



FOTOKOLL

Workshop
„Erlebnispädagogik in der
Kinder- und Jugendarbeit“

14.11.2023, Trappenkamp



Was ist eigentlich
Erlebnispädagogik?

Eine Methode



Erfahrungen + Natur
Hekmair / Michl

Eine Wissenschaft



Erlebnis + Persönlichkeit
Ziegenspeck / Fischer

Eine Methode



in der Lebenswelt
Becker

Das, was EP's



draus machen!
systemisch

Erlebnispädagogik

Definition

Gruppe im Zentrum

Reflexion + Transfer

direkte Handlungskonsequenzen

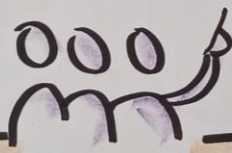
Natursport, Übungen + Aufgaben

Natur als Lernfeld

hohephys. Komponente

unter freiem Himmel

Herausforderung + Grenzen



EP ist eine handlungsorientierte Methode und will durch exemplarische Lernprozesse [...] Persönlichkeitsentwicklung fördern und [...] dazu befähigen, Lebenswelt verantwortlich zu gestalten."

Erlebnispädagogik

Erlebnisorientierte Arbeit

Vorbereitung

Projekt

Erlebnispädagogik

Vorbereitung
Ziele (☉)

Projekt

Reflexion

Transfer

5 (Dys-)funktionen eines Teams

Dominanz von
Status + Ego

Niedrige
Standards

Zweideutigkeit

Künstliche
Harmonie

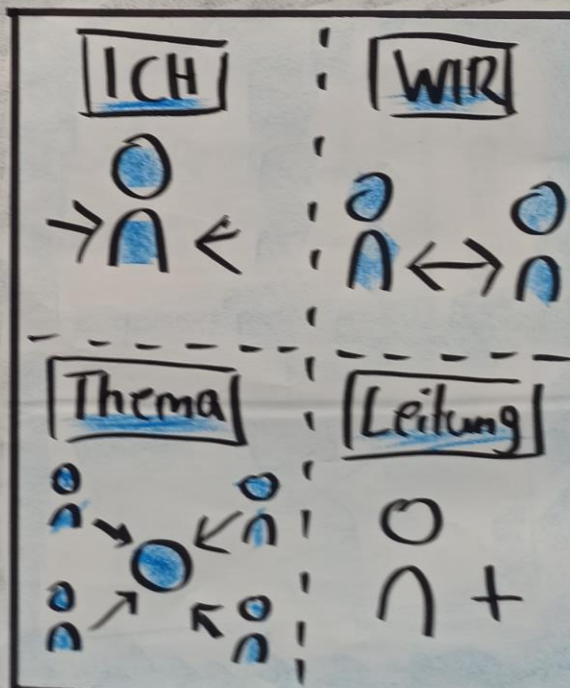
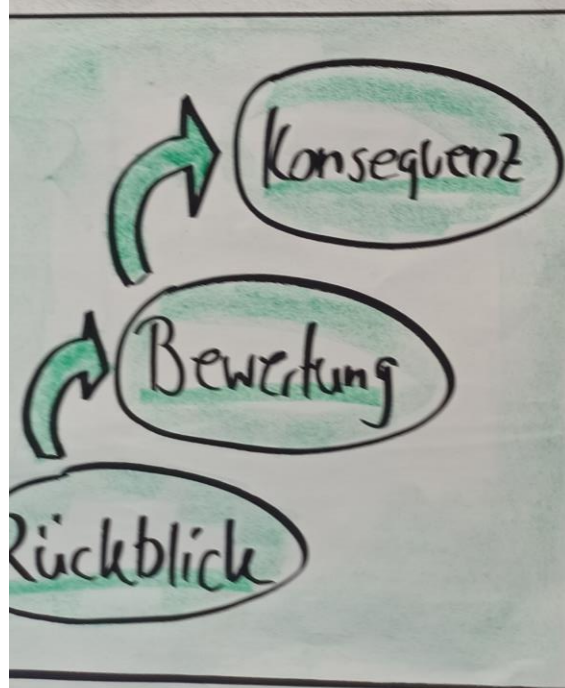
Fehlende
Offenheit

Patrick Lencioni

Reflexion

Etwas kritisch be-
rachten, um Lernvorgänge
bewusst zu machen und
auszuwerten, sowie
Perspektiven für die
Zukunft aufzuzeigen

Eindrücke
sind immer
subjektiv !!!



