

Erlebnispädagogik

Einstiegsspiel:

Jeder Teilnehmer bekommt ein Überraschungsei. Dieses muss blind ausgepackt und zusammengebaut werden.

Ziel: Wir sind schon mitten in EP. EP ist ein großes Wort, aber man kann mit ganz einfachen Mitteln EP „machen“.

Fällt jemand zu dem Spiel eine biblische Geschichte ein, die man mit dem Spiel verknüpfen könnte? Oder zu seinem Gegenstand?

Bsp.: Auferstehung – aus dem dunklen Grab kommt etwas Tolles, Neues, Lebendiges.

Definition:

Was fällt euch den zu EP ein? Wie würdet ihr es definieren (offene Runde)

Meine Punkte:

- Menschen fördern und fordern!
- Ganzheitliches Erleben!
- Man muss nicht immer alles auswerten, vieles klärt sich auch von selbst. EP spricht also oft für sich
- EP gibt es auch schon in der Bibel. Wo? EP gleicht modernen Gleichnissen.
- EP ersetzt nicht die Bibel. Es ergänzt aber die Predigt und reine Form der Lehre.
- Jesus lehrt die Beschämung des Anderen durch eine untergeordnete Handlung: Lehre mit EP!

Bsp.: Bergpredigt:

Auf die Wange schlagen.

Mit der rechten Hand auf die linke Wange schlagen = beleidigend wegen dem Handrücken schlagen, man sich nicht in die Augen sehen. Demütigend aber nicht so schwer verletzend wie auf die linke Wange zu schlagen, da hat man mehr Kraft.

Aber auf die rechte Seite dann auch noch schlagen = der Schläger muss mir ins Gesicht schauen dabei. Mit linken Hand konnte man nicht schlagen weil man oft damit dreckige Sachen anfasste weil die rechte Hand die saubere Hand ist.

Eine Meile mitgehen und dann zwei Meilen mitgehen. Der Bittende wird beschämt dadurch dass der andere zwei Meilen mitgeht.

Weitere Beispiele EP in der Bibel

- Thomas der seine Hand in die Wunde Jesu legen will. (Joh 20,24ff)
- Petrus der auf den See will (Mt 14,22ff)
- Die Jünger im Boot und Jesus stillt den Sturm erst als sie fragen (Mk 4,35ff)
- Jünger auf dem Weg mit Jesus, er greift ihre Gespräche auf (Lk 24,13ff)
- Gleichnisse, sie regen Fantasie an (z.B. Mt 21,33ff)
- Speisung der 5000 / 4000 (Mt 14,13ff)
- Jesus und die Kinder (Mk 10,13ff)
- Fußwaschung (Joh 13)
- Mose brennender Dornbusch (2. Mose 3)
- Mose und das Wasser aus dem Fels (2. Mose 17,1-7)

Ohne näher zu erläutern, einfach anfangen!!!

Biblische Geschichten lassen sich mit Spielen begreifen. Dazu das Zachäus Spiel.

Warum aber EP?

Menschen haben heute große Schwierigkeiten, Informationen aufzunehmen. Wir leben in einer Informationsflut, wir müssen aussortieren, sonst würden wir verrückt. Durch Medien ect. verlieren wir auch die Fähigkeit, einfach mal zuzuhören. Es muss alles irgendwie visualisiert sein, sonst hören Menschen einem nicht zu.

Um nun Menschen beim Lernen zu helfen, kommt die Erlebnispädagogik ins Spiel. Begründer der Erlebnispädagogik war der deutsch-jüdische Pädagoge Kurt Martin Hahn (1886-1974). Es gab schon einige Vordenker und Ideensammler, er fasste diese Konstrukte zu einem Ganzen zusammen.

Zur Geschichte: 1920 gründete Hahn die Schule Salem am Bodensee. 1933 musste er auf Grund seiner jüdischen Wurzeln die Leitung aufgeben und floh ins britische Exil. Dort gründete er neue Schulen und baute sein System weiter aus.

Eine Erkenntnis brachte Hahn darauf, weiter an dem Konzept EP zu arbeiten. So beobachtete er, dass während des Seehandelskrieges bei erlittenem Schiffbruch wesentlich mehr ältere Seeleute überlebten als jüngere, körperlich fittere Seeleute! Diese Tatsache schob er auf den Erfahrungsvorsprung der älteren bei Grenz- und Krisensituationen. Hahn wollte, dass junge Menschen durch erfahrungsorientiertes und erlebnisintensives Training ihr Erfahrungsdefizit ausgleichen können. Dieses Defizit zeigte sich in Charakterstärke, Selbstvertrauen und Durchhaltevermögen. Charakterlich gefestigte junge Menschen sind auch in Friedenszeiten wichtig, deshalb überlebte sein Konzept den Krieg.

Hahn hatte deshalb zwei Grundziele: Die Charakterförderung des Einzelnen, zum anderen aber die Erziehung zu einem verantwortungsvollen Denken und Handeln, was die Grundlage jeder Gemeinschaft und Demokratie ist.

Aus all diesen Überlegungen heraus entstand eine Methode, in der physische und psychische Extremsituationen simuliert und trainiert wurden, um mithilfe dieser außergewöhnlichen Erfahrungen junge Menschen für die Anforderungen und Krisen des Lebens zielgerichtet zu wappnen. Hahn gab diesem Programm den Namen „Outward-Bound“. Ein Begriff aus der Seefahrt, der den Zustand eines Schiffes beschreibt, das mit allem notwendigen Material und Wissen ausgerüstet ist um auf Große Fahrt zu gehen. Hahn nutze diese Umschreibung als Synonym für die Vorbereitung junger Menschen auf die Große Fahrt ins Leben.

Vor allem hatte Hahn zunächst das Ziel, die schulische Bildung von Kindern neu zu prägen. Die reine Wissensvermittlung sollte durch das Einbeziehen der Persönlichkeit des Kindes erweitert werden. Ebenso wichtig war ihm, dass sich Kinder durch schöpferische Tätigkeiten selbstständig weiterentwickeln können. Heute wissen wir, dass Erlebnispädagogik weitaus größere Kreise zog. Sie wird nicht nur in der Arbeit unter Kindern angewandt, sondern auch in der Arbeit mit Teenagern, Jugendlichen und letztlich bei Erwachsenen allen Alters. Dies ist durchaus berechtigt, bedenkt man die Gründe, warum Hahn die Erlebnispädagogik entwickelte. Alle Faktoren, die er in der damaligen Zeit kritisierte, sind bis heute noch im Argen.

- Der Verfall der körperlichen Fitness und Geschicklichkeit, der durch Bewegungsmangel entsteht.
- Die Vielfalt an modernen Medien drängt den Menschen in ein passives Konsumverhalten. Dies führt in eine generelle fehlende Selbstinitiative.
- Handwerkliche Berufe, sowie mühevollen, filigranen Arbeit werden kaum mehr ausgeübt. Die Sorgfalt und Motorik werden gestört.
- Der ständige Leistungs- und Zeitdruck in der Gesellschaft führt in mangelndes Mitgefühl für andere.

Spiel: Stofftier zerstören (wg. Mangelndes Mitgefühl)

Hahn wollte mit seiner Pädagogik gegen diese Trends angehen. Er entwickelte deshalb vier Aktivitäten, die dann besonders effektiv sind, wenn sie zusammen in Erscheinung treten. Diese vier Elemente können von der ursprünglichen Zielgruppe, Kinder in der Schule, auf jede andere Zielgruppe, damit auch auf die Gemeindearbeit übertragen werden.

1. Der Dienst am Nächsten: Werden Menschen aktiv in den Dienst am Nächsten geführt, lernen sie wieder Mitgefühl. Zudem ergaben diese Übungen bisweilen, dass Aggressionen und Gewaltpotenzial in positive Bahnen gelenkt wurden.
2. Das körperliche Training: Körperliche Anstrengung zeigt Stärken und Schwächen auf. Bringt man Menschen hin und wieder auch körperlich an ihre Grenzen, hilft man ihnen zu einem neuen Selbstgefühl. Sie entdecken sich neu.
3. Projektarbeit: In Teams werden Projekte erarbeitet, die Organisation, körperliche Arbeit, exaktes Handeln, selbstständiges Arbeiten und Kreativität erfordern. Damit lernen Menschen, im Team aber auch alleine zu arbeiten.
4. Organisation von Expedition: In der Natur werden in Gruppen sportliche Aktivitäten ausgeübt. Auch hier wird die Teamfähigkeit gefördert. Die erworbene Teamfähigkeit bringt Fähigkeiten wie Rücksichtnahme, Konfliktbewältigung, Kommunikationsverbesserung und Verantwortungsgefühl mit sich. Durch das Erleben in der Natur kommt der Mensch zu einem neuen Lebensgefühl. Der Alltag muss nicht von Medien, Leistung und Zeitdruck diktiert werden, sondern kann in der Natur kreativ und selbstständig gestaltet werden.

Spiel: Kugelgladiatoren (spiele gegen Gewalt, Spiel Nr. 14 – Fragen beachten!)

Werden diese Methoden gezielt und angepasst eingesetzt, können sie die Gemeindearbeit bereichern und positiv ergänzen. Auch Gemeindebesucher leben in einer postmodernen Zeit, die von Medien, Leistung und Hektik geprägt ist. Die Folgeerscheinungen übertragen sich also auch in die Gemeinden. Steuert man methodisch bewusst dagegen, kann die Gemeindearbeit auch von großer gesellschaftlicher Relevanz sein.

Angewendet könnten diese Methoden wie folgt werden:

- a) Der Dienst am Nächsten: Gemeindearbeit sollte immer auch einen diakonischen Aspekt haben. Gemeinnützige Arbeiten wie das Aufräumen eines Spielplatzes können dieses Gefühl, gebraucht zu werden, bereits hervorrufen.
- b) Das körperliche Training: Gemeindeführungen oder Spiele, die Körpereinsatz erfordern, können helfen, dass Menschen lernen, mit ihrem Körper umzugehen.
- c) Projektarbeit: Projekte können ganz unterschiedlicher Art sein. Gefördert werden dabei die Teamfähigkeit, Gemeinschaft und Kreativität, um nur einiges zu nennen.
- d) Organisation von Expedition: Die Gemeindearbeit kann den Menschen die Schöpfung lieb machen. Aktivitäten außerhalb des Gemeindehauses erfrischen nicht nur die Gruppe.

Stange mit Muttern (Gruppenbildungsspiel)

Wichtiges zu EP:

Gemeinam lesen: „Sechs methodische Prinzipien der EP“ lesen. Seite ist mit dem Wort „lesen“ markiert. + Rückseite+

Erlebnispädagogik fruchtet dann, wenn das Erlebte in die Alltagswelt transportiert werden kann. Hier liegt unter anderem auch der Unterschied zu normalen Spielen, wo es nur um Spaß geht. Deshalb ist es wichtig, dass die Person interaktiv am Geschehen beteiligt ist. Der Leiter nimmt eine untergeordnete Rolle ein und nimmt keine Entscheidung, Handlung oder Folge der Person ab.

Gefahren der EP: Nimmt evtl zu viel Raum und Zeit ein, die Übertragung/die Andacht kommt zu kurz, wird kaum mehr wahrgenommen. EP-Spiele zeigen oft nur eine Wahrheit auf. Biblische Inhalte müssen gut aufgearbeitet werden. Bsp von Tobi Faix mit Geld vorlesen. S. Post it

Büchertips:

In vielen Jugendbüchern ist EP meist automatisch irgendwie mit drin.

Von Tobias Faix z.B. sind die meisten Andachten mit EP gespickt. In den anderen gibt es noch ein bisschen Inhalt.

Kleine Spielebücher kosten alle 5 euro. Es gibt auch welche zum Thema „keine Gewalt, Selbstfindung usw.“