



Schatzkiste der SimpleThings

**Eine Sammlung erlebnisorientierter
Lernprojekte mit Alltagsmaterial**

2. komplett überarbeitete Auflage

Jule Hildmann
In Zusammenarbeit mit Claudia Seuffert
Illustrationen von Claudia Herbig



Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik



Schatzkiste der SimpleThings

**Eine Sammlung erlebnisorientierter
Lernprojekte mit Alltagsmaterial**

2. komplett überarbeitete Auflage

Jule Hildmann
In Zusammenarbeit mit Claudia Seuffert
Illustrationen von Claudia Herbig

Dieser Titel ist auch als eBook erhältlich
ISBN 978-3-96557-096-2

Sie finden uns im Internet unter
www.ziel-verlag.de

Wichtiger Hinweis des Verlags: Der Verlag hat sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Bilder, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Leider gelang dies nicht in allen Fällen. Sollten wir jemanden übergangen haben, so bitten wir die Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Inhalt und Form des vorliegenden Bandes liegen in der Verantwortung des Autors.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Printed in Germany

ISBN 978-3-96557-095-5 (Print)

Verlag: ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH
Zeuggasse 7–9, 86150 Augsburg, www.ziel-verlag.de
2. komplett überarbeitete Auflage 2021

Grafik und
Layoutgestaltung: **FRIENDS Menschen Marken Medien**
Zeuggasse 7, 86150 Augsburg

Hintergrund- und
Randabbildung: Stephen Mulcahey/ Shutterstock.com

Gesamtherstellung: **FRIENDS Menschen Marken Medien**
www.friends.ag

© Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie
oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder
unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Klimaneutral gedruckt auf Recyclingpapier aus 100% Altpapier.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	8
SimpleThings – wieso, weshalb, warum?	8
Was ist an diesem Buch besonders?	9
Quellennachweise und Würdigung	9
Hinweis zur zweiten Auflage	10
Einführung ins Buch	11
Das Leben kann so einfach sein! Ein Plädoyer für die Einfachheit.	11
SimpleThings – Erlebnispädagogik mit Alltagsmaterial	12
Gebrauchsanweisung für dieses Buch!	13
Buchkapitel und „Schnellsuchfunktion“	13
Teil 1: Naturnahe Räume	14
Teil 2: Städtische Räume	14
Qualitätsmerkmale für gute Erlebnispädagogik	14
Erlebnispädagogik ist in erster Linie Pädagogik	15
Ziel- und Prozessorientierung	15
Erlebnispädagogische Veranstaltungen sinnvoll aufbauen	16
Trainerkompetenzen	18
Sicherheits- und Notfallmanagement	18
Viel Freude und Erfolg!	19



Teil 1: Naturnahe Räume

20

Park und Wiese	21	Wiesenfenster	24
Park und Wiese	22	Der längste Grashalm	26
Einleitung	22	Flugsimulator	28
Spezielle Lernziele	22	7 up	30
Sicherheit und Rechtliches	23	Papierthron	32
Literaturempfehlung	23	Flitzebogen blind	34
		Stocktanz	36
		Kopfüber kopfunter	38
		Lobbyarbeit	40
		Frösche und Schlangen	42
		Den Ausblick einrahmen	44
Wald	47	Spaziergang in drei Schritten	52
Wald	48	Wer bin ich?	54
Einleitung	48	Frühstück am Baum	56
Spezielle Lernziele	49	Gleich und gleich gesellt sich gern	58
Sicherheit und Rechtliches	49	Puzzlebaum	60
Literaturempfehlung	50	Blätterrennen	62
		Team-Mobile	64
		Dr. Baum	66
		Knörzchens großer Tag	68
		Mein Ich-Baum	70
		Laubbett	72
Nacht	75	Alle, die ...	80
Nacht	76	Beleuchtet	82
Einleitung	76	Diamantenraub	84
Spezielle Lernziele	76	Taschenlampenschnitzeljagd	88
Sicherheit und Rechtliches	77	Kerzenlöschen	90
Literaturempfehlung	79	Stille bei Nacht	92
		Lichtmorsen	94
		Kreaturen der Nacht	96
		Personenraten	98
		Hänsel und Gretel	100
		Nachts sind alle Katzen grau	102

