

1.1 Einordnung in die Erlebnispädagogik

Die Erlebnispädagogik wird immer wieder neu definiert. Eine allgemeingültige Definition gibt es nicht, und das ist auch gut so! Trotzdem ist es sinnvoll, aus dem Diskurs zwei Definitionen herauszugreifen, die verdeutlichen, um was es in der Erlebnispädagogik geht und die damit eine Einordnung der vorgestellten Spiele ermöglichen.

„Erlebnispädagogik als „Methode“ umfaßt alle Aktivitäten, welche die Natur und/oder Abenteuer, Initiativaufgaben, Spiele als Medium benutzen, um ein weiterbildendes, verhaltensänderndes, erzieherisches, persönlichkeitsentwickelndes oder therapeutisches Ziel zu erreichen“ (Rehm 2014).

Rehm sieht die Spiele als Medium der Erlebnispädagogik, um intendierte Ziele zu erreichen. Heckmair und Michl sprechen auch von einer Methode, nehmen aber explizit den Lernprozess in die Definition mit auf:

„Erlebnispädagogik ist eine handlungsorientierte Methode und will durch exemplarische Lernprozesse, in denen junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen gestellt werden, diese in ihrer Persönlichkeitsentwicklung fördern und sie dazu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten“ (Heckmair/Michl 2012, 115).

Aus diesen Definitionen lassen sich zahlreiche Zielsetzungen folgern, die durch Herausforderungen physischer, psychischer und sozialer Art anvisiert werden. Spiele leisten dazu einen wichtigen Beitrag. Es wird auch deutlich, dass in der Erlebnispädagogik Lernprozesse angestoßen werden, die zu Veränderungen im Einzelnen oder der Zielgruppe insgesamt führen.

Innerhalb dieses Lernprozesses erfüllen die 77 Spiele eine wichtige Funktion. Sie können den Lernprozess befeuern, am „Leben erhalten“ oder auch zu einem Ende führen.

1.2 Der Lernprozess in der Erlebnispädagogik

Jede Aktivität, die in einem erlebnispädagogischen Programm durchgeführt wird, sollte eine Herausforderung darstellen. Durch die Herausforderung wird der Teilnehmer aus seiner Komfortzone in die Lernzone „gelockt“, in der er auf Neues trifft (z. B. neue Bewegungsformen), Unbekanntes aushält (z. B. blind geführt werden), neue Zusammenhänge erkennt (z. B. durch Lösen eines Problems) oder sich neue Strukturen

aufbaut (z. B. durch Rollenübernahme in einem Team). Selbst wenn sich der Teilnehmer den Herausforderungen entzieht, weil es ihm unangenehm ist oder er kein Interesse hat, findet eine Auseinandersetzung mit dem pädagogisch Intendierten in der Lernzone statt. Die Freiwilligkeit bei der Annahme der Herausforderung ist eine der Grundprinzipien der Erlebnispädagogik.

Der Lernprozess, der durch die Bewältigung der Herausforderung beim Einzelnen und der Gruppe angeregt wird, unterliegt einer Dynamik, die von vielen Faktoren abhängig ist: von Art und Grad der Herausforderung, von der Gruppengröße und -zusammensetzung, der Dauer, dem Wetter, dem Pädagogen u.v.m. Diese Faktoren zu beobachten und gegebenenfalls zu beeinflussen, ist Aufgabe des professionellen Pädagogen. Die vorgestellten Spiele können dazu dienen, diese Dynamik zu verändern. Dabei verfolgen sie nicht in erster Linie das Ziel der erlebnispädagogischen Aktivität, also z. B. das Bezwingen einer Felswand beim Klettern oder das Entwickeln von Vertrauen. Vielmehr greifen sie die Situation, in der sich der Einzelne oder die ganze Gruppe befindet, auf einer emotionalen und motivationalen Ebene auf und führen so den Lernprozess weiter.

Dies kann

- zu Beginn eines Programm(teils) z. B. durch ein Warming Up geschehen, das die Teilnehmenden auf spielerische Art (wieder) zueinander führt;
- während eines Seminarabschnitts die Motivation stimulieren oder überbordende Stimmung dämpfen z. B. durch einen Anschieber oder eine kurze Meditation;
- zum Ende eines Programm(teil)s wie eine Klammer wirken und einen Prozess zu einem (vorläufigen) Ende bringen.

Darüber hinaus kann ein Spiel wiederholt eingesetzt werden und somit zu einem verbindenden Ritual wachsen. Insofern sind diese Spiele keine Fremdkörper in einem Programm, sondern fügen sich – sinnvoll ausgewählt – in die Situation und die Stimmung ein. So sind diese Spiele im Spannungsbogen (Wechsel zwischen Anspannung und Entspannung) eines erlebnispädagogischen Programms kein „Ausgleich“ für den „Ernst der Aktivität“. Stattdessen führen sie in die Auseinandersetzung mit der Aktivität hinein, stimulieren währenddessen die Konfrontation mit der Herausforderung und ermöglichen am Ende ein „Herausfinden“ aus dem Programm.

