



erleben  
& lernen



2.  
Auflage

Marcus Weber

# Erlebnispädagogik in der Grundschule

89 Aktionen und Spiele

 reinhardt

## Vorbereitung der Aktion

Hat man sich für eine Aktion entschieden, muss überlegt werden, an welchem Ort diese stattfinden soll und kann. Viele in diesem Buch aufgeführte Aktionen eignen sich sowohl für das Außengelände von Schulen als auch für den Einsatz im Klassenzimmer oder weiteren Schulräumen wie beispielsweise Schulfluren, Aula oder Turnhalle. Da sich die örtlichen Bedingungen jedoch von Schule zu Schule sehr unterschiedlich darstellen, ist vorab genau zu prüfen, ob eine Umsetzung in der aufgeführten Form möglich ist.

Während des Schulvormittags ist zusätzlich darauf zu achten, dass der Unterrichtsverlauf der anderen Schulklassen nicht störend beeinträchtigt wird. Es empfiehlt sich, im Vorfeld das Lehrerkollegium zu informieren, wenn solche Aktionen innerhalb des Schulgebäudes durchgeführt werden sollen. Im nächsten Schritt muss das Material für die Durchführung bereitgelegt werden. Dabei ist darauf zu achten, ob dieses in ausreichender Menge vorhanden ist bzw. zeitnah organisiert werden kann. Ebenso muss überprüft werden, ob das Material funktionsfähig ist und den Anforderungen der Aktionen standhalten kann. Gerade bei Materialien wie Papprollen oder Kunststoffbehältern kann es nach mehrmaligem Einsatz zu Beschädigungen kommen, die eine weitere Nutzung nicht zulassen. Daher sollte idealerweise nach jedem Angebot geprüft werden, ob das Material sich in gutem Zustand befindet oder gegebenenfalls ausgetauscht werden muss.

## Hinführung zur Aktion

Nun beginnt die praktische Arbeit mit der Klasse. Dieses Buch ist so aufgebaut, dass jedes Angebot mit einer kurzen Geschichte beginnt. Die Geschichte soll die Kinder aus ihrem gewohnten Lernumfeld abholen und auf das bevorstehende Klassenerlebnis einstimmen. Im Anschluss an die Geschichte folgt die Erklärung der Spielregeln für die folgende Aktion. Dabei ist darauf zu achten, dass diese möglichst verständlich für die entsprechende Jahrgangsstufe formuliert werden.

Abschließend muss vor dem Beginn der Aktion noch der Teamkapitän ausgewählt werden. Hierzu bieten sich verschiedene Auswahlssysteme an. Zum einen können sich Schüler freiwillig melden, um diese Funktion während der Durchführung zu übernehmen. Zum anderen kann man auch alphabetisch nach der Klassenliste einen Teamkapitän bestimmen oder die Klasse einen Teamkapitän für die bevorstehende Aktion bestimmen lassen.

## Durchführung der Aktion

An diesem Punkt folgt nun der vermutlich schwierigste Part für die Spielleitung. Während die Klasse mit der praktischen Umsetzung der Aufgabenstellung beschäftigt ist, nimmt die Spielleitung eine Beobachterrolle ein und lässt dem Geschehen zunächst seinen Lauf. Ein Eingreifen wird nur dann notwendig, wenn die Klasse mit zu vielen Fehlversuchen konfrontiert wird und Frustration sich breit macht oder die Vorgehensweise der Klasse Risiken birgt, bei denen eine Verletzungsgefahr der Schüler zu erwarten ist. Ansonsten heißt es für die Spielleitung, sich zurückzuhalten und die Klasse ihren eigenen Weg finden zu lassen. Denn den einen richtigen Weg gibt es bei erlebnispädagogischen Angeboten nicht. Ganz nach dem alten Sprichwort: „Viele Wege führen nach Rom“.

## Anleitung der Reflexion

Jedes Angebot endet mit einer Reflexion der Ereignisse. Die Moderation übernimmt dann wieder die Spielleitung. Hierbei ist darauf zu achten, dass der Spielleiter seine gewonnenen Eindrücke in angemessener Form an die Klasse weitergibt. Von einem außenstehenden Beobachter werden die Ereignisse häufig anders wahrgenommen als von den Schülern, die aktiv am Geschehen beteiligt gewesen sind. Besonders jüngeren Schülern muss dieser von außen kommende Eindruck oft noch behutsam vermittelt werden, da sie noch nicht in der Lage sind, diesen als konstruktive Anmerkung anzunehmen. Das Vorgehen bei der Reflexion wird in [Kap. 2.3](#) genauer beschrieben.