Johari-Fenster

mir bekannt

mir unbekannt

öffentliche
Person

Selbstoffenbarung

Feedback

blinder
Fleck

anderen bekannt

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Privates/
mein
Geheimnis

Unbekanntes/
Unbewusstes

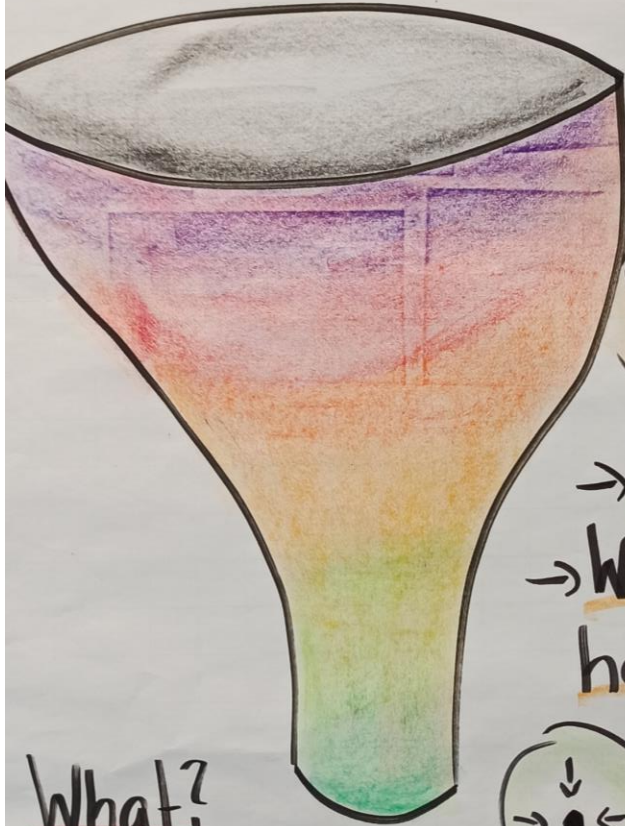
anderen unbekannt

Johari

Joseph Luft

Harry Ingram

Frage-trichter



Schaufel-fragen

- Was ist gewesen?
- Was noch?



Trüffelfragen

- Wie wardas für euch?
- Welche Kompetenzen
habt ihr eingesetzt?



Punktfragen

- Was bedeutet das für
euch?
- Was soll bleiben / Was soll
sich ändern?

What?



so what?



now what?

Feedbackstern

© Handrock

POSITIV



Selbstwert ↑



„Lernen am Erfolg“
⇒ Erfolgsstrategien

GENERELL



Selbstwert ↓

SPEZIELL



„Lernen am Fehler“
Potentiale, Lernchance

NEGATIV

Rollen und Aufgaben
in der Anleitung

Rollenverteilung

Wer kann was?
Fähigkeiten / Altersgerecht

Flexibilität

Ideen sammeln

Plan 3

Zeitmanagement

zeitliches
Ablauf/Rahmen

Zielsetzung

Durchkeit

IN DER
PLANUNGSPHASE

Welche Ausstattung/
Equipment hat die
Halle?

Wer plant was
Aufgabenverteilung



Rollen und Aufgaben
in der Anleitung

IN DER
PRÄSENTATIONS-
PHASE

Regeln
definieren

Ausstrahlungs-
fähigkeit

Klar, deutlich,
verständlich

Visualisieren

ggf. Hilfestellung

Rollen beschreiben /
Aufgaben verteilen

Motivieren

Flexibel bleiben
Umpläne einplanen

- evtl. vormachen
o. vormachen
lassen

Präsentations-
modus

Raum für
Nachfragen

Rollen und Aufgaben in der Anleitung

Hilfeleistung
geben

Keine Zwänge,
Kreativität
anzulassen.

ZIEL
im Auge behalten

Subst aktivieren

motivieren /
anfeuern

eingreifen →
bei Bedarf

Aktionen
ggf. anpassen
Veränderungen vornehmen

beobachten

fair sein

Regeln
wahren

dokumentieren

IN DER
AKTIONSPHASE

Gerechtigkeit



Rollen und Aufgaben
in der Anleitung

IN DER
REFLEXIONSPHASE

Selbstreflexion
Anleitung

Wie war es heute?
(für Dich?)

