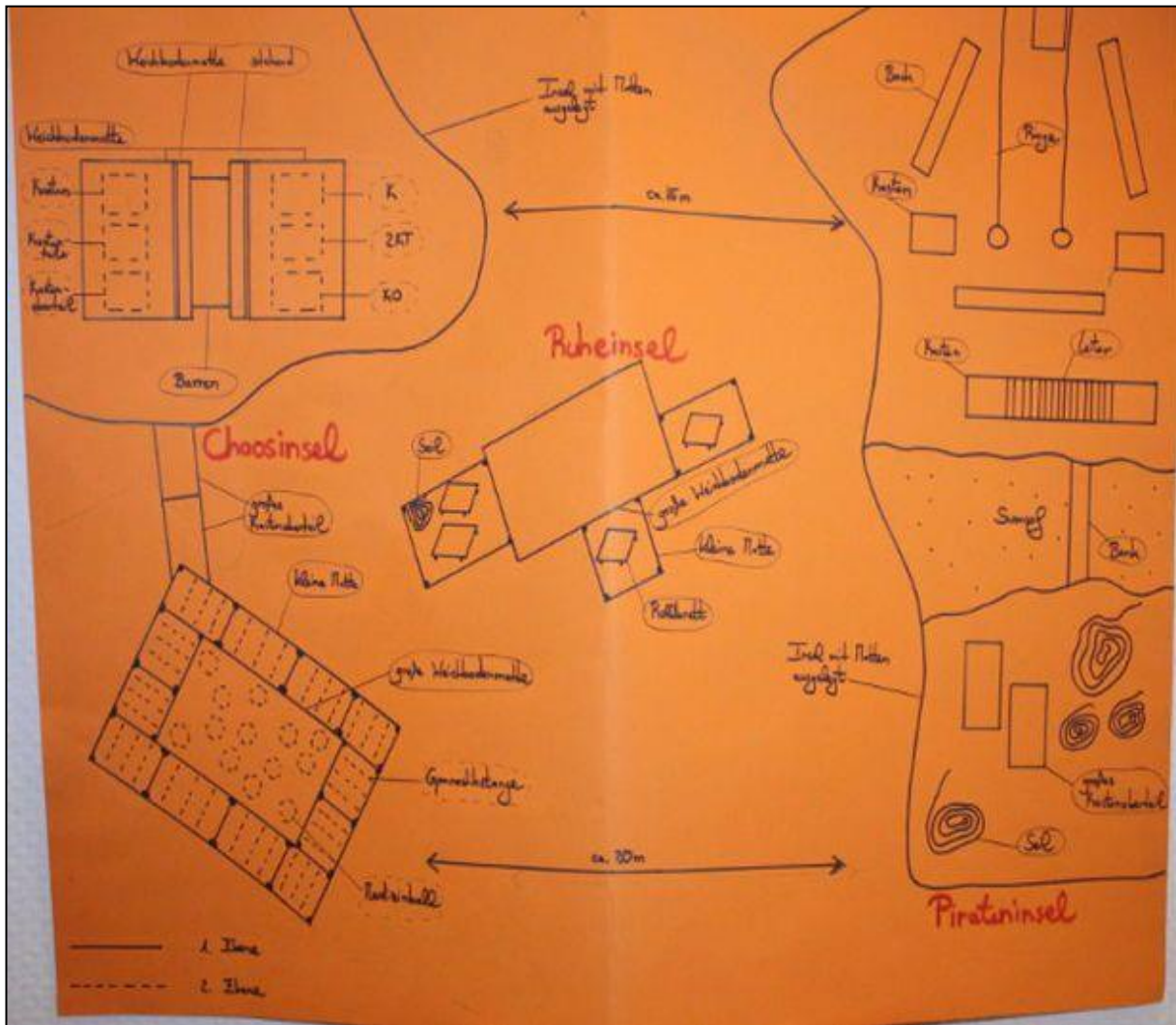


ERLEBNISPÄDAGOGISCHES PROJEKT IN DER SCHULE - PLANUNGSBEISPIEL



Übersicht

- **Projekt**
- **Lernziele**
 - Motorische Lernziele
 - Kognitive Lernziele
 - Sozial-Affektive Lernziele
- **Sachanalyse**
 - Regeln
 - Aufbau der Bewegungslandschaft
- **Didaktische Analyse**
 - Legitimation
 - Gegenwartsbedeutung und Exemplarität
 - Inhaltliche Schwierigkeiten
 - Didaktische Reduktion
- **Methodische Überlegungen**
 - Methodenkonzeption
 - Individualisierung und innere Differenzierung
- **Verlaufsplan**
- **Arbeitsmaterial**
 - Phantasiereise (1)
- **Quellenverzeichnis**


Projekt

Das Projekt wird nach dem Motto gestaltet:

*"Die Dinge, die wir wirklich wissen, sind nicht die Dinge die wir gehört oder gelesen haben, vielmehr sind es die Dinge, die wir gelebt, erfahren, empfunden haben."*¹

Es stellt einen Exkurs in die erlebnispädagogische Arbeit dar. Eine Schulwoche lang bietet eine Bewegungsbaustelle Raum für Kreativität und Persönlichkeitsentwicklung mit besonderem Schwerpunkt des kooperativen Handelns. Die Bewegungsbaustelle steht den ersten bis vierten Klassen vor Ort, abwechselnd zu bestimmten Zeiträumen zur Verfügung.

Die dargestellte Unterrichtsidee befasst sich beispielhaft mit einer Doppelstunde dieser Projektwoche.

Die Unterrichtsstunde wird in vier Phasen gegliedert: „die Einführung in das Thema“ durch eine Geschichte ►  1, „die Erkundung der Bewegungswelt“, „die Problemlösung“ und eine "Reflexionsphase".