Teil 2: Städtische Räume 104

Innenstadt	105	Lächeln zu verschenken	108
Innenstadt	106	Müll-Sinfonie / Trash Symphony	110
Einleitung	106	Fußgängerbrücke	112
Spezielle Lernziele	106	Allein unter Menschen	114
Sicherheit und Rechtliches	106	Versandhaus	116
Literaturempfehlung	107	Sozialportrait	118
		Naturkunst in der Stadt – Urban LandArt	120
		Gezielt verirren	122
		Blinde Kuh	124
		Flash Mob	126
Seminar- und Gruppenräume	129	Flucht aus dem Haus des Riesen	132
Seminar- und Gruppenräume	130	Stuhlmikado	134
Einleitung	130	Papier, Bleistift, Spitzer	136
Spezielle Lernziele	130	Wechselbahnhof	140
Sicherheit und Rechtliches	131	Stuhlkreisel	142
Literaturempfehlung	131	Zeitungsmärchen	144
		Lava-Latschen	146
		Katz und Maus	148
		Flip-Chart Flip	150
		Kartendeck	152
Turnhalle	155	Schatzkästchen	158
Turnhalle	156	Abenteuerland	160
Einleitung	156	Sprung aus dem WeltRaum	162
Spezielle Lernziele	156	Dschungelbrücke	164
Sicherheit und Rechtliches	156	Plötzliche Landung	166
Literaturempfehlung	157	Schlomp AG – die Bewegungsfabrik	168
		Berufsverkehr	170
		Ritterburgen	172
		Plutoniumübergabe	174
		Gefangenenausbruch	176

Vorwort

Erlebnispädagogik ist vielseitig, lehrreich und macht Spaß! Was will man mehr. Der einzige Nachteil am erlebnispädagogischen Arbeiten ist, dass man für viele der tollen Aktivitäten aufwendiges fachliches Equipment und strenge Qualifikationen braucht: Kanu fahren, klettern, rafting, Wildniscamps... Material und Fortbildungen kosten Geld, und das steht eben nicht allen Pädagogen gleichermaßen zur Verfügung.

SimpleThings – wieso, weshalb, warum?

Seit Jahren arbeiten meine Kollegen und ich in der Prozessbegleitung von Einzelpersonen und Teams mit verschiedenen fachsportlichen und anderen Methoden. Nach und nach wurden wir auch für Fortbildungen angefragt und bilden seit 2008 Erlebnispädagogen grundständig aus. Dabei wurde zunehmend deutlich, dass ein großer Bedarf an Ideen und ‚Lernprojekten‘ (Übungen) besteht, die man auch ohne großen Material- und Kostenaufwand durchführen kann. Ca. 2007 entstand im Rahmen einer Promotion daher das Konzept der SimpleThings – Erlebnispädagogik mit Alltagsmaterial. Inzwischen weitaus gereifter und vielfach erprobt umfasst dieses Buch eine Auswahl erlebnisorientierter Angebote, für die nicht mehr benötigt wird, als leicht zu besorgende Gegenstände des Alltags und das, was die Teilnehmer¹ zufällig bei sich haben oder um sich herum finden. Die Vorteile daraus sind einleuchtend:

- Hohe Mobilität und verhältnismäßig schnelle Vorbereitung.
- Geringe Kosten.
- Die Pädagogen/Trainer können mit leichtem Gepäck anreisen.
- Große Flexibilität und Variationsmöglichkeiten.

Ein scheinbarer Nachteil ist, dass Alltagsmaterial weniger abenteuerlich wirkt als ein Berg von Outdoor Equipment. Dieser Eindruck täuscht allerdings. Erstens hängt die Präsentation der Aktivität sowie der Hilfsmittel von den Trainern ab. Ein wenig Geschick in der Moderation und Gruppenleitung, Rahmengeschichten und/oder ein guter Spannungsaufbau können auch den blanken Fuß- oder Waldboden in ein packendes Abenteuerszenario verwandeln.