Ziele & Lernziele
für die nächste
Woche

Angemerkte

Verbesserungs-
Vorschläge

Ziele/
Vorbereitung vs
Ergebnis
Stille

Fragen stellen

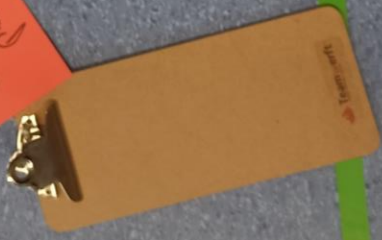
Leiter

Positives / Negatives
aufnehmen

Bewertung der
Einschätzung?

Zentrales
Problem identifizieren

Reflexionsmedien
(anonym, offen,
Künger, offen)



Deutliche
Kommunikation

Trainer* in Tandem

verschiedene
Aufgaben

Vertrauensvorsprung

Aufteilen
& Treffen

WIE GELINGT
ERLEBNISPÄDAGOGIK
MIT GROßEN
GRUPPEN?

verschiedene
Rollen

Tutor*innen

Motivation

Reflexion

Material
(verändern / anpassen?)

kleine Ziele

Rollenverteilung

WIE KANN MAN
ÜBUNGEN AN DIE
GRUPPE ANPASSEN?

Kleinschrittig-
keit

Gruppengröße
variieren

Zeitoptimierung
- variation

" Story "

Kreativität
zulassen

Akzeptanz

Reflexion
(warum)

Herausforderung
annehmen

WAS TUN, WENN DIE
GRUPPE SCHEITERT?

anderes Setting
↳ Differenzierung

Bedürfnisse
der Gruppe?

Reframing

Scheitern
als
Entwicklung-
chance

Die Challenge-Pyramide

Ziel des Spiels: An die Spitze der Pyramide kommen!



- 1) Zieht ein Zahlenlos!
- 2) Überträgt eure Namen in die Pyramide
- 3) Auf ein Kommando geht es los!
- 4) Fordert jemanden aus der Reihe über euch heraus!
- 5) Spielt so oft wie möglich und nötig, um an die Spitze zu kommen!
- 6) Das Spiel endet sofort nach Ablauf der Zeit und auf das Signal! Laufende Spiele zählen nicht mehr!