Eine Phantasiereise führt in die Bewegungslandschaft ein, erläutert die Regeln und den Ablauf der Stunde. Ein Sturm hat das Schiff zum kentern gebracht. Die Mannschaft konnte sich auf eine Insel retten und versucht nun mit Brettern und Seilen die nahegelegenen Inseln zu erreichen. Die Bretter werden wieder weggetrieben, so dass, mit Hilfe des Materials auf den Inseln, Brücken gebaut werden müssen, um von Insel zu Insel gelangen zu können.

Lernziele

Motorische Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln verschiedene Möglichkeiten zur normfreien Nutzung der Geräte
- erkennen ihre motorischen Grenzen.

Kognitive Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler (SuS)

- befolgen die Regeln
- können sich in die fiktive „Bewegungswelt“ einfinden
- entwickeln kreatives Handeln zur Gestaltung des Brückenbaus

Sozial-affektive Lernziele

Die SuS

- können im Team die Aufgabe des Brückenbaus eigenständig lösen.
- lernen ihre emotional-psychischen Grenzen kennen.

¹Calvin M. Woodward zt. n. Kasper,Christina 2006

Sachanalyse

Die *Erlebnispädagogik* zielt ab auf die Herausbildung der Ich-Kompetenz der Kinder. Gefordert und gefördert werden Handlungskompetenzen, besonders mit kooperativem Schwerpunkt. Durch das Erfahren von motorischen Risiken und motorisch- und psychischen Grenzen, in einem Rahmen von Erlebnis und Spannung, werden Lösungsstrategien eröffnet, ermöglicht und geschaffen.

Durch das Lernen mit „Kopf, Herz und Hand“² wird Verfallserscheinungen der Jugend vorgebeugt und entgegengewirkt, um Bedingungen für eine erfolgreiche Persönlichkeitsentwicklung (nach Freud und Erikson³) zu schaffen.

So trägt die Erlebnispädagogik, individuell ausgerichtet nach der Entwicklungsstufe der SuS, durch den Erwerb methodischer Kompetenzen zu einem bewussteren, kreativen, problemlösungsorientierten, interessegeleiteten Sporttreiben bei.