Und zweitens haben wir vielfach beobachtet, wie der adrenalinreiche Wow-Effekt eines Hochseilgartens oder die körperliche Anstrengung einer Mountainbike-Tour ein Erlebnis stark dominieren kann. Dagegen können schlichte und scheinbar unspektakuläre Aufgaben ganz empfindliche und versteckte Themen aufdecken, um die es in Trainings für Schlüsselqualifikationen und Teamentwicklung ja oft geht. Denn einfach (simple) heißt keinesfalls banal! Ideal ist, wenn die Aufgabenstellung und das Material möglichst einfach sind, die Lösungsfundung dagegen eine anspruchsvolle und reizvolle Herausforderung.

¹ = Dieses Buch bemüht sich um eine genderneutrale Sprache und verwendet daher grundsätzlich Pluralformen. Wo zur besseren Lesbarkeit eine Genderform gewählt wurde, sind die anderen implizit mit angesprochen.



Was ist an diesem Buch besonders?

Gedruckte und online verfügbare Auflistungen erlebnispädagogischer Lernprojekte gibt es viele. Mehr als genug, wie ich finde. Was dieses Buch dagegen bietet, konzentriert sich wirklich auf das, was wenig kostet und schnell zu beschaffen ist, bzw. idealerweise sogar vor Ort frei zugänglich ist. Zudem führt die Unterteilung in Handlungsräume dazu, dass Leser schnell eine ganze Reihe von Aktivitäten finden können, die sich für die Räumlichkeiten eignen, die ihnen speziell zur Verfügung stehen. Die Übersicht am Ende des Buches soll dies zusätzlich erleichtern.

Quellennachweise und Würdigung

Die Übungen und Gedanken, die hier zusammen getragen sind, stammen nur zum Teil von mir. Mehrere wertvolle Quellen sollen ausdrücklich genannt und gewürdigt werden.

Allen voran geht ein großer Dank an Claudia Seuffert, Leitung des Naturkindergartens Schonungen, die mit dem Kapitel „Nacht“ einen zentralen Beitrag geleistet hat. Auch im Kapitel „Wald“ und an anderen Stellen sind wertvolle Erfahrungen und Ideen von ihr eingeflossen. Mein ausdrücklicher Dank hierfür.

Unseren langjährigen Kollegen Annekatrin Vogler, Holger Haug, Carsten Waider und Florian Fries vom Centrum für Erlebnispädagogik e.V. (CEP) sei ein herzlicher Dank für die wertvolle Teamarbeit und die Bereitschaft zum Ausprobieren und Weiterentwickeln einiger der hier präsentierten Übungen. Aus dem CEP-Lehrtrainerteam stammt auch das Wellenmodell, das in der Einleitung verkürzt vorgestellt wird.

Die restlichen Übungen wurden in SimpleThings-Seminaren und/oder von mir entwickelt, oder stammen aus nicht mehr ganz nachzuvollziehenden Quellen. Soweit sie uns bekannt waren, sind Quellen am Ende einer Übung angegeben. Wie bei den meisten Trainern basiert allerdings vieles in unserem Methodenkoffer auf Erfahrungen, die wir als Teilnehmer oder Trainer über die Jahre hinweg irgendwo miterlebt, uns aneignet, und nach eigenen Neigungen verändert und weiter entwickelt haben. Ein Quellennachweis ist also manchmal schwierig, und ich bitte dafür um Verständnis.

Abschließend sind noch drei Menschen zu würdigen, die ebenfalls einen maßgeblichen Einfluss auf die Entstehung und Qualität dieses Buches hatten: Claudia Herbig, die die großartigen Illustrationen gezaubert hat, welche die folgenden Kapitel zieren und die beschriebenen Aktivitäten zu erklären helfen. Heike Hildmann, die die Texte immer wieder einer konstruktiv kritischen Lektur unterzogen hat, und sie dadurch sprachlich und inhaltlich immens aufgewertet hat. Und Werner Michl, der mir mit warmen, warnenden und beratenden Worten auch für dieses Projekt ein unschätzbarer Mentor war. Herzlichen Dank!

