

# Zwischen Himmel und Erde – Erlebnispädagogik als integraler Bestandteil im Religionsunterricht

Andreas Dietrich

**Einleitung: Es ist niemals derselbe Mensch,  
der aufbricht und wieder zurückkommt**

Die Idee, Erlebnispädagogik als eine Methode ganzheitlichen Lernens im Religionsunterricht zu integrieren, erscheint logisch und konstruktiv, da die Auseinandersetzung mit Glaubens- und Lebensfragen in der Schule meist über Frontalunterricht, Diskussion usw. erfolgt – das Wort ist vorrangig. Darüber hinaus ist es häufig nicht einfach, Jugendliche im Religionsunterricht für geistige und spirituelle Themen sowie für Kirche und christliche Werte zu begeistern. Den Religionslehrerinnen und -lehrern fällt es trotz vielfältiger methodischer und didaktischer Bemühungen oftmals schwer, die Lernenden zu erreichen und individuelle Reflexionsprozesse anzustoßen.

Dieser Beitrag versucht daher im Sinne eines ganzheitlichen Ansatzes, über erlebnispädagogische Angebote im Religionsunterricht neue Wege zu gehen, die an die Lebenswelt von Jugendlichen und jungen Erwachsenen anknüpfen können. Zudem wollen erlebnispädagogische Momente Besinnung und Bewegung, Spiritualität und aktives Handeln als eine kombinatorische Erfahrung anbieten, die eine Kraftquelle in der Auseinandersetzung mit Alltags-, Lebens- und Glaubensfragen sein kann (Dietrich et al., 1998).

Erlebnispädagogische Momente können Träger von Erziehungs- und Bildungsvorgängen sein. Sie können einen entscheidenden und unersetzbaren Beitrag zu einer positiven Persönlichkeitsentwicklung leisten. Vermittelt werden Teamgeist, Fairness, Gruppenerlebnisse, aber auch Grenzerfahrungen. Sie stellen einen wichtigen Bereich der Erfahrung von Können und Nicht-Können, von Gelingen und Misslingen, von Anstrengung und Entspannung, von Kontakt- und Konkurrenzsituationen dar. Vor diesem Hintergrund gilt es, diese erzieherischen und gesellschaftlich relevanten Leistungen für den Religionsunterricht nutzbar und erfahrbar zu machen.

Kooperative Abenteuerspiele zeigen sich hier als Übungsformen, die Lernende in spielerischen Zusammenhängen anregen und Jugendliche dabei naturgemäß ansprechen. Die hier vorgestellten »Kooperativen Lernspiele« lassen sich einfach und erfolgreich einsetzen, da sie jederzeit an das jeweilige Leistungsniveau und an die Umgebungsbedingungen angepasst werden können. Dieser Beitrag nimmt die Heterogenität der Schülerinnen und Schüler und den Ort des Klassenzimmers wahr und soll Religionslehrerinnen und Religionslehrer dazu ermutigen, ihre besonderen religionspädagogischen Qualifikationen im Unterricht einzubringen.

Das Motto des Beitrages »Zwischen Himmel und Erde« steht gleichzeitig für die Zielsetzung, Schülerinnen und Schülern über das persönliche Erleben bei den erlebnispädagogischen Momenten im Religionsunterricht Möglichkeiten des Lernens und der Veränderung zu eröffnen. Darüber hinaus soll es aufzeigen, wie Erlebnispädagogik sinnvoll und bereichernd in den Religionsunterricht integriert werden kann. Erlebnispädagogische Ansätze sind belebende Lernansätze, bei denen Schülerinnen und Schüler aufgefordert werden, in offenen Lernsituationen neue Wege zu entdecken und sich dabei mit sich selbst auseinanderzusetzen. Auf diese Weise können Impulse aus der Erlebnispädagogik Jugendliche zum Mitmachen, Erleben und Nachdenken motivieren und dabei religiöse Reflexionsmomente initiieren. »Zwischen Himmel und Erde«: In diesen Bereichen bewegen sich Gläubige und Suchende und auch religiöse und weltanschauliche Institutionen. Menschen sind als Suchende und Pilger auf schwankenden Pfaden unterwegs, immer in der Gefahr abzustürzen, aber voller Vertrauen, dass uns am Ende einer oder etwas hält.

Erlebnispädagogik ist »in«. Sie hat Konjunktur. Dies zeigt die kaum noch überschaubare Fülle von Programmen, Arrangements und Projekten; das zeigen ebenso die vielfältigen Erwartungen und Hoffnungen,

die sich mit ihr verbinden. Als eine Form des handlungs- und erlebnisorientierten Lernens hat sich die Erlebnispädagogik, die auch in einem Atemzug genannt wird mit Bewegungssensation, Anstrengung, Spannung, Dramatik, Wagnis, Grenzerfahrungen, aber auch Grenzüberschreitungen, in nahezu allen (sozial-)pädagogischen Praxisfeldern durchgesetzt. Es geht zentral darum, den ganzen Menschen mit all seinen Sinnen, Gefühlen und Fähigkeiten anzusprechen, wobei Lernen, Erleben und Erfahren im Wechsel, einen dabei sich ergänzenden Prozess bilden. Die Erlebnispädagogik findet ihren Nutzen in der Persönlichkeitsentwicklung als Auseinandersetzung mit sich selbst und in der offenen Begegnung mit anderen.

Der Reformpädagoge Kurt Hahn gilt als einer der Initiatoren der Erlebnispädagogik. Er war der Überzeugung, dass Erlebnisse für eine gesunde Persönlichkeitsentwicklung unerlässlich sind. Sein Bestreben lag folglich darin, jungen Menschen zu diesen Erlebnissen zu verhelfen. Und mit diesem Denken entwickelte er im Rahmen seiner Schulleitertätigkeit in Salem die Erlebnistherapie, die der heutigen Erlebnispädagogik zugrunde liegt. Die Erlebnistherapie bestand konkret aus dem *Dienst am Nächsten* (Rettungsdienste wie Bergrettung, Wasserwacht), *körperlichem Training* (Steigerung von Vitalität, Mut und Überwindungskraft), *Projektarbeit* (Förderung der Entfaltung von Selbstständigkeit, Sorgsamkeit, Geduld) und *Expeditionen* (Förderung von Entschluss und Überwindungskraft).

Folgende individuelle Persönlichkeitsmerkmale sollten gefördert werden: die Entwicklung von Eigeninitiative, Spontaneität und Kreativität, Entdeckung von verborgenen Stärken und Fähigkeiten, Aufbau von Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl und Übernahme von Selbstverantwortung bei getroffenen Entscheidungen.