Die Erlebnispädagogik unterstützt die gerade in der Pubertät und möglicherweise bis hin zum Erwachsenenalter stattfindende Identitätsbildung.

Durch die entwicklungsfördernden Maßnahmen der Erlebnispädagogik kann diese zudem Bestandteil von Sucht- und Gewaltprävention sein. Die Erlebnispädagogik ist keines Falls eine Therapie. Dennoch ermöglicht sie den Zugang zu Alltagsproblemen der SuS, in einer zunehmend begegnungs- und erlebnisarmen und technisierten Welt. Sie bietet Möglichkeiten die eigene und fremde Welt durch Bewegung zu erforschen und zu erleben.⁴

Die Umsetzung in dieser Unterrichtsidee findet durch die *normfreie Nutzung der zur Verfügung stehenden Geräte* statt. Zum Beispiel werden Ringe als Lianen zum Überqueren einer Schlucht verwendet. Die SuS *finden sich in die fiktive Bewegungswelt ein* und entwickeln unter Beachtung von *Regeln kreatives Handeln zur Gestaltung des Brückenbaus*, z.B von zwei Inseln aufeinander zu bauen oder das Bilden einer Arbeitskette.



Regeln

- es dürfen alle Materialien verwendet werden außer dem Barren
- Boden betreten verboten (gefährliche Tiere im Wasser)
- Sei vorsichtig der Untergrund könnte wackelig sein
- Achte auf deine Kameraden (Mitschülerinnen)
- Wenn die Musik laut wird mit Brettern oder über Brücke zurück zur Ruheinsel

Die Aufgabe der Stunde, den Brückenbau, lösen sie *im Team*. Der Brückenbau dient er später Überquerung des Wassers. Das motorische Ziel steht gleichzeitig symbolisch für das aufeinander Zugehen und die Verbindungen der SuS untereinander. Dabei *lernen sie ihre motorischen und emotional-psychischen Grenzen kennen*, z.B. beim Überqueren der Schlucht bzw. bei der Kooperation mit anderen Kindern.

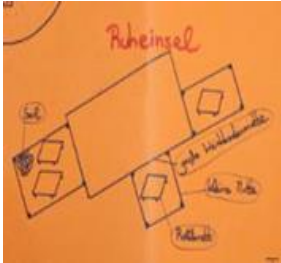

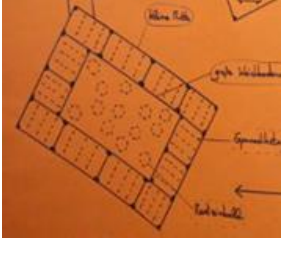


² vgl. Hahn 1998 in Bieligg S.8f

³ vgl. Freud und Erikson, 1974

⁴ vgl. Gilsdorf, 2012 S.12ff.

Aufbau der Bewegungslandschaft

Die folgende Tabelle beinhaltet den Aufbau und die Materialien der beispielhaft ausgewählten Bewegungslandschaft.

Aufbau der Insel	Verwendetes Material
Ruheinsel 	1 x Weichbodenmatte 2 x Seil 10 x Rollbrett
Chaosinsel Teil 1 	2 x Weichbodenmatte 6 x Kastenoberteil auf Weichbodenmatten 1 x Barren zwischen Weichbodenmatten 2 x Matte als Sicherung für Barren 2 x langes Kastenoberteil Steg zu Teil 2
Chaosinsel Teil 2 	1 x Weichbodenmatte 15 x Medizinball unter Weichbodenmatte 10 x Matte um Weichbodenmatte herum
Pirateninsel Teil 1 	2 x Ring unterschiedlich hoch 2 x Langbank vor und hinter Ringe 2 x Kastenoberteil in Reichweite der Ringe 1 x Holzleiter liegend 10 x Gymnastikmatte als Inselufer 1 x Langbank als Steg zu Teil 2
Pirateninsel Teil 2 	1 x Weichbodenmatte 2 x Seil 10 x Rollbrett