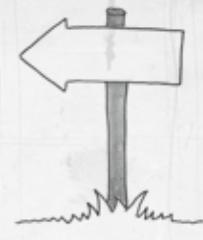
Hinweis zur zweiten Auflage

Dank guter Nachfrage ist es Zeit für eine zweite Auflage dieses Buches. Um es im Vergleich zur ersten Auflage noch zu verbessern, haben wir Rezensionen und Rückmeldungen auf verschiedenen Plattformen berücksichtigt und einige Änderungen vorgenommen. So z.B. sind die Beschreibungen der Lernprojekte geringfügig umgestellt und einige Erklärungen ergänzt, um noch mehr Klarheit für die Anleitung und Umsetzung zu bieten. Einige Ausführungen sind in dieser Einleitung gekürzt und dafür die vier ‚Simple Security‘ Kontrollblicke eingefügt, die sich in der Praxis schon vielfach bewährt haben. Außerdem sind die drei Kapitel naturnaher Räume um jeweils ein neues Lernprojekt erweitert, was den Lesern hoffentlich Freude bringt.

Aus eigener Überzeugung heraus wird in dieser Ausgabe zudem auf durchgängig genderneutrale Formulierungen geachtet.

Viel Freude beim Lesen und praktisch Anwenden!

Jule Hildmann



Einführung ins Buch

Das Leben kann so einfach sein! Ein Plädoyer für die Einfachheit.

Die Materialschlacht kann beendet werden! Der Minivan mit Seilkisten und Gurtzeug für erlebnispädagogische Veranstaltungen darf zu Hause bleiben und die Trainer können bequem und umweltfreundlich mit einer überschaubaren Reisetasche und der Bahn anreisen. Eine Anregung dessen, was in dieser Reisetasche – wahlweise auch Roll- oder Moderationskoffer im Baukastenprinzip – enthalten sein könnte, ist in Abb. 1 dargestellt. Solche und ähnliche, einfach zu beschaffende Gegenstände reichen aus, um die hier vorgestellten Übungen zu ermöglichen. Und zumindest einige davon sollten auch am jeweiligen Handlungsort vorhanden sein, so dass es nicht einmal eingepackt werden muss.

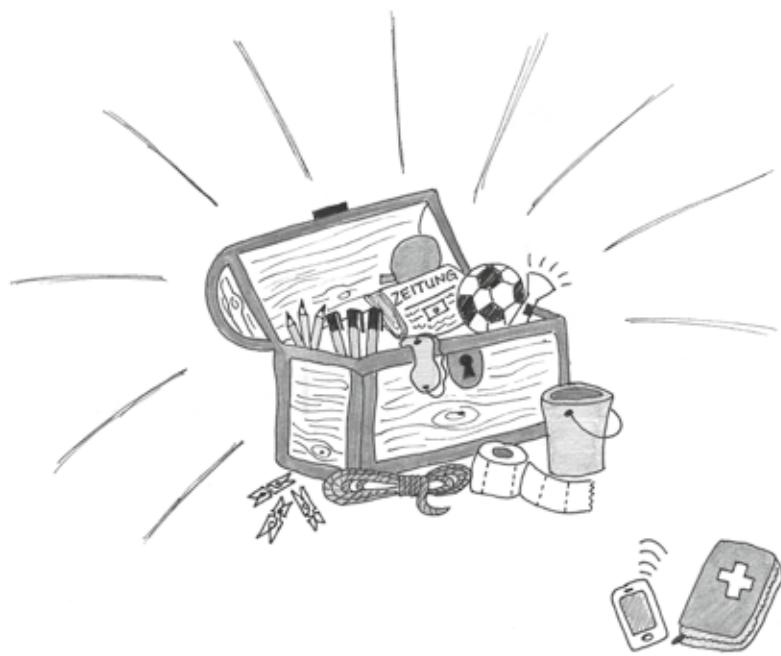


Abb. 1: Solche einfachen Gegenstände – und das, was am jeweiligen Ort zu finden ist – benötigen wir für die Aktivitäten in diesem Buch. Mehr nicht!