Folgende soziale Lernziele wurden formuliert: Verantwortungsgefühl, Rücksichtnahme, Steigerung von Kommunikationsfähigkeit, Entwicklung von Konfliktbewältigungsstrategien und Kooperationsbereitschaft.

Vier Grundelemente sind demnach für die Erlebnispädagogik prägend:

- die Auseinandersetzung mit der *Natur* – die Mitwelt erleben,
- der Bezug zum eigenen *Körper* und zur eigenen Person – sich selbst erleben,
- erlebte *Solidarität* und
- die Schaffung von *Grenzsituationen* (Angst und Risiko).

### Kooperative Abenteuerspiele

Kooperative Abenteuerspiele zeigen sich als besonders geeignet für den schulischen Kontext und insbesondere den Religionsunterricht. Sie zielen als Elemente aus der Erlebnispädagogik auf das Lernen von jungen Menschen in spielerischen Gruppenzusammenhängen und fördern durch ein starkes Einbeziehen aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer grundlegende soziale Kompetenzen.

Kooperative Abenteuerspiele werden in *Low-Rope*- und *High-Rope-Aktionen* durchgeführt.

Bei den Low-Rope-Aktionen (das Seil hängt tief) wird die Sporthalle oder ein anderer, gewöhnlicher Ort, der durch das Spiel zum Erlebnisort wird, um eine Bewegungsmöglichkeit erweitert. Die Anschaffung einer entsprechenden teuren Ausrüstung ist nicht erforderlich. Low-Rope-Aktionen können drinnen, draußen, in der Sporthalle, im Schulhof und im Klassenzimmer durchgeführt werden. Bei Low-Rope-Aktionen ist das Handling relativ einfach. Fach- und Sachkompetenzen sind leicht zu erwerben. Ein Multiplikatoreffekt ist eher gegeben. Auch das Risiko ist nicht hoch.

High-Rope-Aktionen erfordern einen weitaus höheren und kostenintensiven Materialaufwand sowie eine entsprechend hohe Fach- und Sachkompetenz. Sie bergen ein viel höheres Risiko, da das Seil sich jetzt in einer gewissen Höhe befindet. High-Rope-Aktionen werden meistens im Outdoor-Bereich (z. B. Bau und Überquerung einer Schlucht) ausgeführt.

Dieses Modul konzentriert sich auf Low-Rope-Aktionen und ist damit einfach im Religionsunterricht umsetzbar. Alle vorgestellten Spiele sind leistungs- und geschlechtsunabhängig. Alle können mitmachen; eine besondere Sportbiografie ist nicht notwendig. Die Aktionen können mit Alltagsmaterialien und ohne Sportkleidung durchgeführt werden. Alle Spiele sind kooperativ angelegt und können den Einzelnen bzw. die Einzelne und die Gruppe stärken.

### Die Bedeutung der Reflexion von erlebnispädagogischen Aktionen

Gruppenaufgaben verlangen klare Rollenverteilungen, das Artikulieren von Bedürfnissen, Ängsten, Stärken und Schwächen in der Gruppe. Sie bieten zudem die Chance, ein Wir-Gefühl zu entwickeln und das positive Gefühl, Teil einer Gemeinschaftsleistung zu sein. Haltungen, Einstellungen und Gewohnheiten werden durch die Aktivitäten entwickelt und persönliche Handlungsfähigkeiten über die Reflexion erweitert.

Der reflexive Anteil wird daher im pädagogischen Kontext als ungemein wichtiger Bestandteil erlebnisorientierter Angebote aufgefasst. Nur durch das Erleben der eigenen Persönlichkeit im Zusammenspiel mit anderen Teilnehmenden kommt es zur Reifung einer werdenden Persönlichkeit. Nur das Ineinander von Aktion und gewissenhafter Reflexion stellt eine Hilfe zur Persönlichkeitsentwicklung dar. Besonders über an das Spiel und die Aktion anschließende Reflexionseinheiten können erlebnispädagogische Elemente bewusst gemacht und soziales Lernen absichtsvoll initiiert werden. Die individuelle Unterschiedlichkeit von Erlebnissen, Gefühlen und Bewertungen einer gemeinsam erlebten Situation bietet eine Möglichkeit zur Förderung sozialer Kompetenz und zur Erweiterung von empathischen und kommunikativen Verhaltensmustern. Darin liegt auch ihr besonderer Wert für religiöse Bildungsprozesse.

### **Erlebnispädagogik und Religionspädagogik**

Die Erlebnispädagogik bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, religiöse Aspekte bedeutsam werden zu lassen. Roth (2010) stellt hier drei Erfahrungsdimensionen der Erlebnispädagogik heraus, die in einem religiösen Kontext gesehen werden können: (1) die Dimension der menschlichen und zwischenmenschlichen Erfahrung, (2) die Dimension der spirituellen Erfahrung und (3) die Dimension der christlichen Glaubenserfahrung.

Erlebnispädagogik kann demnach Möglichkeiten eröffnen, sich den Grundfragen des menschlichen Lebens zu nähern sowie über Sinn oder Sinnlosigkeit von Verhaltensmustern nachzudenken. Dieses Erkunden der inneren Welt von Jugendlichen während, aber besonders nach erlebnispädagogischen Aktivitäten bietet zahlreiche Möglichkeiten, religiöse Erfahrungen, Fragen und auch Erlebnisse einzubinden.

(1) Kommunikation, Kooperation und Vertrauen kann entwickelt werden. Es fühlt sich gut an, in der Gruppe Erfolge zu erleben und Misserfolge zu bewältigen. Beziehungen entstehen und wachsen in und an den gemeinsamen Aufgaben.

(2) Spiritualität wird ganz unterschiedlich erlebt: im Gebet, im Lied, im Gespräch, in der Reflexion. Erlebnispädagogik verändert Schul- und Unterrichtssituationen und ermöglicht damit die bewusste Wahrnehmung von Aktionen, Momenten und Menschen.

(3) Gemeinschaft, Wertvorstellungen, existenzielle Erfahrungen – die christliche Botschaft kann im Rahmen von erlebnispädagogischen Aktionen eingespielt und als begleitende Perspektive im Religionsunterricht

angeboten werden. Biblische Geschichten berichten über Erfahrungen, Gefühle und Beziehungen, die von den Lernenden durch erlebnispädagogische Elemente erfahren werden können.