Didaktische Analyse

Legitimation

Im Schulunterricht geht es schon lange nicht mehr nur um den Erwerb von Wissen oder Leistung. Die ganzheitliche Entwicklung der SuS durch die Förderung von eigenverantwortlichem Handeln und individuellen Stärken steht im Vordergrund. Auch die Akzeptanz von Schwächen ohne Abwertung der Person oder der allgemeinen Intelligenz ist ein Fortschritt, der auf dem Weg der Erziehung und Bildung eines Menschen zur Mündigkeit, Selbstständigkeit sowie. Autonomie an Bedeutung gewonnen hat.

Vor allem im Sportunterricht, wo sich SuS untereinander und auch die Lehrperson die SuS in einem gesonderten Rahmen außerhalb des Klassenzimmers kennenlernen, sollten Akzeptanz und Toleranz wichtige Aspekte des Lerninhaltes sein. Sportunterricht verlangt Eigenschaften wie Selbstbewusstsein, Offenheit, Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen, welche individuell verschieden stark ausgeprägt sind.

Eine Erlebniswelt auf der sich die SuS austoben können, sich selbst und andere alleine und in der Gruppe erfahren und erleben sowie Neues entdecken, öffnet Möglichkeiten, genau die oben genannten Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung im Bildungsprozess des Schülers zu provozieren.

Die Hinführung zu einem problemlösenden Denken und eigenverantwortlichem Handeln kann auf einer Bewegungsbaustelle im Sportunterricht praktisch und spielerisch variiert werden und dient als perfekte Ergänzung zum Unterricht im Klassenraum. So entstehen Ideen zum fächerübergreifenden Unterricht.

Für das vorliegende Projekt wurde eine Inselwelt geschaffen, die von den SuS durch selbst gebaute Brücken verbunden werden kann. Wer auf einer Insel angekommen ist, muss mit den Gegebenheiten auf dieser Insel zurechtkommen und mit den anderen SuS kooperieren. Der gemeinsame Brückenbau ist motivierend und führt zu einem gemeinsamen Erfolgserlebnis. Phantasiereisen und Bewegungslandschaften sind bei Kindern sehr beliebt, denn sie lassen sich gerne in Gedanken in andere Welten und Abenteuer entführen.

Gegenwartsbedeutung

Die Bewegungswelt soll es den SuS in der technisierten und von Medien bestimmten Gegenwart ermöglichen, ihre Phantasie und ihre Entdeckungsfreude auch in ihrer realen Umgebung zu auszuleben. Kooperation stellt für viele SuS eine große Herausforderung dar. Es ist ein Versuch den Trend der Individualisierung in einer Ellbogengesellschaft aufzuhalten oder zu verlangsamen. Die Entwicklung der Technik und der Medien, sowie der Umgang damit, sind durchaus interessant und sollte ebenfalls zum Lerninhalt der SuS gehören.

Dennoch zählen reale Begegnungen mit Umwelt und Mitmenschen zum Alltag, in dem sich Kinder und Jugendliche zurechtfinden müssen. Der Sportunterricht bietet Raum zur Umsetzung dieser Überlegung. Aufgrund des umfangreichen Schulalltages bleibt nur wenig Zeit für die Freizeitgestaltung und Interessenentwicklung für den Sport.

Durch die Integration von Schülerideen besteht die Möglichkeit virtuelle Szenarien real zu erfahren, die Grenzen und Freiheiten der virtuellen Welt kennenzulernen und Vor- und Nachteile realer Begegnungen abzuwägen.

