes zusammen gestellt. Dieser Eisberg soll so groß sein, dass die Kinder gerade darauf Platz finden. Jetzt nimmt sich jedes Kind einen Stuhl als eigene Eisscholle. Die Eisschollen (mit den Kindern) werden großzügig im Raum verteilt. Falls möglich, kann der Raum auch verlassen werden. Die Kinder sind eine große Eisbärenfamilie, die sich in der Mitte auf dem Eisberg treffen möchte. Eine (freie) Eisscholle treibt einsam im Meer. Die Eisschollen dürfen nicht verlassen werden, da das Wasser dafür viel zu kalt ist! Nun müssen die Kinder sich auf den Eisberg retten, weil die Sonne die Eisschollen schmelzen lässt. Leider lassen sich die Eisschollen nur bewegen, wenn sie nicht besetzt sind, zudem sind sie so klein, das sie nur eine Person tragen können. Die Kinder haben nun die Aufgabe, sich alle auf den Eisberg zu retten. Nur wenn alle gerettet sind, ist das Abenteuer bestanden.

Lösung: Freie Schollen sind beweglich. Ein Kind muss sich die treibende Eisscholle schnappen und dann die eigene und die zweite so anordnen, dass es Richtung Eisberg wandern kann. Kinder die auf dem Eisberg „gerettet“ sind, können ihren Schollen der Gruppe zur Verfügung stellen.

Das Spiel kann variiert auch in der Turnhalle oder draußen gespielt werden, dabei können Teppichfliesen als Eisschollen eingesetzt werden.

## Blinde Figuren

Schwierigkeitsgrad: 3  
 Themen: Koop, Kommunikation  
 Material: 1 Seil, Augenbinden  
 Gruppengröße: ab 8  
 Ort: In-, Outdoor

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Das Seil wird im Kreis herumgereicht, sodass es von allen Kindern gehalten wird. Dann setzen die Kinder die Augenbinden auf. Nun versuchen sie, verschiedene geometrische Figuren zu bilden. Am besten fängt man mit einem Dreieck oder Viereck an. Anschließend können Kreise, Sterne, Achten oder andere Figuren ausprobiert werden.

Der Aktionsleiter sollte fragend eingreifen, wenn die Gruppe keinen Lösungsansatz findet. Meist ist jedoch das einzige Problem, einander zu zuhören.

### Das Spinnennetz

Schwierigkeitsgrad: 5

Themen: Koop, Kommunikation, Vertrauen, Körperkontakt

Material: Seile, Kordel oder Wäscheleinen (ca. 25 m, je nach Gruppengröße), Glöckchen, evtl. Tücher oder Wäscheklammern

Gruppengröße: 6 – 30

Ort: In-, Outdoor

Das Spinnennetz ist wohl „der Klassiker“ der erlebnispädagogischen Problemlösungsaufgaben. Die Gruppe hat hierbei die Aufgabe ein aus Schnüren konstruiertes Netz zu durchqueren. Das Netz muss mindestens so viele Löcher haben, wie Kinder in der Gruppe sind (Bei großen Gruppen ein Loch für zwei Kinder). Alle sollen durch das Netz. Kein Loch darf zweimal (bzw. dreimal) durchquert werden. Hierzu kann man evtl. Tücher (oder Wäscheklammern) in die bereits genutzten Löcher hängen, um nicht durcheinander zu kommen. Das Glöckchen wird an einer Stelle aufgehängt, an der es nicht stört. Sobald ein Kind das Netz sichtbar berührt (Netz schwingt) oder das Glöckchen klingelt, ist der Versuch gescheitert.

Sollte es zu starker Missstimmung kommen, ist es sinnvoll eine Reflexionspause einzulegen. Dabei wird beraten, warum es nicht klappt. Oft denken die Kinder nicht daran, dass auch die letzten ohne Berührung des Netzes noch auf die andere Seite müssen. Zu Anfang werden vermutlich einige Kinder versuchen schnell durch irgendein Loch zu kommen. Zweck des Spiels ist es aber gerade, gemeinsam zu planen, wie hinterher gemeinsam gehandelt werden soll!

Also solltet ihr nicht etwa um des lieben Friedens willen die Augen zudrücken, sondern bewusst die Auseinandersetzung steuern! Mit diesem Spiel können Konfliktlösungsstrategien der Gruppe aufgezeigt, problematisiert und weiterentwickelt werden. Auch der Transfer in Alltagssituationen ist hier gut möglich.