Das Leben kann bzw. sollte auch insofern einfach sein, weil großer (Material)Aufwand tieferen Entwicklungsprozessen sogar im Wege stehen kann. In der Praxis mit verschiedenen Zielgruppen lassen sich action-intensive Sportangebote mit solchen vergleichen, die auf den ersten Blick deutlich weniger reizvoll wirken, wie etwa Achtsamkeitsübungen und Kommunikationsaufgaben mit einfachem Arbeitsmaterial. Die Adrenalinausschüttung und Geschwindigkeit, Lautstärke und Bewegungsintensität bei Abenteuer-Aktivitäten vermag zwar nachhaltige und besonders eindrückliche Erlebnisse zu schaffen. In erster Linie beziehen sich diese allerdings meist auf körperliche Grenzerfahrungen (z.B. Höhe beim Klettern) und Wow-Effekte. Je minimalistischer – und manchmal, aber nicht immer, ruhiger – eine Aktivität dagegen ist, umso weniger Ablenkungen gibt es für die Teilnehmer, und die Auseinandersetzung mit sich selbst und der unmittelbaren Umgebung (Natur/raum, andere Gruppenmitglieder) rückt deutlich in den Vordergrund. Hier entsteht in der Regel viel schneller und zuverlässiger der geschützte Rahmen, in dem tiefer liegende Bedürfnisse, Erlebens- und Deutungsprozesse aufgedeckt und wachstumsorientiert bearbeitet werden können – und Anleitungen zu Achtsamkeit, Beziehungs- und Vertrauensförderung verstärken dies noch deutlich. Welches davon später mehr als „Erlebnis“ erinnert wird, ist zum Teil erstaunlich. Denn nicht selten sind es diese letzteren Momente und Erfahrungen, die von den Teilnehmern als besonders einprägsam und nachhaltig rückgemeldet werden. Dieses Wissen können wir bei der Gestaltung erlebnispädagogischer Programme gezielt nutzen.

SimpleThings – Erlebnispädagogik mit Alltagsmaterial

Diese aufkommende Erkenntnis war einer der zentralen Motoren, die zur Entwicklung des SimpleThings-Konzepts geführt hat. Der andere war der wachsende Wunsch von Lehrern, Jugendarbeitern und anderen finanziell benachteiligten Anbietern, mit ihren Zielgruppen erlebnispädagogisch zu arbeiten. Solange dafür ein kostspieliger Materialfundus und umfassende Fachsportqualifikationen erforderlich waren, waren viele Anbieter automatisch von diesem erfolgreichen pädagogischen Ansatz ausgeschlossen. Daher begann die Suche und aktive Entwicklung von Aktivitäten, die erlebnispädagogische Grundprinzipien und Ziele verfolgen, und die man mit einfachsten Mitteln aus dem Hut zaubern kann (vgl. Hildmann, 2015). Als Alltagsmaterial gelten dabei alle Dinge und räumliche Begebenheiten, die an einem Ort ohne Weiteres verfügbar sind. Dass dies in einem Schulungsraum anderes umfasst als in einer Fußgängerzone oder im Wald, erklärt sich von selbst und ist durchaus beabsichtigt. Es geht also darum, die vorhandenen Ressourcen zunächst einmal wahrzunehmen und dann kreativ zu nutzen.



Über die Jahre hinweg hat sich dieses Konzept durchaus weiterentwickelt (s. z.B. e&l Heft 23 (3&4), 2015 zum Thema), so dass inzwischen nicht nur Kooperationsaufgaben darunter gefasst sind, sondern alle möglichen Aspekte prozessorientierter Erlebnispädagogik, wie z.B. die Gestaltung fließender Übergänge zwischen einzelnen Übungen, Auswertungsmethoden, die Entwicklung von Metaphern und Rahmengeschichten, ein leicht verständliches Sicherheitskonzept, u.v.A.m. Diese sind z.T. an anderen Stellen veröffentlicht (Hildmann, 2017), und werden in Fortbildungen und einer Ausbildung am Centrum für Erlebnispädagogik vermittelt.