Inhaltliche Schwierigkeiten

Schwierigkeit	Maßnahmen
fiktive Bewegungswelt nicht jeder hat eine ausgeprägte Phantasie	Inhalt der Geschichte so wählen, dass der Zugang zu möglichst vielen SuS ermöglicht wird (an Lerngruppe anpassen) ruhige Atmosphäre schaffen, Musik kann über einen weiteren Sinn die Phantasie anregen, Aufmerksamkeit aller SuS abwarten
offene Gestaltung der Erkundungsphase nicht jede/r SuS kommt mit offenen Unterrichtssituationen zurecht	verbale Impulse: überwinde jedes Hindernis einmal, probiere aus, wie viele Varianten es zur Überwindung der Hindernisse gibt
Problemerkennung / Problemlösung nicht jede/r SuS besitzt das gleiche Maß an Entdeckungsfreude.	Entdeckungsfreude wecken durch gezielte Fragestellungen Habt ihr schon die ganze Bewegungswelt erkundet? Was gibt es auf den "anderen" Inseln? Wie könnte man auf die anderen Inseln gelangen ohne das Wasser zu berühren? Welche Materialien seht ihr die man für den Brückenbau verwenden könnte?
Zusammenarbeit beim Brückenbau nicht jede/m SuS fällt es leicht die eigene Rolle in der Gruppe zu finden.	Hilfestellung zur Selbsteinschätzung für Rollenverteilung Wer ist stark und kann viel schleppen? Wer kann gut organisieren? Wer ist ein guter Beobachter? ...


Didaktische Reduktion

Die oben aufgeführten *inhaltlichen Schwierigkeiten* geben Anlass zu didaktischer Reduktion. Je nach Lern- und Entwicklungsstand der SuS besteht die Möglichkeit die in der Geschichte beschriebene fiktive Bewegungswelt zu vereinfachen. Ebenso kann die Anzahl der Inseln bzw. der Geräte, die die Inseln gestalten, reduziert werden. So kann eine eventuelle Überforderung hinsichtlich der Orientierung vermieden werden.

Die Problemerkennung bzw. Problemlösung kann durch schon gezielt bereitgestelltes Material oder bereits begonnenen Lösungsmöglichkeiten, d.h. Brückenteile, didaktisch vereinfacht werden.

Methodische Überlegungen

Methodenkonzeption

Zum Einstieg sollen sich die SuS mit Hilfe der Phantasiereise  1 in die fiktive Bewegungswelt hinein denken und diese als verbale Anregung für den ihnen zur Verfügung stehenden Bewegungsraum nutzen. Die **Erzählung** leitet in das Thema der Bewegungswelt ein und erklärt wichtige Spiel- und Verhaltensregeln in einem Prosatext.

Die zweite Phase, die Erkundung, ermöglicht den SuS die Bewegungswelt mit allen Sinnen zu begreifen und zu entdecken. Sie schafft die Voraussetzung, d.h. die räumliche Orientierung und ein Mindestmaß an Erfahrung und Vertrautheit mit den in die Bewegungswelt integrierten Geräten.

Diese Phase ist methodisch als **Einzelarbeit** gedacht, schließt aber den Übergang zu einer **Partner- oder Kleingruppenarbeit** nicht aus. Die SuS können ihre Phantasie induktiv psycho- /motorisch ausleben und erweitern, bevor eine teilweise geschlossene Unterrichtsphase folgt.

Die SuS entdecken Probleme, d.h. Einschränkungen der Bewegungswelt, für die, in der 3. Phase der **Problemlösung**, Möglichkeiten des Brückenbaus entwickelt und umgesetzt werden sollen. Der Übergang in diese Phase kann fließend gestaltet werden ohne weitere Instruktion, sofern die SuS bereits problemlösend handeln.

Die Hauptphase, also der Brückenbau, erfolgt größtenteils **offen und induktiv** unter zur Hilfenahme von Geräten. Die Lehrperson hat allerdings die Möglichkeit über die Erweiterung oder Reduzierung der Materialauswahl oder durch gezielte Impulse zu intervenieren.

In einem **Unterrichtsgespräch in einer Kreissituation** findet eine **Reflexion** statt, in Empfindungen, Probleme und Erfolgserlebnisse der SuS mitgeteilt werden und Anregungen zur Weiterentwicklung des Projektes beitragen werden sollen.