### **Zwischen Himmel und Erde – Hinweise für die Praxis**

Die einzelnen Materialien dieses Moduls sind nach einem bestimmten Grundmuster aufgebaut. Dieses Grundmuster ist als Raster zu verstehen und kann nach Belieben und Bedarf umgestellt, gekürzt und ergänzt werden. Diese Variabilität ermöglicht unter anderem, eines oder mehrere der folgenden Elemente von der Lerngruppe eigenständig durchführen zu lassen:

*Impuls* zum Einstieg (Text, Einstiegsfragen, Bild): Der thematische Aufbau greift in der Regel eine Situation aus dem Alltag auf. Themen sind z. B. Hindernisse überwinden, Halten und Gehalten werden, Vertrauen – sich trauen, Gemeinschaft und Miteinander, Stärken und Schwächen, Hilfsbereitschaft, Glaube u. a.

*Kooperatives Abenteuer Spiel/Aktion*: Die Durchführung eines Spiels kann zeitlich und inhaltlich sehr flexibel organisiert werden.

*Reflexion* (Aussprache anhand von Leitfragen): Die abschließende Reflexion ist ein wesentlicher Aspekt der Unterrichtsstunde, da hier die nachträgliche und unerlässliche Aufarbeitung des Geschehens stattfindet.

*Abschluss* (Gebet, Lied, Text oder Bild): Oft steht ein Bild für tausend Worte, ist es der Schlüssel zum tiefen Erleben und zur Herstellung einer Verbindung mit dem Unausprechlichen. Es berührt als Bindeglied zwischen realer und gestellter Situation die Teilnehmerinnen und Teilnehmer innerlich und erzeugt damit eine emotionale Resonanz.

### **Die Anforderungssituation**

Religiöse Bildung findet mit Kopf, Herz und Hand statt. Erlebnispädagogik und Religionspädagogik zu verknüpfen ist also naheliegend. Die vorliegenden Materialien bieten Herausforderungen oder Abenteuer, die eine Gruppe stärken, indem sie das Erlebte reflektieren und als geschützten Raum rahmen. Die Anforderungssituation für die Materialien besteht deswegen darin, die Gruppe sich selbst anleiten zu lassen, um aus dem erlebten Abenteuer eine Gruppenerfahrung zu machen. Die Materialien bieten dazu eine Art Spielanleitung, deren Umsetzung in der Gruppe durch die Schülerinnen und Schüler selbst gesteuert wird. Auch die Beobachtung der Gruppenprozesse und ihre Reflexion bleiben in den Händen der Schülerinnen und

Schüler. Dadurch wird die Eigenständigkeit der Gruppe gestärkt und Talente der Gruppenmitglieder werden zutage gefördert.

Wie oben bereits beschrieben ist der Ablauf eines Abenteuerspiels gerahmt von einem Einstiegsimpuls (Bild, Text, Musik etc.) und einem gemeinsamen Abschluss (auch hier bieten sich Bilder an, aber auch gemeinsame Lieder, je nach Lerngruppe auch ein Gebet; es kann natürlich auch der Einstiegsimpuls noch einmal aufgegriffen werden). Für diese Rahmen ist die Lehrkraft entscheidend wichtig, weil von ihr die Markierung des Abenteuerspiels als Teil des religiösen Bildungsprozesses abhängt. Wenn die Abenteuer im Verlauf des Schuljahres wiederholt werden, kann die Gruppe auch zu einem selbst gestalteten und ritualisierten, eigenen Abschluss kommen. Am Anfang wird aber eine Klasse sicherlich froh sein, diesbezüglich von der Lehrkraft angeleitet zu werden.

Die eigentliche Anforderungssituation stellt die Klasse vor die Herausforderung, dass im Material gegebene Abenteuer zu bestehen. In einem ersten Schritt muss also die ganze Klasse das Material genau lesen, um die Herausforderungen zu verstehen. In der Anforderungssituation, die für alle Materialien gleich ist, wird die Klasse dann aufgefordert, verschiedene Rollen zu verteilen. Diese Rollen gewährleisten den geordneten Ablauf des Spiels und eine tiefgehende Reflexion des Erlebten. Schon bei der Rollenverteilung am Anfang des Abenteuers ist klar, dass die Gruppe nur eigenständig zum jeweiligen Ziel kommen kann. Sie muss schon bei der Auswahl von Gruppenmitgliedern für bestimmte Rollen deren Talente und Begrenzungen abschätzen, um das Abenteuer meistern zu können.

Folgende Rollen sind vorgesehen:

- *Teamer* (je nach Gruppengröße ein bis zwei; für Gruppen bis zu zwölf Personen eine/r; für alle sechs weiteren Personen je ein/e weitere/r). Diese haben die Aufgabe, eine Leitungsrolle einzunehmen. Sie sollen die Gruppe zum Ziel führen und zusammenhalten. Dabei sollen die betreffenden Personen ihre Leitungsrolle wirklich einnehmen und bewusst gestalten.
- *Beobachterinnen/Beobachter* (mindestens zwei). Sie sollen ab dem Moment, ab dem sie bestimmt sind, die Gruppe beobachten. Wie geht die Gruppe mit der Herausforderung um, welche Lösungsvorschläge dringen vor, welche gehen unter? Was war hilfreich, um das Abenteuer zu bestehen? Was war hinderlich? Die Beobachterinnen/Beobachter sollen bewusst eine sehr neutrale und objektive

Haltung einnehmen. Sie haben die Aufgabe, nach dem Spiel ihre Beobachtung zu referieren.

- *Moderatorinnen/Moderatoren* (mindestens zwei). Sie sollen das Spiel mitspielen und nach dem Referat der Beobachter/innen die Reflexion mit der Gruppe anleiten. Dabei haben sie ein besonderes Augenmerk darauf zu richten, dass niemand beleidigt wird und auch stillere Schülerinnen und Schüler zu Wort kommen. Sie sollen auch darauf achten, dass die Reflexion mit mindestens drei positiven Beobachtungen abgeschlossen wird.

Bei dem gesamten Ablauf des Abenteuers ist die Rolle der Lehrkraft besonders wichtig. Sie fungiert im Spiel als Schiedsrichter und setzt Regeln durch, wenn diese nicht eingehalten werden. Das ist vor allem deswegen wichtig, weil Gruppen und Klassen, die sich noch nicht gut kennen, meistens damit überfordert sind, aus ihren Reihen heraus eine Schiedsrichterin oder einen Schiedsrichter zu benennen. Das schließt aber nicht aus, dass dies möglich ist.

Bei manchen Abenteuern und Materialien entscheidet die Lehrkraft in der Vorbereitung, wie anspruchsvoll die Herausforderungen sein werden. Sie kann durch die Höhe des »elektrischen Drahtes« oder die Maschenweite beim »Spinnennetz« die Schwierigkeit der Herausforderung steuern. Deswegen können Abenteuer auch wiederholt werden. Bei sehr gut funktionierenden Gruppen bietet sich also an, die Herausforderung schwieriger zu gestalten.