Gebrauchsanweisung für dieses Buch!

Dieses Buch soll ein schnell und einfach zu nutzendes Nachschlagewerk für Trainer und Pädagogen sein, die bereits Sicherheit haben in der Durchführung und Auswertung erlebnispädagogischer Angebote. Die Übungsbeschreibungen selbst sind auf einige zentrale Punkte beschränkt und thematisch wie optisch durchstrukturiert. Genaueres dazu siehe im nächsten Abschnitt. Dies soll die Auswahl und Anwendung geeigneter Lernprojekte erleichtern.

Gleichzeitig erfordert es vom Leser und Anleiter einiges an Kompetenzen. Da das Verständnis von Erlebnispädagogik in der Fach- und Laienwelt sehr vielfältige Ausformungen annimmt, sind zudem einige zentrale Aspekte ausgeführt, die entscheidende Kriterien für „gute“ Erlebnispädagogik sind – im Sinne von verantwortungs- und wirkungsvoll.

Buchkapitel und „Schnellsuchfunktion“

Die Lernprojekte in diesem Buch sind in Handlungsräume untergliedert, die den meisten Trainern und Pädagogen ohne großen organisatorischen Aufwand zur Verfügung stehen. Auf diese Weise können Sie gezielt zu der Räumlichkeit blättern, in der Sie vorhaben sich mit Ihrer Gruppe aufzuhalten, und einzelne Übungen oder ganze Übungssequenzen entnehmen. Die Nacht verstehen wir dabei übrigens ebenfalls als – genialen, da zuverlässigen und kostenfreien – Handlungsräum, nur eben nicht im herkömmlichen Sinne.

Ein paar grundsätzliche Informationen zu den einzelnen Räumen sind hier in der Einleitung zu finden, speziellere Infos und Hinweise jeweils am Anfang der Kapitel.

Viele der Übungen lassen sich allerdings auch – mit zum Teil kleinen Abwandlungen – an anderen Orten durchführen. Die Einteilung in Handlungsräume ist lediglich eine Hilfsfunktion, kein Gesetz. Daher ist am Ende dieses Buches eine tabellarische Übersicht als Schnellsuchfunktion eingefügt, in der die Übungen nach verschiedenen Kriterien sortiert sind.

Teil 1:

Naturnahe Räume



Park und Wiese

Park und Wiese

Einleitung

Parks sind großartige erlebnispädagogische Handlungsräume nahe oder gar inmitten der Stadt. Mit ihren Bäumen, Rasen- und Wiesenflächen, Wegen, Gebüschen und Gewässern sind sie äußerst vielseitig, bieten viele Vorzüge der Natur (Geräuscharmut, Naturmaterialien, etc.), und das alles ohne lange Anfahrtswege. Perfekt für SimpleThings.

Wiesen können als Teil von Parks oder davon unabhängig auftreten, z.B. als Obstwiese, Waldlichtung, Naturwiese, oder einfach unbestelltes Gelände mit Unkraut und Gestrüpp. Der Fokus liegt dabei auf der Vielfalt an Blumen und Gräsern, sowie eine relative Abwesenheit von größeren Hindernissen wie Bäumen oder Gebäuden.

In diesem Kapitel gibt es für beide Räume etwas, und zudem vieles, was auch drinnen oder anderswo durchgeführt werden kann und im Park einfach ein schönes und wohltuendes Ambiente bekommt. Denn die gesundheitlichen und sozio-emotional positiven Auswirkungen eines Verweilens in der Natur und naturnaher Umgebung sind vielfach belegt (siehe z.B. Muñoz 2009). Im Park können wir davon gratis profitieren und dies als Bonus für den Lernerfolg verbuchen.