Ihr könnt je nach den Fähigkeiten der Gruppe verschiedene Regeln einsetzen:

- Bei Berührung muss die gesamte Gruppe zum Ausgangspunkt zurück.
- Die Gruppe hat eine bestimmte Anzahl von Berührungen frei, bevor sie wieder von vorne anfangen muss.
- Alle, die zur Zeit der Berührung in körperlichem Kontakt mit dem Teilnehmenden standen, müssen zurück.

#### Zur Sicherheit:

- Wird jemand von der Gruppe durch eines der Netzlöcher gehoben und getragen, muss er/sie auf **Körperspannung** achten.
- Alle müssen **konzentriert** sein und ein hohes Maß

an **Hilfestellung** leisten.

- **Vertrauens- und Körperspannungsübungen** im Vorfeld sind sehr hilfreich.

### Mein Freund, der Baum

Schwierigkeitsgrad: 1

Themen: Kim

Material: Augenbinden, Bäume

Gruppengröße: 2 – 30

Ort: Park, Wald, evtl. Schulhof

Dies ist eine Partneraktion. Ein Kind hat die Augen verbunden, das andere leitet es zu verschiedenen Bäumen. Dort sollen die Bäume dann mit den Händen genau ertastet werden. Weist darauf hin, dass jeder Baum seinen eigenen „Charakter“ hat. Anschließend wird es wieder zum Ausgangspunkt geführt. Nun kann die Augenbinde abgenommen werden. Sehend sollen dann die Bäume wieder gefunden, also ertastet werden. Danach wird getauscht. Nach der Aktion schildern die Kinder, was sie wahrgenommen haben und erklären, woran sie die Bäume erkannt haben (Vielfalt).

### Die Wippe

Schwierigkeitsgrad: 3

Themen: Koop, Kommunikation, Körperkontakt

Material: Eine Wippe oder zwei eckige Holzbalken o. ä.

Gruppengröße: 6 – 30 (je nach Material)

Ort: In-, Outdoor

Bei dieser Aktion geht es darum, dass alle Kinder gleichzeitig (soweit möglich) auf die Wippe gehen. Sodann soll sie für 10 Sek. in Waage gebracht werden. Natürlich soll niemand per Hand oder Fuß die Wippe stützen. **Achtung! Achtet bitte auf die Tragfähigkeit des Materials!** Bei mehr als 15 Kindern und zwei Wippen empfiehlt es sich, die Gruppe zu teilen. Dann müssen beide Gruppen gleichzeitig ihre Wippe in Waage halten, so verhindert ihr Konkurrenzverhalten.