### Möglicher Ablauf/Materialien

Die Anforderungssituation soll die Schülerinnen und Schüler für ihre Klasse sensibilisieren und sie motivieren, das Abenteuer als Klasse und Gruppe zu bestehen. Dazu müssen Sie zunächst das Material, das Abenteuer verstehen und in ihrer Gruppe Rollen verteilen. Diese Anforderung ist für alle Abenteuer dieselbe. Der Gruppe muss auch klar sein, dass der Ablauf eine feste Struktur hat: Nach dem Impuls durch die Lehrkraft folgen die Wahrnehmung und Durchführung des Abenteuerspiels, woran sich das Referat durch die Beobachterinnen/Beobachter anschließt. Die Reflexion schließt daran an, gefolgt vom Abschluss, der von der Lehrkraft gestaltet wird.

*M1*, der elektrische Draht, fordert die Schülerinnen und Schüler heraus, ein gespanntes Seil mittels eines starken Bretts oder Balkens zu überwinden. Dabei ist entscheidend, dass die Gruppe ihre Mitglieder gut nach ihren körperlichen Fähigkeiten einschätzt. Leichte und drahtige Gruppenmitglieder sollten An-

fang und Ende der Überquerung bilden, schwerere im Mittelteil dran sein, weil sie dann von beiden Seiten des Seils Hilfestellung erhalten können.

M2, die Flussüberquerung, fordert die Schülerinnen und Schüler heraus, einen (imaginären) Fluss zu überqueren, indem »Eisschollen« zu Hilfe genommen werden. Dabei ist entscheidend, dass alle mitdenken und ausprobieren. Die Kisten, die »Eisschollen«, dürfen in den Fluss gestellt werden, aber sie müssen immer Kontakt mit einem Menschen haben. Alle Mitspielerinnen und Mitspieler müssen ans andere Ufer kommen – Flussbreite und Eisschollenanzahl können variiert werden und somit entstehen viele neue Anforderungssituationen.

M3, das Spinnennetz, fordert von der Gruppe, sich auf eine Taktik zu einigen, sodass jeder seinem Körperbau entsprechend eine Spinnennetzmasche bekommt und, falls nötig, auch mit Hilfestellungen rechnen kann. Das ist komplex und die Gruppe wird zunächst diskutieren müssen, wie das gehen kann. Die Lehrkraft kann die Schwierigkeit dieser Aufgaben steuern, indem zum Beispiel mehrere große Maschinen niedrig angebracht sind (einfacher) oder unten mehrere kleinere, dafür oben einige große (schwerer).

M4, der Säureteich, setzt auf die Kraft der Gruppe, um das Seil zu spannen, an dem die Schatzsucherin oder der Schatzsucher den Schatz birgt. Manchmal bieten die örtlichen Begebenheiten die Möglichkeit, durch Umlenkung des Seils mit weniger Kraftaufwand eine hohe Spannung zu erreichen. Auch das kann die Lehrkraft durch die Wahl des Ortes steuern.

M5, Amazonas, richtet sich vor allem an Lerngruppen mit jungen Erwachsenen. Die Herausforderung verlangt viel kognitive (Kräftedreieck) und soziale Kompetenz (das Zusammenspiel der Gruppe muss diszipliniert ablaufen).

## Literatur (Einleitung)

Dietrich, Andreas/Hauser, Patriz/Hermann, Elisabeth/Metzler, Ernst/Stehle, Johannes/Steidle, Xaver/Vetter, Regina: Anstoss. Sport und Spiritualität. Eine Praxisanleitung und Handreichung für haupt- und ehrenamtlich Tätige in der kirchlichen Gemeindegemeinschaft der Diözese Rottenburg-Stuttgart. Wernau 1998 (vergriffen).

Roth, K.: Drei Erfahrungsdimensionen in der Erlebnispädagogik. In: Sinn gesucht – Gott erfahren. Erlebnispädagogik im christlichen Kontext, Arbeitskreis Erlebnispädagogik im evangelischen Jugendwerk in Württemberg. Stuttgart 2010.

## Literatur (Materialien)

Giltsdorf, R./Kistner, G. (2008), Kooperative Abenteuerspiele 1. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung (17. Aufl.). Seelze-Velber, Kallmeyer.

Giltsdorf, R./Kistner, G. (2008), Kooperative Abenteuerspiele 2. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung (7. Aufl.). Seelze-Velber, Kallmeyer.

Heckmair, B./Michl, W., Erleben und Lernen. Einführung in die Erlebnispädagogik. München 2012.

Reiners, A. (2007), Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 1 (8. Aufl.). Augsburg, ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH.

Reiners, A. (2007), Praktische Erlebnispädagogik 2. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 2 (2. Aufl.). Augsburg, ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH.

# A

## Anforderungssituation

Sie sind als Klasse gefordert, eine Gruppe zu werden. Sie müssen ein Abenteuer bestehen. Das gelingt nur, wenn Sie die Abenteueranleitung genau lesen, die Regeln einhalten und die unten genannten Rollen verteilen.

**Der Ablauf ist immer wie folgt:**

- Das Abenteuer wahrnehmen
- Lösungswege ausdenken
- Das Abenteuer bestehen
- Beobachtungen teilen
- Das Abenteuer reflektieren

**Folgende Rollen sollen Sie verteilen:**

**Teamer** *1 bis 2 × zu vergeben*

- Die Person hat die Aufgabe, die Gruppe durch das Abenteuer zu leiten und darauf zu achten, dass die Regeln eingehalten werden.
- Bei Konflikten vermitteln die Teamer.

**Beobachterin/Beobachter** *mindestens 2 × zu vergeben*

- Die Person nimmt nicht am Abenteuer teil. Sie beobachtet das Geschehen in der Gruppe und das Verhalten von einzelnen Gruppenmitgliedern.
- Beobachterinnen und Beobachter sind neutral und objektiv.
- Sie berichten nach Abschluss des Abenteuers ihre Beobachtungen vor der ganzen Gruppe. Dieser Bericht darf nicht von den Gruppenmitgliedern unterbrochen werden.

**Moderatorinnen/Moderatoren** *mindestens 2 × zu vergeben*

- Sie spielen das Abenteuer mit und nehmen bis zum Bericht der Beobachterinnen und Beobachter an den Gruppenabläufen teil.
- Sie bereiten sich darauf vor, nach dem Bericht der Beobachterinnen und Beobachter eine Reflexion zu moderieren. Dabei achten die Moderatorinnen und Moderatoren auf eine faire Sprache und einen sachlichen Umgangston. Die Moderation darf durch die Lehrkraft unterstützt werden.

# M 1

## Hindernisse überwinden – Halten und Gehalten werden

Impulsfrage + Bild  
**Wird es gelingen?**  
 Kooperatives Abenteuerspiel



### Der elektrische Draht

Material:	2 Fixpunkte (2 Haken im Klassenzimmer, 2 Bäume, 2 Pfeiler im Schulhof o. Ä.), 1 langes Seil (5 m), 1 Balken (2 m lang und 10 cm stark, Baumarkt)
Gruppengröße:	bis 20 Personen
Alter:	ab 14–16 Jahren
Ort:	Klassenzimmer, Wiese, Sporthalle, Atrium in der Schule
Aufbau:	5 Minuten

Ein Seil wird zwischen zwei Bäumen oder im Klassenzimmer mit zwei Haken in einer Höhe von ca. 1,50 m gespannt. Die Lehrkraft erklärt, dass der »elektrische Draht« mit »10.000 Volt« geladen sei. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben nun die Aufgabe, sich als gesamte Gruppe von einer Seite des »elektrischen Drahtes« über »den Draht« auf die andere Seite zu bringen, ohne diesen zu berühren. Wenn der »Draht« berührt wird, muss die entsprechende Person bzw. die ganze Gruppe wieder neu beginnen. Als Hilfsmittel steht der Balken zur Verfügung, der den »Draht« ebenfalls nicht berühren darf. Auch die beiden Seil-Fixpunkte dürfen nicht berührt werden.

- Wie kommt die letzte Person auf die andere Seite?
- Welche Eigenschaften und Fähigkeiten benötigt diese Person?

**Lösung:** Es ist zu Beginn »technisch« relativ einfach, die erste Person z. B. über eine »Räuberleiter« u. Ä. über »den elektrischen Draht« zu bringen. Im gemeinsamen Zielfindungsprozess »outet« sich eine Person mit den erforderlichen motorischen Fähigkeiten und springt nach gemeinsamer Verständigung und anschließender Gruppenaktivität aus der

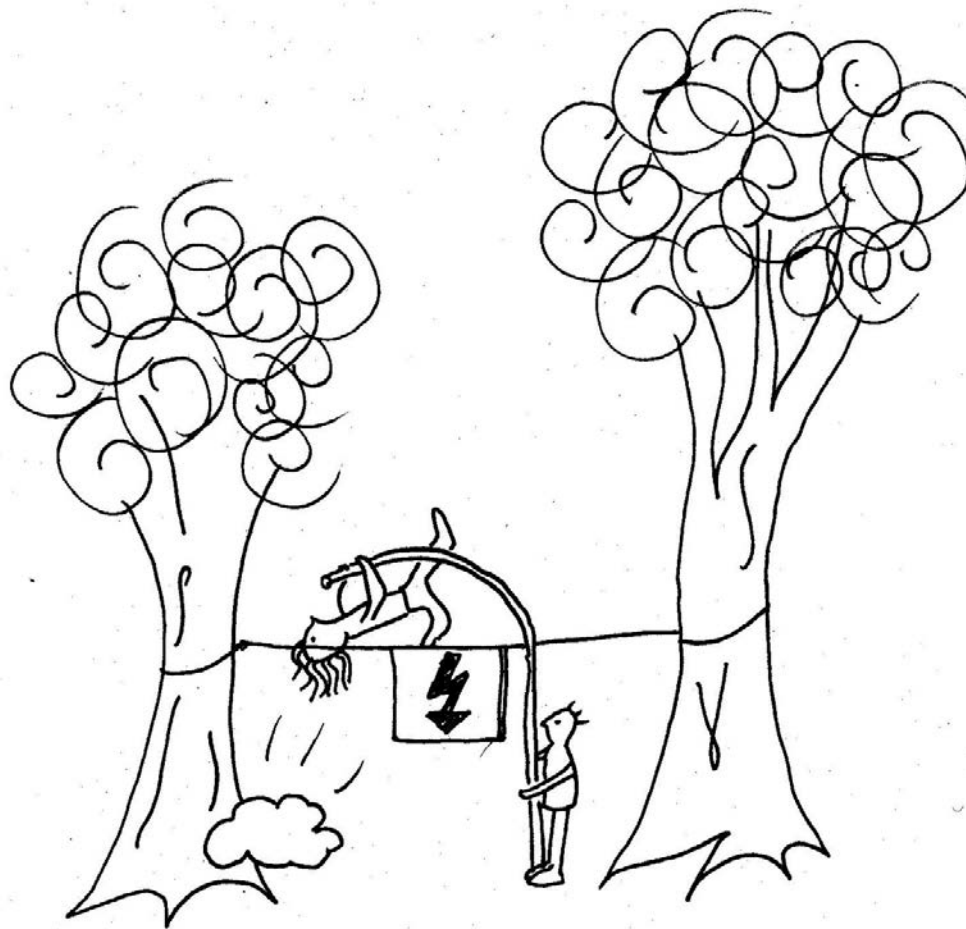
erforderlichen Höhe über »den elektrischen Draht« und landet sicher auf dem Boden. Die weiteren Personen überwinden den »Draht« in ähnlicher Form. Sie werden dabei von den Gruppenmitgliedern, die sich bereits auf der anderen Seite befinden, sorgfältig und gewissenhaft gestützt und abgelassen.

Sowohl die letzte Person als auch die alles entscheidende Aktion kann nur auf der Grundlage von schlüssiger Argumentation im gemeinsamen Diskurs zielführend gefunden und bestimmt werden. Danach halten jene Gruppenmitglieder, die sich bereits auf der anderen Seite befinden, den Balken horizontal in einer Personengasse auf ihren Schultern und führen ihn bis max. 50 bis 70 cm über den »elektrischen Draht«. Die ausgewählte »letzte« Person hängt und klammert sich dann an eben dieses kleine Stück Balken und wird von den Gruppenmitgliedern unter Ächzen und Stöhnen beim Anheben und Zurückführen des Balkens schließlich sicher auf die andere Seite gebracht.

**Anmerkungen:** Ein Besteigen des leicht schräg auf dem Boden aufgestellten Balkens zum Überqueren gelingt nicht.

**Variation:** Simulierte Verletzungen bzw. körperliche Beschwerden bei 1–2 ausgewählten Personen provozieren eine zusätzliche Sorgfalt.

Vgl. Reiners, A. (2007), Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 1 (8. Aufl.). Augsburg, ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH.



Zeichnung: Alina Keefer

### Reflexion

#### *Abschlussfragen + Bild*

- Wo habe ich Halt gespürt?
- Habe ich mich sicher gefühlt?
- Wie konnte ich mich selbst einbringen?
- Wer oder was macht mir Mut Hindernisse zu überwinden?
- Wer oder was gibt mir selbst Halt? (Freunde, Familie, Gott, Glaube ...)
- Wer gibt mir Zuversicht?
- Wie gehe ich selbst schwierige Dinge an?



## M 2

# Vertrauen – sich trauen

Impulsfrage + Bild

**Wem schenkt ihr euer Vertrauen?  
Wem vertraut ihr euch selbst an?**

Kooperatives Abenteuerspiel



### Flussüberquerung

Material:	10–15 Saftkisten als »Eisschollen« (50–70 % der Gruppengröße)
Gruppen- größe:	bis 20 Personen
Alter:	ab 14–16 Jahren
Ort:	Wiese, Sporthalle, Atrium in der Schule
Aufbau:	2 Minuten

Die Gruppe hat die Aufgabe, mithilfe von »Eisschollen« (Saftkisten) einen Fluss zu überqueren (ca. 30 m). Dabei dürfen die »Schollen« den Körperkontakt niemals verlieren, sonst gehen sie unter (Spilleitung nimmt sie weg). Die Übung ist beendet, wenn der ganzen Gruppe eine Flussüberquerung auf den »Eisschollen« gelingt.

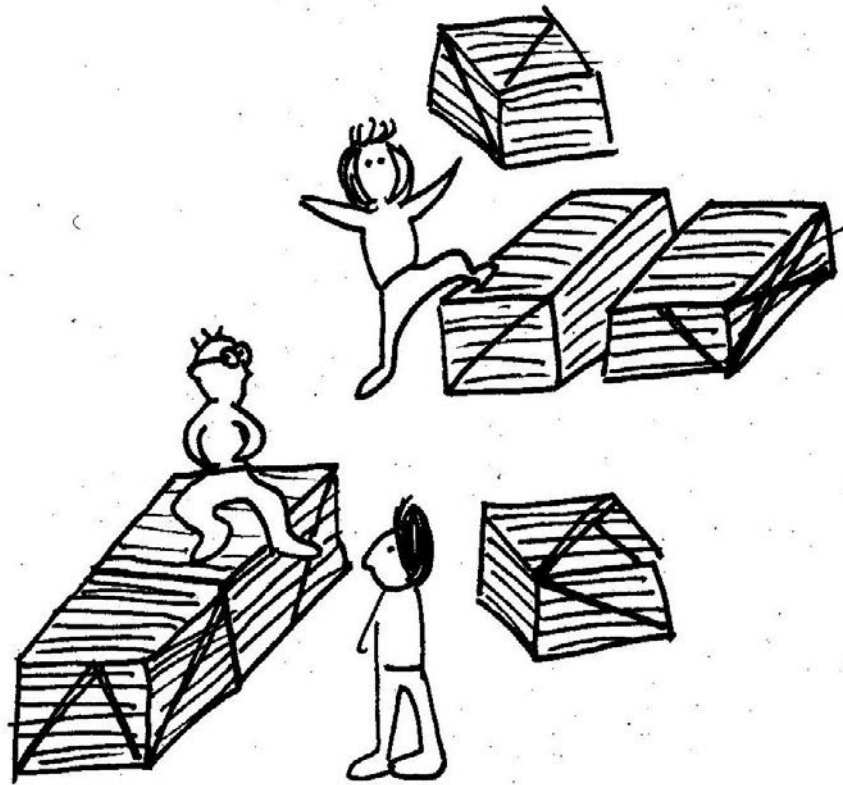
**Variation 1:** »Eisschollen« reduzieren (Ausprobieren!).

**Variation 2:** Am anderen »Flussufer« hat sich ein Teammitglied »am Fuß verletzt« und muss wieder zurücktransportiert werden. Da heißt es »zupacken«.

Alternativ zu Saftkisten können auch Teppichfliesen oder kleine Bretter mit gleicher Oberfläche verwendet werden.

Vgl. Reiners, A. (2007), Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 1 (8. Aufl.). Augsburg, ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH.

Vgl. Gilsdorf, R./Kistner, G. (2008), Kooperative Abenteuerspiele 1 (17. Aufl.). Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber, Kallmeyer.



Zeichnung: Alina Keefer

## Reflexion

### Gedanken + Bild

- Vertrauen in die eigenen Stärken, in die Klassengemeinschaft
- Auf sich selbst vertrauen – seine eigenen Kräfte entdecken und entfalten
- Artikulieren von Bedürfnissen
- Achtsamkeit für und Vertrauen in Mitmenschen

### Vertrauen ist ...

- wie ein Hinabsteigen in einen tiefen Brunnen,
- wie ein Mond, der aus einer Wolke hervorkommt,
- wie ein Schiff auf dem weiten Ozean,
- wie der Blick auf das Kreuz,
- wie eine offengelassene Tür,
- wie das Abseilen eines Bergsteigers,
- wie der Torbogen einer Kirche,
- wie ein gutes Gewissen vor dem Einschlafen,
- wie ein fester Händedruck,
- wie ein Mantel, der den Frierenden oder die Frierende wärmt,
- wie die Stille am Sonntagmorgen,
- wie das Sternenzelt für die Karawane.

## M 3

# Gemeinschaft – Miteinander

Impulsfrage + Bild zum Einstieg  
**Was bedeutet mir Gemeinschaft?**  
Kooperatives Abenteuerspiel



truthseeker08/Pixabay

### Das Spinnennetz

Material:	3 × 10 m lange Seile, Nylonschnüre
Gruppen- größe:	bis 15 Personen
Alter:	ab 14 Jahren
Ort:	Wiese mit 2 Bäumen im Abstand von max. 5 m, Sporthalle, Atrium, Schulhof mit Pfeiler
Aufbau:	20 Minuten

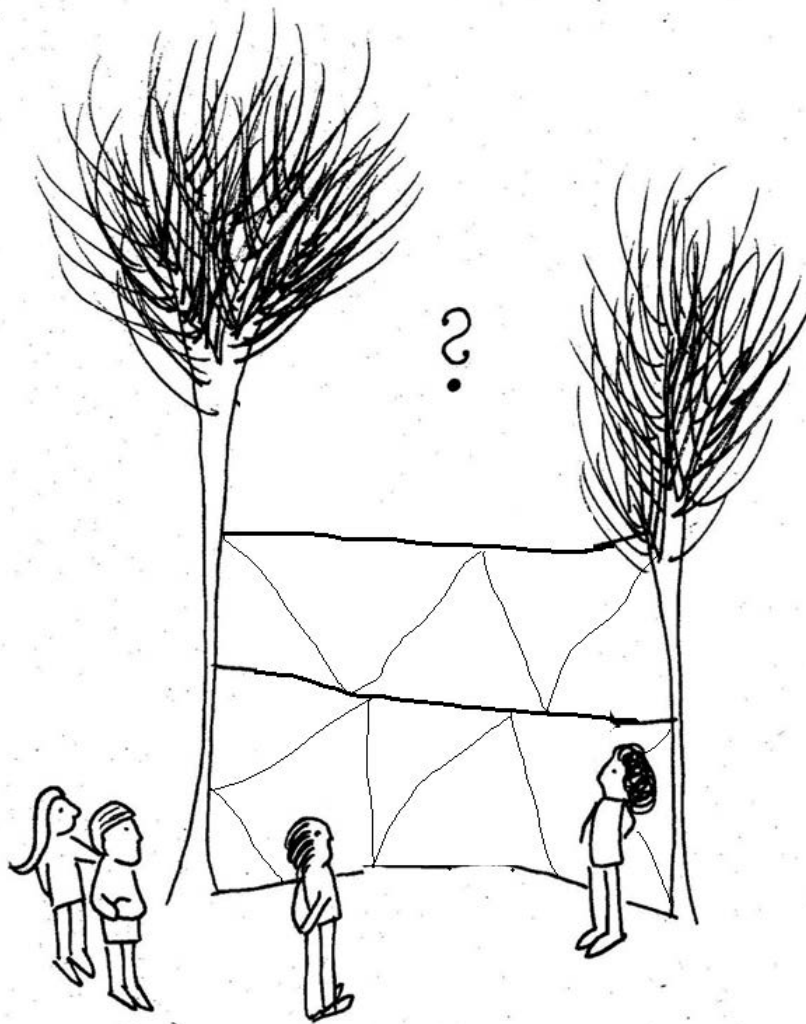
Zwischen den beiden Fixpunkten werden die drei Seile horizontal in drei unterschiedlichen Höhen gespannt (20 cm – 100 cm – 180 cm oder 70 cm – 140 cm – 210 cm). Dazwischen bilden die Nylonschnüre ein »Spinnennetz«. In diesem Netz gibt es so viele »Netzwaben«, wie Spielerinnen und Spieler in der Gruppe sind.

Aufgabe der Gruppe ist es nun das »Netz« zu durchqueren, wobei jede Berührung mit den »Fäden« untersagt ist. Wenn das »Netz« berührt wurde, muss die gesamte Gruppe von vorne beginnen. Außerdem darf jede »Wabe« nur einmal benutzt werden. Wer einmal durch das »Netz« hindurch ist, darf nicht mehr auf die andere Seite zurück.

**Tipp:** Kleine Fäden markieren die bereits durchquer-ten »Waben« zur Orientierung.

**Variationen:** Beim Durchqueren einer Netzmasche ein Lied singen, einen Vers aufsagen, sich mit verbundenen Augen bewegen.

Vgl. Reiners, A. (2007), Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 1 (8. Aufl.). Augsburg, ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH.



Zeichnung: Alina Keefer

## Reflexion

### Fragen:

- Welcher Geist muss innerhalb der Gruppe herrschen?
- Welche Fähigkeiten und Talente bringen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit ein?
- Wie habe ich die Gruppe erlebt?
- Welche Erfahrungen habe ich mit mir gemacht?
- Kenne ich diese Verhaltensweisen aus dem Alltag?
- Wäre ich lieber weiter unten oder weiter oben gewesen?
- Was hat gut bzw. nicht so gut geklappt?
- Wie waren die Rollen verteilt? Wie können sie beschrieben werden?
- Welche Verbesserungs- oder Veränderungsvorschläge gibt es?
- Was kann auf die Situation in der Klasse/Gruppe übertragen werden?
- Wie kann ich als Teil einer Gemeinschaft anderen helfen?
- Bin ich der Verantwortung für andere gewachsen?
- Wo finde ich eine/meine Gemeinschaft - eine Gemeinde?
- Wer begleitet mich dabei? Wer hilft mir?

### Abschlussgedanken + Bild

- Beziehung zu Menschen aufnehmen
- Zuspruch erfahren
- Verantwortung übernehmen

# M4

# Stärken – Schwächen

Impulsfragen/Gedanken + Bild zum Einstieg

**Wofür werde ich von anderen Menschen gelobt oder sogar bewundert?  
Welchen Stärken verdanke ich meine bisherigen persönlichen Erfolge?**

- Vertrauen in die eigenen Stärken, in die Klassengemeinschaft
  - Auf sich selbst vertrauen – seine eigenen Kräfte entdecken und entfalten
- Kooperatives Abenteuerspiel

## Der Säureteich

Material:	1 Baum, 2 Kletterseile, 1 Klettergurt mit Karabiner, 1 Tuch zum Augenverbinden, 1 »Schatz« (Gummibärchen oder Münzen in Geschenkpapier verpackt)
Gruppengröße:	bis 20 Personen
Alter:	ab 14 Jahren
Ort:	Wiese mit Baum
Aufbau:	15 Minuten



mollyroselee / Pixabay

Ein langes Seil wird unmittelbar vor einem kräftigen Baum als Kreis, dem »Säureteich« ausgelegt, der nicht betreten werden darf. In der Mitte des »Säureteichs«, aus dem »giftiger Rauch« nach oben steigt, liegt der »Schatz«, den die Gruppe mithilfe des Kletterseils, des Gurtes und des Baumes aus dem Kreis bergen soll. Sobald sich ein Teammitglied mit offenen Augen über dem »Säureteich« aufhält, so »erblindet« sie oder er sofort. Kommen die Hilfsmittel oder Personen mit der »Säure« in Berührung, so »zerfallen sie zu Staub«.

**Lösung:** Das Kletterseil wird in einer Höhe von ca. 2,5 Metern am Baum befestigt. Eine Person, die auf der Grundlage eines gruppendynamischen Prozesses gefunden wurde, legt sich nun den Klettergurt an und klinkt sich mit Karabiner und mit verbundenen Augen im Kletterseil ein. Der Rest der Gruppe hält das Kletterseil über den »Säureteich« hinweg gestrafft. Nun kann sich die Person mit Kraft am Kletterseil über den »Schatz« hochhangeln oder wird seitlich in den Kreis eingeführt. Es empfiehlt sich dabei eine Sprecherin oder ein Sprecher, die oder der insbesondere jene Person am Seil mit verbundenen Augen steuert.

**Anmerkungen:** Viele wollen als »Heldinnen« und »Helden« immer zuerst auf den Baum klettern und sich dann von oben einhängen und abseilen. Dies funktioniert nicht und ist viel zu gefährlich, da sie dies »blind« weder halten noch steuern können. Zulässig ist also das Einhängen in das Seil nur vom Boden aus.

Es ist überhaupt nicht erforderlich die Beine um das Seil zu legen. Im Gegenteil ...

Bei hoher Außentemperatur und/oder zu viel Reibungskraft wird der Karabiner heiß und sollte daher nicht berührt werden.

Das Seil kann einfach oder mit doppelter Seilführung und damit weniger Reibung für Person und Karabiner am Baum festgemacht werden.

Vgl. Reiners, A. (2007), Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 1 (8. Aufl.). Augsburg, ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH.



Foto: A. Dietrich

## Reflexion

### Abschlussfragen:

- Welche Fähigkeiten und Talente werden für die Aufgabe benötigt?
- Was macht mich einzigartig?
- Wofür stehe ich?
- Was will ich erreichen?
- Wer kann mir dabei helfen?
- Was bereitet mir Freude?
- Welche Begabungen konnte ich heute an mir entdecken?

### Eigene Ziele:

- An meine Grenzen gehen
- Ein Wagnis eingehen
- Meine Stärken kennen
- In schwierigen Situationen nicht aufgeben
- In Gesprächen mitreden
- Bei Gruppenentscheidungen mitwirken
- Meinen Standpunkt auch gegen eine Mehrheit vertreten
- Mal eine Führungsrolle übernehmen
- Meine Wünsche und Vorstellungen zurückstecken können
- Fehler zugeben können
- Für andere vertrauenswürdig sein
- Mich anderen anvertrauen
- Andere ermutigen
- Aus mir herausgehen
- Mich gehenlassen
- Mir die nötige Zeit nehmen

Vgl. Gilsdorf, R./Kistner, G. (2008), *Kooperative Abenteuerspiele 1. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze-Velber, Kallmeyer.



## M 5

# Probleme gemeinsam lösen – Strategien entwickeln

### Amazonas

Material:	1 Kletterseil, 1 Brett aus hartem Holz (Diele: 3 m × 20 cm × 5 cm), 1 Hartholzstange (Durchmesser: 4 cm), 1 Holzstab (Länge 2,5 m), 1 Henkeleimer
Gruppen- größe:	bis 15 Personen
Alter:	ab 18 Jahren
Ort:	Böschung – Höhe ca. 1 Meter
Aufbau:	2 Minuten

Die Gruppe hat die Aufgabe den Eimer, der 5,50 Meter von der Böschung u. Ä. entfernt im »Flussbett« auf einem festen Punkt liegt, mithilfe des Seils, des Brettes, der Stange und des Stabes an das Ufer zu holen. Im Flussbett schwimmen »gefährliche Krokodile«. Jeglicher Kontakt von Material und Person mit dem Boden ist untersagt.

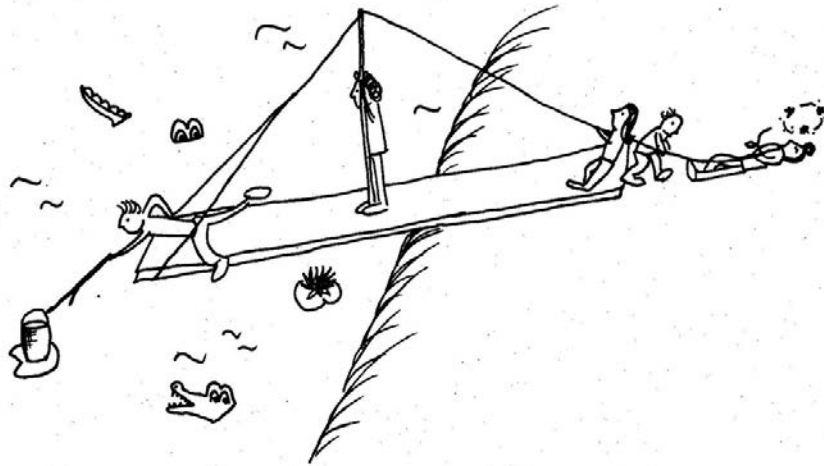
Im Eimer befinden sich ein Foto, Gedanken zum Spiel oder Leitfragen auf einem Zettel, die die Reflexion anleiten. Auch eine brennende Kerze ist möglich. Der Inhalt sollte leicht sein.

Ein von der Gruppe mit den Materialien selbst zu konstruierendes Kräftedreieck hilft bei der Lösung. Das Seil wird auf der einen Seite des langen Brettes angebunden und über den Stab, der auf dem Brett steht, zur Gruppe geführt. Der Stab wird von einer Person stabilisiert. Dann zieht die Gruppe das Seil so stark an, dass das Brett über die Böschung nach vorne geschoben werden kann. Das ausgewählte Teammitglied kann sich dann mit dem Holzstab den Eimer auf das Brett angeln, das dann immer weiter hinausgeschoben wird.

**Anmerkungen:** Für das Material ist in der Schule eine geeignete Lagerstätte erforderlich.

Je nach Gelände und Jahreszeit eignet sich hierfür ein kleiner Teich o. Ä. mit Seerosenblättern, auf die der Eimer gestellt werden kann sowie ein daran grenzender Holzsteg. Alternativ bieten sich eine lange und ausreichend breite Mauer oder Stufenabsätze im Schulhof an.

Vgl. Reiners, A. (2007), Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele – Band 1 (8. Aufl.). Augsburg, ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH.



Zeichnung: Alina Keefer

## »Reflexion

Wir schenken uns was

Der Religionslehrer schreibt jeden Namen der Schülerinnen und Schüler an die Tafel. Alle Schülerinnen und Schüler gehen nun an die Tafel und schreiben gedachte immaterielle Geschenke in die Spalten der jeweiligen Schülerinnen und Schüler, von denen sie überzeugt sind, dass sie der betreffende Mitschüler/ die betreffende Mitschülerin besitzen sollte oder möchte.

### *Beispiele:*

Ich schenke Dir meine Anerkennung für Deine Geduld.

Ich schenke Dir meinen Dank dafür, dass Du mir das Bergen des Eimers zugetraut hast.

Ich schenke Dir meine Bewunderung für Deine Ruhe in unserer hitzigen Diskussion.

Ich schenke Dir mein großes Lob für Deine kreative Idee zur Lösung.

Ich schenke Dir meinen Dank für Deine Sorgfalt.

Ich schenke Dir mein großes Vertrauen für eine weitere Zusammenarbeit.

Ich schenke Dir meine Unterstützung, wenn Du Hilfe brauchst.

Ich schenke Dir meine Bewunderung für Deine lehrreiche Unterstützung.

Ich schenke Dir meine Freude für unseren gemeinsamen Erfolg.

Ich schenke Dir meinen Dank dafür, dass wir gemeinsam durchgehalten haben.

Ich schenke Dir meinen Dank für Deine ehrliche Absicht.

Ich schenke Dir meinen Dank für Deine Freude.

Ich schenke Dir meinen Dank für unsere Freundschaft.

u. v. a. m«