Spezielle Lernziele

Das schnelle Entfliehen aus einem städtischen Alltag fördert besonders Lernziele wie zur Ruhe kommen und Abstand gewinnen. Außerdem bietet eine einfache Rasenfläche die Möglichkeit, nahezu alle Übungen aus dem Kapitel Seminar- und Gruppenräume anzuwenden, mit dem erwähnten Gratiseffekt der belebenden Grünfläche und frischen Luft.



Sicherheit und Rechtliches

In Parks ist neben der Parkordnung in erster Linie zu beachten, dass die Rechte anderer Nutzer gewahrt bleiben müssen. So sollten z.B. keine Fahrradwege mit Seilen überspannt werden, oder lebhafte Gruppendiskussionen am Zengarten stattfinden. Die Grundregel der Rücksichtnahme ist selbstverständlich und gerät doch manchmal im Trubel des Geschehens aus dem Blick.

Blumenwiesen im klassischen Sinne werden oft landwirtschaftlich genutzt und sollten daher nicht niedergetrampelt werden. Soweit sie nicht Teil von öffentlichen Parkanlagen sind, gehört es auch zum guten Ton, beim Besitzer vorab um Erlaubnis zu bitten. Sollte dieser schwierig ausfindig zu machen sein, können evtl. Forstamt oder Landratsamt weiter helfen.

Literaturempfehlung

Hechenberger, A., Michaelis, B., O'Connell, J.M. (2007). Bewegte Spiele für die Gruppe.
Münster: Ökotopia.

Kaderli, M. Et al. (1998). Geländespiele. Spielprojekte für Stadt, Wald und Wiese. (2. Auflage)
Luzern: Rex.

Muñoz, S.-A. (2009). Children in the outdoors. A literature review. Forres: Sustainable
Development Research Centre.

Robra, A. (2001). Zauberstein und Riesenstab. Abenteuer-Rallyes für Kinder und Jugendliche.
Seelze/Velber: Kallmeyer.

Siehe auch die Literaturhinweise in den Kapiteln Wald und Innenstadt.

Wiesenfenster

Kleingruppen bilden sich aus Stöcken ein Fenster auf dem Boden, suchen darin Details und entwickeln damit eine Fantasiegeschichte.

Altersgruppe

Kinder, Erwachsene.

Gruppengröße

4 bis 12 Personen.

Auch mit großen Gruppen durchführbar, dann die Geschichte (s. Schritt 6) mit jeweils maximal 3 Kleingruppen austauschen.

Material

Pro Teilnehmer eine leere Klopapierrolle als Fernrohr.

Raum

Wiese, Park, Wald, Waldrand. Stöcke sollten in der Nähe zu finden sein.

Themen

Zusammengehörigkeitsgefühl in der Gruppe fördern, Natur erfahren, Kreativität, Wahrnehmung mit allen Sinnen, Aufmerksamkeitsfokussierung aufs Detail, Sprachförderung, Kreativität.

Vorbereitung

Benutzung der Wiese klären und kurz vorher sichten.

Ablauf und Regeln

Die Teilnehmer bilden Kleingruppen von 2 bis 4 Personen.

Jede Kleingruppe sammelt vier Stöcke mit je einem halben Meter Länge.

Anschließend markiert sich die Kleingruppe mit den 4 Stöcken je ein Wiesenfenster, an einer Stelle, die ihnen gefällt.

1. Wahrnehmungsanregung (Der Trainer geht jeweils von Gruppe zu Gruppe): Die Teilnehmer sollen sehend durch das Fernrohr ihr Wiesenfenster erkunden und ihre Beobachtungen mit der Kleingruppe teilen.
2. Wahrnehmungsanregung: Vorsichtig tastend, riechend und hörend das eigene Wiesenfenster erkunden und die Wahrnehmungen miteinander teilen.
3. Bewegungen aller Art im Wiesenfenster suchen und benennen.
4. 10 „Dingen“ (Pflanzen, Tiere, etc.) im Fenster einen phantasievollen Namen geben.
5. Gemeinsam in der Kleingruppe eine (Helden-)Geschichte erfinden, in der die 10 benannten Akteure vorkommen.
6. Präsentation der Geschichte für die anderen Kleingruppen.