## 2.2 Der Teamkapitän

Während der in diesem Buch vorgestellten Aktionen zur Team- und Kooperationsförderung spielt der Teamkapitän eine wichtige Rolle. Er übernimmt, nachdem die Aufgabe der Klasse vorgestellt und die Spielregeln erklärt wurden, die Führung seiner Klasse. Dies bedeutet jedoch nicht, dass er zum „Bestimmer“ über seine Klassenkameraden und deren Vorgehensweise bei der Lösungsfindung für die aktuelle Aufgabe wird. Vielmehr übernimmt er die Steuerung der Planungsphase seiner Klasse. Im Detail heißt das, dass er jedem seiner Mitschüler Gehör verschafft, der einen Beitrag zur Lösungsfindung leisten möchte, diese Ideen sammelt und abschließend zur Abstimmung bringt. Die Spielleitung steht in dieser Aktionsphase leicht hinter dem Teamkapitän und stärkt ihm durch ihre

Anwesenheit den Rücken. Die Gewissheit, dass die „Hilfe“ unmittelbar greifbar ist, vermittelt dem Teamkapitän Sicherheit, gibt ihm Ruhe und das notwendige Selbstvertrauen, um seine Aufgabe sicher durchführen zu können.

Nach erfolgter Abstimmung über die Vorgehensweise präsentiert der Teamkapitän den ausgewählten Lösungsweg dem Spielleiter, indem er die Vorgehensweise noch einmal verbal zusammenfasst. Anschließend entscheidet er, ob er gemeinsam mit seinen Klassenkameraden an der Aktion teilnimmt, also Teil der praktischen Umsetzung wird, oder ob er die Aktion unterstützend begleitet. In diesem Fall steht er mit Rat und Tat außerhalb des Geschehens seiner Klasse zur Seite, beobachtet die Ereignisse und greift bei Bedarf mit Hilfestellungen in die Ereignisse ein. Zusätzlich kann der Teamkapitän seine Klasse motivierend unterstützen, wenn er diese auf einem erfolgversprechenden Weg sieht oder wenn die Stimmung während der Aktion aufgrund von Rückschlägen zu kippen droht.

Nach Beendigung der Aktion kann der Teamkapitän, wenn er seine Klasse bei der Durchführung vom Rand des Geschehens aus beobachtet hat, eine Rückmeldung geben, an welchen Stellen er Stärken der Klasse erleben konnte und wo vielleicht noch Steigerungspotenzial besteht.

Auf diese Weise können die Schüler in der Rolle des Teamkapitäns wertvolle Erfahrungen sammeln, die sie für ihre weitere Schullaufbahn stärken und die sie persönlich nutzen können. Die Schüler lernen, vor einer ihnen vertrauten Gruppe selbstbewusst aufzutreten und diese zielführend zu begleiten. Sie lernen, Stärke auszustrahlen, Durchsetzungsvermögen zu zeigen und dabei den Erwartungen ihrer Klasse gerecht zu werden. Dabei kann jeder einzelne junge Charakter seine bisher erworbenen Kompetenzen in einem geschützten Rahmen wirksam einsetzen und sich selbst als steuernder und wirkender Akteur erleben. Eine Erfahrung, die für eine gesunde Persönlichkeitsentwicklung förderlich sein kann.

## 2.3 Der Ablauf der Aktionen

Um die in diesem Buch beschriebenen erlebnispädagogischen Aktionen im Schulalltag erfolgreich einsetzen zu können, ist es sinnvoll, eine konsequente Vorgehensweise einzuhalten. Je konstanter die Aktionsstruktur umgesetzt wird, desto sicherer werden die Schüler während des Angebots ihre erlernten Kompetenzen abrufen, festigen und erweitern können. Der Ablauf der Aktionen sieht wie folgt aus:

- Einstimmungsphase
- Erklärungsphase

- Planungsphase
- Präsentationsphase
- Aktionsphase
- Reflexionsphase
- Abschlussphase

## Einstimmungsphase

Die Einstimmungsphase dient in erster Linie zur „Abholung“ der Schüler aus der klassischen Unterrichts- bzw. Ganztagsstruktur. Je nachdem, wie weit der Tag fortgeschritten ist, haben Schüler bereits mehrere Stunden in ihrer Schule verbracht, kognitiv einiges geleistet und sich im sozialen Miteinander behauptet. Daraus resultiert nur allzu oft, dass sich im Laufe des Tages eine gewisse Trägheit unter den Schülern verbreitet, die für eine erfolgreiche Umsetzung erlebnispädagogischer Angebote durchbrochen werden muss. Um dies zu erreichen, werden die in diesem Buch vorgestellten Aktionen durch den Einsatz von kurzen phantasie- und humorvollen oder informativen Geschichten eingeleitet.

Kinder haben eine blühende Fantasie. Beim Anhören von Geschichten werden bei Kindern innere Bilder erzeugt, die sie mit auf Reisen nehmen und ihren Alltag für einen Moment vergessen lassen (BZgA 2016). Besonders wirksam sind Geschichten dann, wenn sie an die Lebenswelt der Kinder anknüpfen und sich diese mit Situationen oder Protagonisten identifizieren können (Giermaier 2016). Im Rahmen der Grundschule sind Geschichten daher eine leicht umsetzbare Methode, um Schülern den Wechsel von klassischem Unterricht hin zu aktiven Gruppenerlebnissen zu erleichtern. Aber auch im Schulnachmittag, nach einer längeren Pause, können Geschichten die Schüler leichter in die Klassen-/Gruppensituation zurückführen und ihnen den Einstieg in die folgenden Ereignisse erleichtern.

Durch diese Art des Einstiegs, der sich von Angebot zu Angebot wiederholt, erhalten die Geschichten Ritualcharakter, der den Schülern Vertrautheit vermittelt und sie erkennen lässt, was als Nächstes auf sie zukommt. Der Einsatz von Geschichten vermittelt den Schülern das Gefühl, sich in einem geschützten Rahmen zu bewegen, in dem sie sich ausprobieren können, und nimmt ihnen somit die Angst, dass sich Misserfolge auf andere Bereiche des Schulalltags auswirken.

Die in diesem Buch vorgestellten Geschichten dürfen gerne in der vorgegebenen Version genutzt werden, sollen jedoch auch dazu anregen, neue Geschichten für die individuelle Praxis und die eigene Gruppe zu entwickeln. Zeitlich sollte die Einstimmungsphase nicht mehr als fünf Minuten in Anspruch nehmen.

## Erklärungsphase

Sind die Schüler mithilfe einer Geschichte auf die nachfolgende Aktion eingestimmt worden, folgt anschließend die Erklärungsphase, in der sie mit den Aktionsregeln konfrontiert werden. Diese Regeln stellen den Rahmen dar, in dem sich die Schüler ideenreich ausprobieren dürfen. Je enger der Rahmen gesteckt wird, desto klarer wird ihnen der Lösungsweg vorgegeben. Dies kann besonders zu Beginn der erlebnispädagogischen Arbeit mit Schulklassen sinnvoll sein, in der man als Spielleitung seine Klasse und ihre bereits vorhandenen Fähigkeiten noch kennenlernen muss.

Auch bei Klassen der Jahrgangsstufen 1 und 2 kann es durchaus von Vorteil sein, den kreativen Ideenfreiraum eng zu stecken, um die Schüler Schritt für Schritt an Teamaufgaben heranzuführen und ihnen möglichst viele Erfolgserlebnisse zu ermöglichen. Ebenso hilfreich kann es sein, bei den jüngeren Jahrgängen Rückfragen zu den gegebenen Aktionsregeln zuzulassen. Während Schüler ab der Jahrgangsstufe 3 in der Lage sein sollten, gestellte Regeln zu verstehen und die sich daraus ergebenden Grenzen zu erkennen, verfügen jüngere Schüler oft noch nicht über diese Kompetenzen. Sie benötigen für ihre persönliche emotionale Absicherung sowie für das Erlernen von selbstbewusstem Handeln noch mehr Unterstützung seitens der Spielleitung.

Grundsätzlich gilt für den Spielleiter in der Erklärungsphase, dass er die Regeln klar, deutlich und altersgerecht formulieren sollte. Denn nur dann ist der Einstieg in eine erfolgreiche erlebnispädagogische Einheit gegeben, die den weiteren Verlauf der anschließenden Aktionsphasen in der geplanten Art und Weise ermöglicht. Auch für die Erklärungsphase sollten maximal fünf Minuten angesetzt werden.

## Planungsphase

Nun ist es soweit: Die Schüler greifen aktiv in den Aktionsverlauf ein. Während der Planungsphase geht es darum, dass die Schüler gemeinsam eine Vorgehensweise erarbeiten, um die ihnen gestellte Aufgabe als Team lösen zu können. Jeder Schüler soll die Möglichkeit erhalten, sowohl seine eigenen Ideen als auch seine Anmerkungen zu Vorschlägen seiner Mitschüler anbringen zu können. Hier kommt auch der Teamkapitän ([Kap. 2.2](#)) erstmalig zum Einsatz, der die einzelnen Vorschläge entgegennimmt ([Abb. 1](#)).

In dieser Phase des gemeinsamen Austauschs wird genau der Prozess in Gang gesetzt, der durch erlebnispädagogische Angebote angestrebt wird: Die Schüler erleben sich als Gemeinschaft, in der jeder Einzelne von ihnen gleichberechtigt seine Vorstellungen mitteilen kann und als