# Literaturliste

- Becker-Lettow, Christa; Kozicki, Norbert (Hrsg.): *Erziehung für die Zukunft: Projekte in der Jugendarbeit*. Essen, 1995
- Birzele, Josef; Hoffmann; Oliver I.: *Mit allen Wassern gewaschen: Praxishandbuch für erlebnispädagogisches Handeln im und am Wasser*. Augsburg 2003
- Böhnke, Jörg: *Abenteuer- und Erlebnissport: Ein Handbuch für Schule, Verein und Jugendsozialarbeit*. Münster, 2000
- Brandecker, Ferdinand; Feidel-Merz, Hildegard: *Kurt Löwenstein: Sozialismus und Erziehung*. Berlin, Bonn-Bad Godesberg, 1976
- Eppe, Heinrich: *Kurt Löwenstein: Ein Wegbereiter der modernen Erlebnispädagogik?* Lüneburg, 1991
- Fischer, Thorsten; Ziegenspeck, Jörg W.: *Handbuch Erlebnispädagogik: Von den Ursprüngen bis zur Gegenwart*. Bad Heilbrunn, 2000
- Flitner, Andreas: *Reform der Erziehung: Impulse des 20. Jahrhunderts*. Weinheim, Basel, 2001
- Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: *Kooperative Abenteuerspiele 1: Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze-Velber, 1995 (9. Auflage)
- Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: *Kooperative Abenteuerspiele 2: Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze-Velber, 2002 (2. Auflage)
- Heckmair, Bernd; Michl, Werner: *Erleben und Lernen: Einstieg in die Erlebnispädagogik*. Neuwied, 2002 (4. Auflage)
- Herzog, Fridolin: *Erlebnispädagogik: Schlagwort oder Konzept?* Luzern, 1993
- Homfeld, Hans Günther (Hrsg.): *Erlebnispädagogik: Geschichtliches, Räume, Facetten, Kritisches*. Baltmannsweiler, 1995 (2. Auflage)
- Hufenus, Hans-Peter: *Handbuch für Outdoor-Guides. Theorie und Praxis der Outdoorleitung*. Ziel, 2003
- Hurrelmann, Klaus: *Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung*. Weinheim, München, 1999 (6. Auflage)
- Jugendstiftung Baden-Württemberg (Hrsg.): *Erlebnispädagogik. Planspiele, Gruppenaktionen, Kopiervorlagen*. Münster, 1997
- Kerbs, Diethart; Reulecke, Jürgen (Hrsg.): *Handbuch der deutschen Reformbewegungen: 1880 – 1933*. Wuppertal, 1998
- Klaßen, Theodor F.; Skiera, Ehrenhard (Hrsg.): *Handbuch der reformpädagogischen und alternativen Schulen in Europa*. Hohengehren, 1993 (2. Auflage)
- Klawke, Willy: *Arbeit mit Jugendlichen: Einführung in Bedingungen, Ziele, Methoden und Sozialformen der Jugendarbeit*. Weinheim, München, 1991 (2. Auflage)
- Klein, Irene: *Gruppenleiten ohne Angst: ein Handbuch für Gruppenleiter*. München, 1995 (5. Auflage)
- Know How und Sicherheit bei erlebnisorientierten Angeboten. *Richtlinien für die erlebnispädagogische Arbeit im Salvador-Allende-Haus*.
- Knorr, Lorenz: *Gedanken zur sozialistischen Erziehung*. Bonn, 1958
- Knorr, Lorenz: *Moderne Zeltlagergestaltung*. Frankfurt/Main, 1957
- Kölsch, Hubert (Hrsg.): *Wege moderner Erlebnispädagogik*. München, 1995
- Rauschenbach, Thomas; Düx, Wiebken; Sass, Erich (Hrsg.): *Kinder- und Jugendarbeit – Wege in die Zukunft: Gesellschaftliche Entwicklungen und fachliche Herausforderungen*. Weinheim, München, 2003
- Reiners, Annette: *Praktische Erlebnispädagogik: Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele*. Augsburg, 2003 (6. Auflage)
- Renner, Hans Georg; Strasmann, Jochen (Hrsg.): *Outdoor: Das Outdoor-Seminar in der betrieblichen Praxis*. Hamburg, 2003
- Senniger, Tom: *Abenteuer leiten – in Abenteuern lernen*. Münster, 2000
- Speck, Rüdiger; Gerriets, Gerriet: *Im Kanu unterwegs: Selbstorganisierter Urlaub auf den Seen und Flüssen Europas*. Köln, 1989 (2. Auflage)
- Ziegenspeck, Jörg: *Lernen für's Leben – Lernen mit Herz und Hand: Ein Vortrag zum 100. Geburtstag von Kurt Hahn (1886 – 1974)*. Lüneburg, 1986

**Bisher sind in der Reihe „24 Stunden sind kein Tag“ folgende Hefte erschienen:**

- Heft 1 Vorbereitung des Zeltlagers.  
Fit für die Freizeit!
- Heft 2 Orientierung und Vertrauen  
Die ersten Tage im Zeltlager
- Heft 3 Kinderrechte sind Kinderpolitik  
Inhaltliche Arbeit mit Kindern im Zeltlager
- Heft 4 Gewaltlos macht gross!  
Umgang mit Aggressionen im Zeltlager
- Heft 5 Demokratie im Zeltlager.  
Kinder auf dem Weg zur Selbstbestimmung
- Heft 6 Im Paraphendschungel.  
Rechtliche Rahmenbedingungen für HelferInnen im Zeltlager
- Heft 7 Auf die Sinne kommt es an.  
Erfahrungsorientierte HelferInnenschule im Zeltlager
- Heft 8 Mensch, Mädchen! Mensch, Junge!  
Aktionen mit Mädchen und Jungen im Zeltlager
- Heft 9 Regenwetter im Zeltlager  
Spiele und Aktionen rund um's Wasser
- Heft 10 Lirum – larum – laut gelacht  
Spielzeugfreies Zeltlager (nicht nur) für Mädchen
- Heft 11 Modul ist cool ...  
... und andere Konzepte der HelferInnenausbildung bei den Falken
- Heft 12 Sex ist mehr als ...  
Sexualpädagogik im Zeltlager und in der HelferInnenausbildung
- Heft 13 Beteiligung ist das Salz in der Suppe ...  
... kochen mit Kindern im Zeltlager
- Heft 14 ##  
##
- Heft 15 ##  
##
- Heft 16 Zusammen wachsen  
Erlebnispädagogik in der Falkengruppe

**Sozialistische Jugend Deutschlands – Die Falken**

**Bundsvorstand**