Individualisierung und innere Differenzierung

Die Bewegungsbaustelle in ihrer Grundidee stellt einen Raum für Individualisierung und innere Differenzierung dar (siehe Sachanalyse). Bei Gruppenaufgaben findet durch die Dynamik der Sozialform automatisch eine selbstständige weitergehende Differenzierung statt, in dem jede/r SuS eine Aufgabe übernimmt, die er/sie sich zutraut oder in der er/sie sich gefordert fühlt. Eine Differenzierung von außen durch die Lehrperson ist dann notwendig, wenn einzelne Kinder wenig am Unterrichtsgeschehen beteiligt sind. Dies kann durch gezielte Aufgabenverteilung in den Gruppen erfolgen, so dass die Rollen der Gruppenmitglieder wechseln.

Rollen beim Brückenbau könnten sein: Bauaufsicht, Bauleiter, Bauarbeiter 1 bringt Material, Bauarbeiter 2 verbaut das Material, etc.

Sind der Lehrperson die einzelnen Typen der Klasse bekannt, so kann allein durch die Gruppeneinteilung eine neue Rollenverteilung erzwungen werden, z.B. alle "Führungspersönlichkeiten" in einer Gruppe.

Verlaufsplan

Feinziel: Die SuS arbeiten kooperativ in der Gruppe und bauen eine Brücke von Insel zu Insel.

Phase/ Zeit	Motorik Im Unterrichtsgesche- hen	Feinstziele	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Organisation/ Material
Umziehen 10 Min.				Musik
Einstieg 10 Min. Geschichte		Die Sus finden sich in die fiktive Bewegungswelt ein.	Begrüßung Vorlesen der Geschichte	Liegend auf der Matte, Musik leise
Aufwärmphase 5 Min. Erkundung	Freies Bewegen auf den In- seln, Bewegungsmöglichkeiten testen	Die SuS bewegen sich auf/mit den Materialien	Bewegungsanweisung „Bewegt euch auf der großen Insel und entdeckt Bewegungsmöglichkei- ten mit den Geräten. Um die Insel herum befindet sich Wasser mit Hai- en. Passt auf, dass ihr nicht hinein fallt!“	Einzelarbeit Ganze Halle, Matten, Inseln, Musik leise

<p>Hauptphase 40 Min.</p> <p>Problementdeckung</p>	<p>Brückenbau</p>	<p>Die SuS erkennen das Problem</p> <p>Die SuS konstruieren eine Brücke.</p>	<p>S:Wir wollen auch mal auf die anderen Inseln! Wie sollen wir dort hin kommen? Überall ist Wasser.</p> <p>L: "Du kannst bestimmt das Wasser überqueren. Schau dich um, vielleicht entdeckst du auf der Insel etwas was du dazu benutzen kannst.</p> <p>S: "Mit einem Floß, über eine Brücke, wenn Steine im Wasser liegen...."</p> <p>S: "Wir bauen eine Brücke."</p>	<p>Großgruppenarbeit</p>
<p>Schlussphase - 5 Min</p>	<p>Überqueren der Brücken Rollbrettfahren</p>	<p>Die SuS beenden ihre Aktivitäten und versammeln sich auf der Ruheinsel</p>	<p>Lehrperson beendet die Phantasie-reise mit Hilfe der Musik und leitet in die Reflexionsphase über</p>	<p>Musik, Rollbretter</p>
<p>Reflexionsphase - 10 Min.</p>	<p>Sitzen</p>	<p>SuS und L sprechen über Empfindungen, Probleme, Erfolgserlebnisse der Stunde</p>	<p>L: "Erzählt mal von euren Erlebnissen. ...Wie hat das mit dem Brückenbau geklappt?....Peter, ich habe gesehen...wie hast du das Problem gelöst?...etc.</p>	<p>Unterrichtsgespräch Innenstirkreis</p>
<p>Umziehen - 10 Min.</p>				



1

Phantasiereise

Abenteuer im pazifischen Ozean

Lege dich mit dem Rücken oder dem Bauch auf die Matte, schließe deine Augen und achte auf die Geräusche im Hintergrund.