Sicherheit

Teilnehmer-Gesundheitscheck (Pollen-/Gräserallergie und Umgang damit). Auf Zecken sowie auf Schutzmöglichkeiten davor und Umgang damit hinweisen.



Varianten

- Wahrnehmungsanregungen variieren, z.B. mit dem Rohr hin horchen.
- Die Dramaturgie der Geschichte vorgeben, z.B. ein Märchen erfinden, eine Tragödie, eine Liebesgeschichte, eine Fabel, eine spirituelle Weisheit, etc.

Auswertung

- Würdigung der erfundenen Geschichten.
- Wer hat welche Rolle/n bei der Aufgabe bzw. beim Erfinden der Geschichte übernommen?
- Was habe ich in der Wahrnehmung als besonders beeindruckend erlebt?
- Was hat die Geschichte mit uns/unserem Thema zu tun?
- Wie schenke ich den „kleinen Dingen im Leben“ Beachtung?



Innenstadt

Einleitung

Innenstädte gehörten ursprünglich nicht zu den primären Einsatzbereichen der Erlebnispädagogik. Ganz im Gegenteil: natürliche und naturnahe Handlungsbereiche wurden gesucht, um bewusst einen Abstand zum bebauten, industrialisierten Alltag zu schaffen und Lernerfahrungen abseits störender Ablenkungen der Zivilisation zu ermöglichen.

Doch wie zur Entstehung des SimpleThings-Konzepts haben auch hier Sachzwänge des Alltags, wie Zeitmangel für lange Wegstrecken, schwindende finanzielle Mittel, usw. dazu geführt, dass wertvolle Alternativen im unmittelbaren Lebensfeld der städtischen Bevölkerung gesucht und geschaffen wurde. Von Wohngebieten über Fußgängerzonen, Industriegebiete, bis hin zur Kanalisation sind Städte inzwischen erlebnispädagogisch erschlossen. Unter dem Begriff City Bound ist hierzu reichlich deutsch- und fremdsprachige Literatur zu finden (s.r.).

Was noch nicht sehr verbreitet ist, sind Angebote, die LandArt (d.h. Kunst in der Natur und mit Naturmaterialien) in die Stadt bringen, sozusagen als „Urban LandArt“. Diese Methode ist wie LandArt in der Natur sehr vielseitig einsetzbar, bietet großartige Lernchancen, und regt in vielfältiger Weise an zum Nachdenken über sich selbst, Natur und „Natürliches“, den städtischen Alltag und alle Kontraste und Synergien daraus.

Spezielle Lernziele

Besonders eignen sich Übungen in der Stadt wohl zum Hinterfragen tradiertener Sichtweisen und Gewohnheiten, zur probeweisen Einnahmeneuer Perspektiven, für die Interaktion mit und Empathie gegenüber Fremden und Randgruppen, für eine lebendige Erschließung noch unbekannter Städte oder Stadtteile, wie auch für die Entdeckung bereits bekannter Bereiche auf neue, ungewohnte Weise.



Sicherheit und Rechtliches

In dicht bebauten Gebieten ist es oft schwierig, die Übersicht über den gesamten Aktionsradius einer Gruppe zu behalten. Außerdem wird der Bereich gleichzeitig von anderen Personengruppen benutzt, und der Kontakt mit diesen ist ja auch oft beabsichtigt. Beides macht vielfach gerade den Reiz einer Übung aus, kann allerdings auch potenzielle Schwierigkeiten erzeugen (z.B. sich verlaufen, Sicherheitsrisiken im Umgang mit Fremden), so dass besondere Maßnahmen ratsam sein können. Welche der folgenden im Einzelfall umgesetzt werden, hängt vom konkreten Lernprojektsowie Alter und Zusammensetzung der Teilnehmergruppe ab.