Zusammengefasst sind sie also Aktivierungsspiele, die nicht eigentlicher Gegenstand des Lernprozesses bzw. des erlebnispädagogischen Prozesses sind. Sie sind ein unterstützendes pädagogisches Mittel, das zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt werden kann: zur Aktivierung, um den Kopf frei zu bekommen, zur Belebung der Diskussion, zum Dampf-Ab-

lassen, gegen Ermüdung, zur Entspannung, zum Stärken der Konzentration, zum Aufmuntern, zur Gestaltung der Übergänge, zum Einstieg, zum Ausstieg, zum Zusammenführen von Kleingruppen, zum Beruhigen und Herunterkommen oder zum Aufrechterhalten der Spannung. Im Mittelpunkt stehen Kommunikation, Spaß und Spontaneität. Die Gruppe bekommt neue Energie oder baut überschüssige ab. Alle Gruppenmitglieder können sich beteiligt fühlen. Dadurch steigt die intrinsische Motivation, sich in den Prozess einzubringen.

Insbesondere ermöglichen sie es dem Pädagogen, zusätzlich an der Beziehung zu arbeiten. Wenn der Anleiter Spiele vormacht oder selbst mitspielt, wird er als Person anders wahrgenommen. Das kann zu einer entspannten und freudvollen Gruppen- und Lernatmosphäre beitragen.

1.3 Anleitungstypen

Es gibt Spiele, die nur dann funktionieren, wenn eine Person „etwas vormacht“ und alle aus der Gruppe dies nach- oder mitmachen. Des Weiteren gibt es Spiele, die davon leben, dass die anleitende Person „mitspielt“. Zuletzt gibt es Spiele, da „stört“ die anleitende Person eher den Gruppenprozess, zumindest ist sie nach Spielbeginn nicht mehr „zwingend“ nötig.

Diesen verschiedenen Spieltypen können verschiedene Typen von Anleitern zugeordnet werden. Vormacher-Spiele werden eher von Anleitern ausgewählt, die sich darin wohlfühlen, im Mittelpunkt zu stehen. Ist man eher der Typ, der gerne mitspielt, wird man eher Mitspiel-Spiele auswählen. Ruhigere, vielleicht etwas distanziertere Typen lassen gerne die Gruppe spielen und beobachten dabei den Prozess.

Dies stellt keine ausschließliche und vor allem keine wertende Zuweisung dar. Es ist jedoch wichtig, sich authentisch zu verhalten und daher bewusst zu reflektieren, welche Art von Spielen zur eigenen Person passt bzw. bei welcher Art von Spielen man die Anleitung (noch) „üben“ muss. Zu dieser Reflexion gehört auch die Frage, ob die Art des Spiels auch in der entsprechenden Situation zur eigenen Person passt. Es ist also von der Tagesform, aber sicher auch von der momentanen Beziehung zur Gruppe abhängig, welche Art von Spiel ausgewählt wird.

Unabhängig davon, zu welchem Typ man sich zählt bzw. welche Spielkategorie man situativ wählt, ist es wichtig, dass man zum einen den Lernprozess und damit den Teilnehmer mit seinen Erfahrungen nicht aus dem Auge verliert, zum anderen auf die Beziehung zwischen Anleiter und Teilnehmenden achtet. Es geht nämlich immer um die Teilnehmenden. Das Ziel des Pädagogen sollte deshalb sein, möglichst „unwichtig“ zu werden.

Schweinehaufen

Gruppengröße: ab 6 Personen

Raumanforderung: kleiner Raum oder Wiese

Aufstellungs- und Spielform: Wahrnehmungsspiel

Dauer: 5–10 Minuten

Intention: aus sich herausgehen

Alter: ab 10 Jahre

Spielbeschreibung: Dieses Spiel setzt eine gewisse Vertrautheit voraus, da man sich körperlich nahe kommt. Die Spieler legen sich im Kreis auf den Boden, so dass jeder innen neben den Beinen des einen Nachbarn liegt und sein Kopf auf dessen Bauch. Nun beginnt ein Spieler mit einem einmaligen Grunzen wie ein Schwein. Der Spieler, der auf dessen Bauch liegt und das Grunzen spürt, muss es fortsetzen und zweimal Grunzen, der nächste Spieler dreimal usw. Ziel ist es, das Grunzen fortzusetzen ohne zu lachen.

Variation: Man kann auch ein „Ha!“ weitergeben.

Siamesisches Fangen

Gruppengröße: ab 8 Personen

Raumanforderung: Platz zum Rennen

Aufstellungs- und Spielform: Fangspiel

Dauer: 5–10 Minuten

Intention: Reaktion, Vertrauen, Auspowern

Alter: ab 5 Jahre

Spielbeschreibung: Als Vorbereitung kann man Augenbinden bereit legen. Die Spieler gehen paarweise zusammen und stellen sich Schulter an Schulter. Dort sind sie „zusammengewachsen“. Sich an den Händen zu halten, ist nicht erlaubt. Der eine Partner ist blind. Er muss die Augen zumachen oder verbinden. Es gibt ein Fängerpaar, wobei nur der blinde Partner fangen darf. Gelingt dies, wechseln die Rollen, das gefangene Paar wird zum Fängerpaar und umgekehrt. Es darf nur paarweise gelaufen werden.

Variation: Es sind auch andere Einschränkungen möglich, z. B. einen Luftballon zwischen den Partnern halten u.ä.