Pause

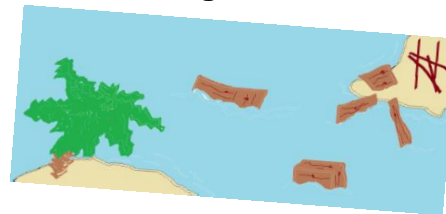
Du hörst Meeresrauschen und andere Geräusche, denn du befindest dich auf einer Insel im pazifischen Ozean. Das Schiff deiner Mannschaft ist leider gekentert. Du könntest dich mit deinen Freunden trotz vieler Haie im Wasser auf die Ruheinsel, auf der du jetzt liegst, retten. Nachdem du dich einen Moment lang ausgeruht hast, öffnest du jetzt die Augen, setzt dich hin und schaust dich um.

(Musik leiser stellen)

Auf der **Ruheinsel** befindet sich leider außer Brettern, die schwimmen und einzelne Personen transportieren können, sowie zwei Seilen nichts.

In naher Entfernung entdeckst du zwei weitere Inseln, auf denen **Gegenstände und Materialien liegen**.

Die Chaosinsel und die Pirateninsel.



Überlege dir gut, zu welcher dieser Inseln du mit dem Brett über das tiefe Wasser mit vielen Haien gelangen möchtest, denn dort hast du viele Möglichkeiten:

Du darfst die Insel erkunden und die Materialien benutzen.

Auf der Pirateninsel kannst du über eine tiefe Schlucht schwingen, klettern und balancieren. Achte aber auf den Sumpf, der überquert werden muss.

Auf der Chaosinsel bebt nach einem Erdbeben immer noch die ganze Insel und es herrscht dadurch ein heillooses Durcheinander auf ihr. Du kannst auch dort alle Materialien verwenden und ausprobieren.

Wenn du dort bist, wirst du sehen, dass sie mit einer **weiteren kleinen Insel** verbunden ist, bei der dir das Betreten nicht ganz einfach fallen wird.

Entscheide dich nun, zu welcher Insel du mit dem Brett über das Wasser kommen möchtest, denn wenn all deine Freunde auf den Inseln sind, werden die Bretter wegen einem aufkommenden **Sturm** und hohem Wellengang weggeschwemmt, so dass du sie nicht mehr benutzen kannst.

Pass gut auf dich auf und achte auf deine Kameraden.

Vergiss bei all dem nicht, dass sich im Wasser gefährliche Lebewesen aufhalten, die dich fressen könnten.

Wenn du die Inselgeräusche, die du gerade gehört hast, wieder laut hören solltest, nimmst du dir noch einmal die Bretter, die nach dem Sturm wieder zurück an die großen Inseln getrieben wurden und kehrst mit deinen Freunden einzeln zurück zur Ruheinsel, setzt dich hin und wartest dort auf alle Kinder deiner Klasse, denn dann ist das Abenteuer auf den Inseln zu Ende.

Überlege gut und starte jetzt!

Quellenverzeichnis

Literatur

Autor	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Erikson Erik H.	Identität und Lebenszyklus. Drei Aufsätze. 2. Auflage	Frankfurt am Main	1974	Suhrkamp
Gilsdorf Kistner	Kooperative Abenteuerspiele 1 Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung 21. Auflage	Seelze	2012	Klett
Bieligk	Erlebnissport in der Halle Erfolgreiche Spiele und Übungen mit einfachem Gerät 1. Auflage	Wiebelsheim	2008	Limpert
Calvin M. Woodward zt. n. Kasper, Christina	Erlebnispädagogik in Kombination naturtherapeutischer Ansätze. Diss. Fachhochschule.	Fulda	2006	

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Titelbild: Schemazeichnung der Bewegungsbaustelle	Friederike Bär, Carolin Weber
Bild im Arbeitsmaterial 1	Friederike Bär

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Friederike Bär, Carolin Weber / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz