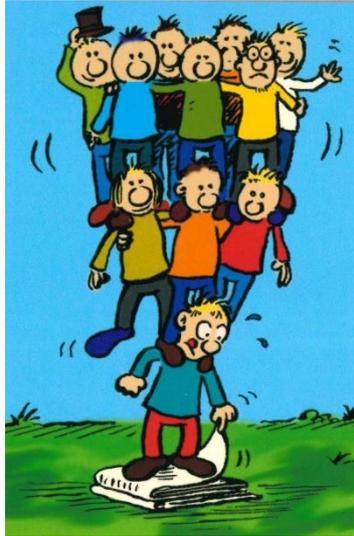


Schulerlebnispädagogik (SEP)



Die **SchulErlebnisPädagogik** (SEP) hat sich aus der Erlebnispädagogik entwickelt - mit dem Ziel, Formen für die Schule zu schaffen, die dort unter den schulischen Gegebenheiten umsetzbar und einsetzbar sind. Wesentliche Kennzeichen sind die Bildung und Stärkung der Ich-Kompetenz, die Übernahme von sozialer Verantwortung, die Eingliederung in ein Team sowie der Erwerb von methodischen Kompetenzen.

Die Fortbildung soll einen ersten theoretischen, aber vor allem praktischen Einblick in die verschiedenen Bereiche der SEP geben. Der Schwerpunkt liegt auf der selbsterfahrenden Durchführung verschiedener Übungen, denn so kann man den nachhaltigen Wert der SEP „am eigenen Leib“ erfahren.

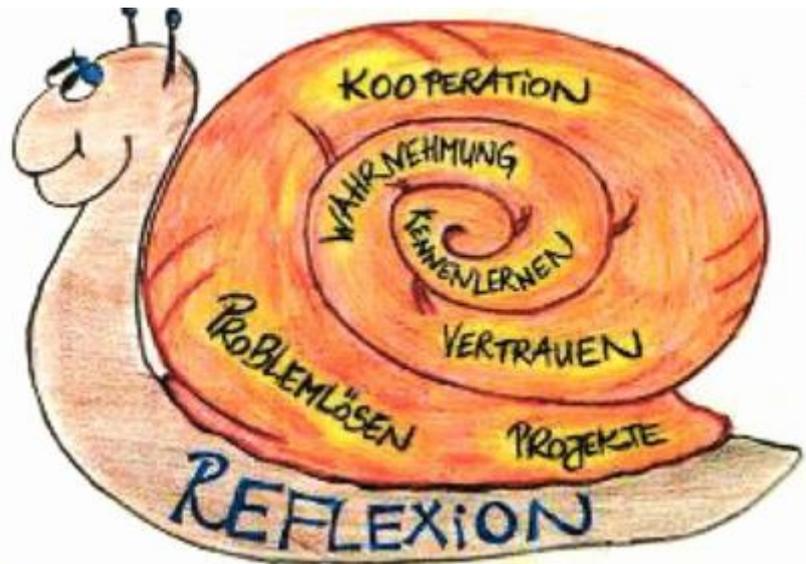
Dieses Skript bietet einen knappen und kurzen Einblick in schulerlebnispädagogische Elemente. Es werden einige Übungen aufgezeigt, die auch im Erklärvideo dargestellt werden. Es macht großen Sinn dieses Skript in Kombination mit dem Erklärvideo anzuwenden. Um Nachhaltigkeit zu erzielen ist es wichtig, die Übungen selber in die Praxis umzusetzen und vor allem ist eine Reflexion immer unablässig.

Bei der Auswahl der Übungen haben wir darauf geachtet, dass möglichst wenig bis gar keine Materialien benötigt werden.

Vom Ich zum Du zum Wir – Stufen der SEP – Übungen

Ein entscheidendes Prinzip in der Schul-Erlebnis-Pädagogik ist die Entwicklung vom „ICH“ über das „DU“ zum letztendlichen „WIR“. Diese Entwicklung verläuft in Stufen und ist mit einer von innen nach außen verlaufenden Schnecke vergleichbar. Als Metapher beinhaltet sie deshalb den Weg, den es zu beschreiten gilt, wenn man sich mit SEP in der Schule befassen und diese realisieren will. Das Schneckenhaus ermöglicht nachzuvollziehen, dass eine Entwicklung von innen nach außen notwendig ist und diese aufeinander folgt und aufeinander aufbaut. Die Grundlage von allen Übungen und Angeboten bildet die Reflexion, die beständig ihren Platz haben soll.

Lutz Brand, StR (MS), MS Waldkirchen; Werner Brattinger, StR (GS), HVS Fürstentzell; Christian Schießl, KR, Regierung von Niederbayern



Übungsbeispiele:

A) Warming Up

Samurai (Schnick schnack schnuck)

Figuren vormachen (Samurai, Tiger, Oma); Teams bilden; Absprachen; Aufstellung; auf Kommando Figur darstellen

Samurai jagt Tiger, Tiger frisst Oma, Oma besiegt mit der Weisheit den Samurai; Zu jeder Figur gibt es entsprechende Ganzkörperbewegung und Laute.

Zwei Gruppen spielen gegeneinander; zunächst einigt sich die Gruppe heimlich auf eine Figur; dann stellen sich die Gruppen gegenüber, Spielleiter zählt bis drei, woraufhin beide Gruppen ihre Figur darstellen.

Kotzendes Känguru

Die Gruppe steht im Kreis und eine Person steht in der Mitte. Diese Person zeigt auf irgendeine Person im Kreis und gibt eine Figur vor. Die möglichen Figuren werden am Anfang vorgestellt, da es sehr viele Figuren gibt, bietet es sich an am Anfang 3-6 Figuren vorzustellen und das Spiel immer wieder mit neuen Figuren zu bereichern. Die Person muss die vorgegebene Figur dann möglichst schnell mit den Personen, welche links und rechts neben ihr stehen, korrekt pantomimisch (mit Geräuschen) nachzumachen. Wenn die Geschwindigkeit und die Ausführung in Ordnung waren, zeigt die Person in der Mitte erneut auf jemanden. Falls nicht, so kommt die Person, welche den Fehler zu verantworten hat in die Mitte.

Ideen für Figuren: Diese Ideen sollen als Grundlage dienen. Die Gruppe kann sich selbst auch noch Figuren ausdenken. Die Figuren können durch passende Geräusche ergänzt werden.

- Kotzendes Känguru (Die mittlere Person formt einen „Eimer“ mit ihren Händen, die zwei Personen daneben spucken pantomimisch rein.)
- Waschmaschine (Die zwei äußeren Personen formen gemeinsam einen Kreis mit ihren Händen und die Person in der Mitte dreht den Kopf wild durch den Kreis.)
- Toaster (Die mittlere Person springt in die Luft und ist damit der herauspringende Toast, die zwei äußeren Personen strecken die Hände aus und bilden damit den Toaster.)

- James Bond (Die mittlere Person formt eine Pistole aus ihren Händen und stellt sich in eine Agenten-Pose. Die zwei äußeren Personen tanzen und himmeln die Person an und sagen dazu „Oh James!“)

B) Kooperationsübungen

Stockkreise

Etwa 1m langen Stock suchen lassen; Teilnehmer stehen in Kreis aufstellung; Stock nur mit einer Hand berühren, andere auf den Rücken; Die gemeinsame Herausforderung besteht nun darin, gleichzeitig den eigenen Stab loszulassen, einen Schritt im Kreis weiterzugehen und den Stab des Nachbarn zu ergreifen. Teilnehmer gehen einmal im Kreis herum, ohne dass ein Stock fällt. Variante: Richtungswechsel, Hände klatschen nach loslassen, übernächster Stab.

Stock ablegen

Kleingruppe (ca. 5 – 7 Personen) muss einen Stock (Alternativ Meterstab) im Einklang auf den Boden ablegen. Lehrer / Übungsleiter legt den Stock den Teilnehmern auf den Fingern. Jeder Teilnehmer streckt dazu beide Finger aus.

Erfahrungsgemäß haben die Gruppen am Anfang große Probleme, weil der Stock immer mehr in die Höhe wandert. Die gemeinsame Korrektur und Anweisung ist die einzige Lösung. Diese Übung kann auch alternativ mit weiteren Stöcken als Alternative zu den Fingern gespielt werden.

C) Vertrauensübungen

Blindenspiele – Baum erkennen – Fotografieren

Partner führt „Blinden“ zuerst auf Kommando durch unbekanntes Gelände (Wald ist durch Unebenheiten perfekt geeignet); klare Anweisungen durch führende Person, Augenbinden nicht nötig; Vertrauen in den Partner;

Als Steigerung führt der Partner den Blinden zu einen Baum, den er ertasten und erfühlen muss und dann im Nachgang erkennen soll. Dazu führt der Partner den Blinden natürlich weg von dem gezeigten Baum.

Als weitere Steigerung führt der Partner den Blinden an einem Ort, auf Kommando Foto öffnet dieser die Augen ganz kurz und fotografiert eine Nahaufnahme; der „Blinde“ wird wieder weggeführt und soll nun den fotografierten Ort wiederfinden (mögliche Orte: besonderer Baum, Pflanze, Pilz).

Die Raupe

Die Gruppe bildet eine Raupe, bei der alle Teilnehmenden außer dem letzten in der Reihe blind sind. Jeder Teilnehmer fasst den anderen Teilnehmer an die Schultern. Die Raupe soll nun nonverbal gesteuert werden. Ein Durchtauschen der einzelnen Positionen im Verlauf des Spieles ist einzuplanen. Die Gruppe sollte max. 6 Personen umfassen. Mögliche Kommandos: Klopfen beider Schultern vorwärtsgehen, rechte Schulter rechts abbiegen, linke Schulter links abbiegen, Doppelklopfen beider Schultern stehen bleiben. Es macht Sinn, dass am Anfang nur die vorderste Person „blind“ ist, sukzessive Steigerung (keine Augenbinden, Augen bleiben freiwillig geschlossen!).

Vertrauenslauf

Gassenaufstellung; Die Gruppe nimmt eine Gassenaufstellung ein. Die Hände der Teilnehmenden werden mit dem gegenüberliegenden Partner hochgehalten. Ein Lutz Brand, StR (MS), MS Waldkirchen; Werner Brattinger, StR (GS), HVS Fürstenzell; Christian Schießl, KR, Regierung von Niederbayern

Teilnehmer läuft durch die Gasse, während andere Teilnehmende kurz bevor der Aktive kommt, die Arme nach oben wegziehen. Der „Durchläufer“ bestimmt durch sein Tempo selbst sein Risiko. Erst loslaufen, nachdem die Aufmerksamkeit vom Lehrer/Übungsleiter abgefragt wurde!

D) Reflexionsimpulse

Zielscheibe

Seil wird im Kreis auf den Boden gelegt. Teilnehmer sollen sich so aufstellen, wie es ihnen ergangen ist. Mitte bedeutet super. Je mehr man sich nach außen begibt, umso unzufriedener ist man.

Wassereimer – Alternativ Maßkrug

Ein Eimer mit Wasser und zwei leere Eimer werden mit einem durchsichtigen Becher in die Mitte gestellt. Jeder Schüler soll nun aus dem vollen Eimer so viel Wasser entnehmen, dass die Menge den positiven Erfahrungen entspricht. Diese Wassermenge lässt er langsam in den leeren Eimer fließen und erklärt dabei seine Erfahrungen. Nun nimmt der Schüler noch mal eine Menge Wasser aus dem vollen Eimer, die den negativen Erfahrungen entspricht. Dieses Wasser wird in den anderen Eimer gegeben und auch hier werden wieder von dem Schüler gemachte Eindrücke erläutert. Das Ganze läuft ohne Kommentar der anderen Teilnehmer ab. Jeder Schüler gibt also positive und negative Erfahrungen preis und zeigt diese mit Hilfe der Wassermenge an. Am Ende kann man gut den „positiven“ mit dem „negativen“ Eimer vergleichen.

Zahlenstrahl

Seil wird in einer Linie ausgelegt. Ein Ende ist 0, das andere Ende 10. Teilnehmer stellen sich so auf, dass es ihrer Einstellung entspricht.

Literaturhinweise:

- Schul-Erlebnis-Pädagogik, Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung in Dillingen, Akademiebericht Nr. 463, 2010
- Annette Reiners, Praktische Erlebnispädagogik 1, Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 1, Ziel – Verlag 2013
- Annette Reiners, Praktische Erlebnispädagogik 2, Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training – Band 2, Ziel - Verlag 2014
- Stefan Schulz, Birthe Hesebeck, Georg Lilitakis, Praxishandbuch für soziales Lernen in Gruppen, Erlebnisorientiertes Arbeiten mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, Ökotopia Verlag 2007
- Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner, Kooperative Abenteuer Spiel 1, Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Klett-Verlag 2009
- Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner, Kooperative Abenteuer Spiel 2, Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Klett-Verlag 2008
- Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner, Kooperative Abenteuer Spiel 3, Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Klett-Verlag 2015