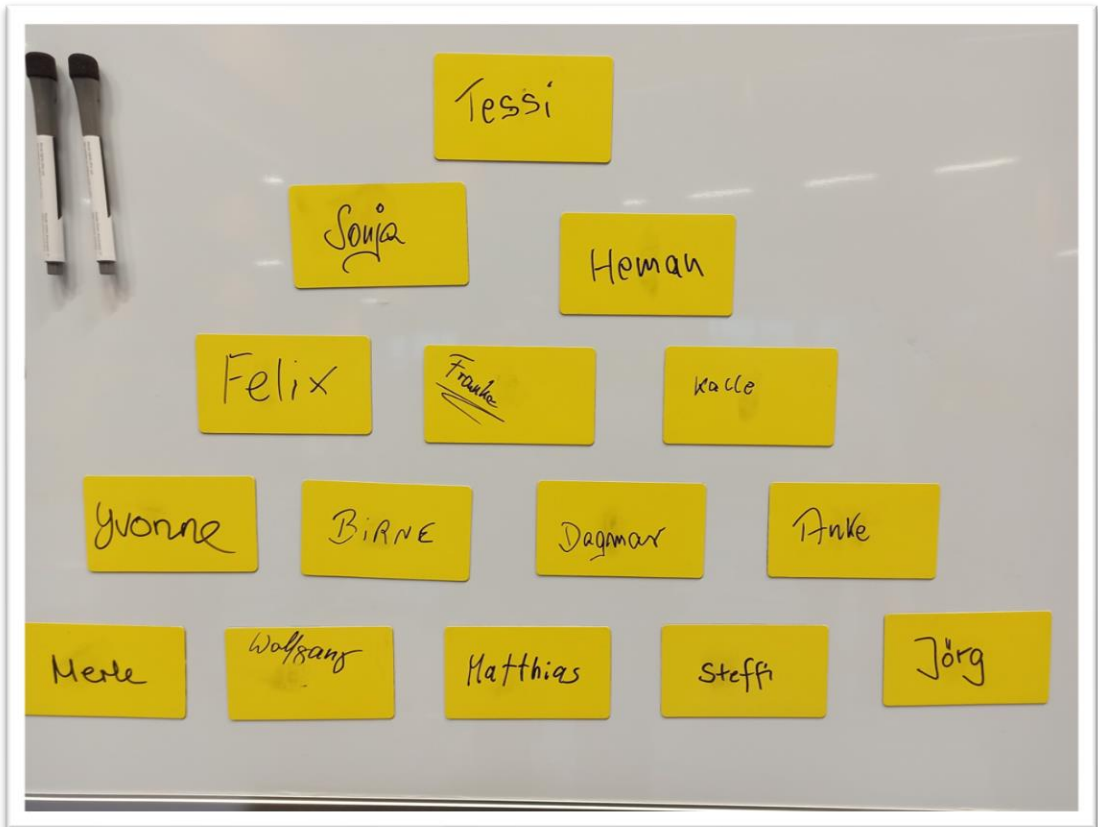


Die Regeln

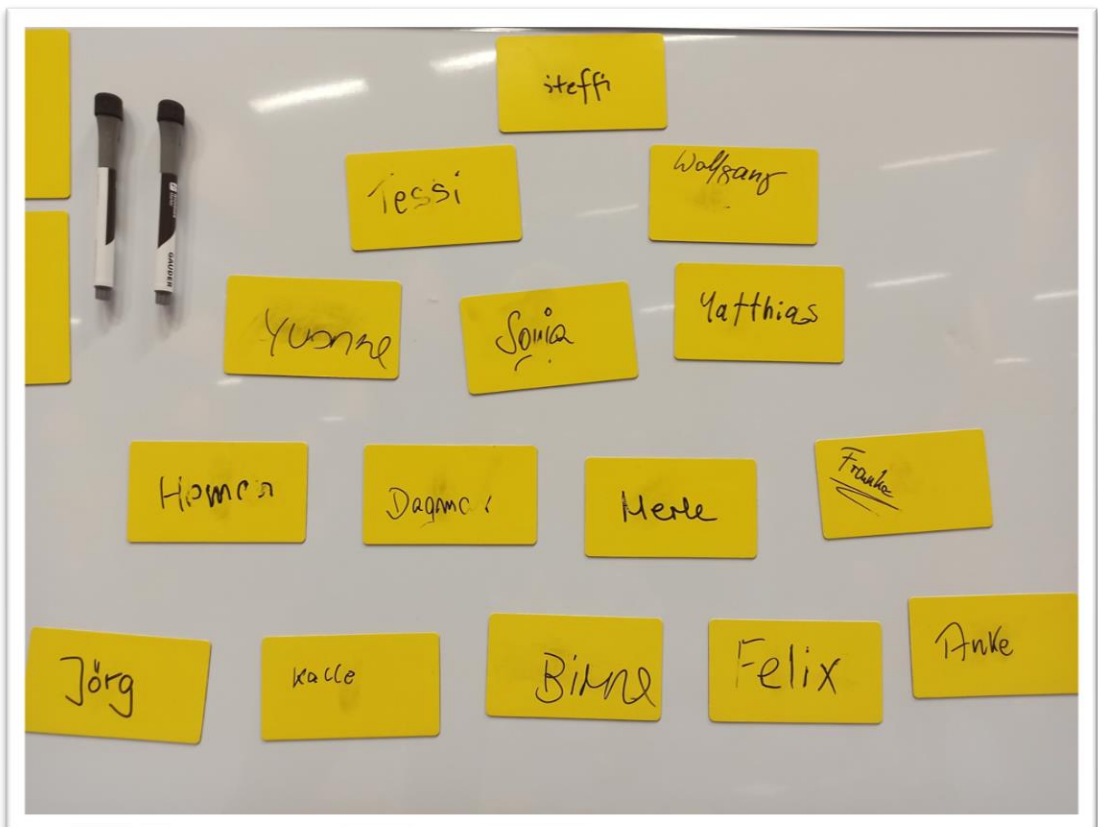


- I Tiefer fordert immer höher heraus!
- II Herausforderungen müssen (max. 2x in Folge) angenommen werden!
- III Die Station muss jedes Mal wechseln!
- IV Spiele werden an den Stationen gespielt
- V Die/der tiefer stehende bestimmt das Spiel
- VI Gewinner:in und Verlierer:in tauschen den Platz in der Pyramide!
- VII Es gilt Fair Play und es gibt keine Schiedsrichter:innen!
- VIII Regeln werden nicht verändert!
- IX Nur die genannten Spiele werden gespielt
- X Das letzte Wort hat die Spielleitung!

START



ERGEBNIS



Da es in meinem Berufsfeld ganz viel um Weiterempfehlung geht, freue ich mich über eine aussagekräftige Bewertung auf

<https://www.teamwerft.de/referenzen/feedback/>



KONTAKT

Oliver Schmidt | Trainer > Berater > Coach

Haydnstraße 26
22761 Hamburg
01734763129

info@teamwerft.de
www.teamwerft.de

