

documents No. 1

Erlebnispädagogische Methoden für die internationale Jugendarbeit

DOKUMENTATION ZUM
SEMINAR „KULTUREN ER-LEBEN!“

Im Auftrag von JUGEND für Europa durchgeführt vom 19. bis 22. September 2002
in Kelheim bei Regensburg



erstellt von Heike Hornig im Oktober 2002 im Auftrag von JUGEND für Europa

INHALTSVERZEICHNIS

I.	EINFÜHRUNG	1
II.	DAS PROGRAMM	2
III.	DIE TEILNEHMERINNEN	7
IV.	METHODENKOFFER	8
	IV.1 „Die Derdianer“	8
	IV.2 „Materialmemory“	12
	IV.3 „ Der Weg ins Ungewisse!“	12
	IV.4 „Die Höhlenbefahrung“	14
	IV.5 „Kooperationsspiele“	21
	IV.5.1 „Zauberstab“	21
	IV.5.2 „Flip the tarp“	21
	IV.6 “Pampers Pool”	22
	IV.7 “Das Luftballonfloß”	23
V.	AUSWERTUNGSMETHODEN	25
	V.1 „Die Tagesreporter“	25
	V.2 „Dart-Scheibe Behauptungen“	26
	V.3 „Blitzlicht mit Streichholz“	26
	V.4 „Kurzauswertung Gefühle A-Z“	26
	V.5 „Flößer-Tratsch“	27
	V.6 „Na, wie war’s?“	27
	V.7 „Wasserkrug & Wasserglas“	28
VI.	SCHLUSSWORT / AUSBLICK	29
VII.	LITERATURLISTE	30

I. EINFÜHRUNG

Das nationale Seminar „Kulturen er-leben!“, vom 19.09. – 22.09.2002 in Kelheim bei Regensburg,, hatte zum Thema erlebnispädagogische Methoden kennen zu lernen und auszuprobieren, die sich insbesondere zum Einsatz in der internationalen Jugendarbeit eignen und die durch ihren Charakter im besonderen Maße interkulturelles Lernen fördern und unterstützen.

Das Seminar wurde von Outdoor in Movement International e.V. im Auftrag von JUGEND für Europa veranstaltet.

Die TeilnehmerInnen, 20 haupt- und ehrenamtliche JugendarbeiterInnen aus den unterschiedlichsten Bereichen der Jugendarbeit, reisten aus ganz Deutschland an. Die Vorerfahrungen der Einzelnen zum Thema Erlebnispädagogik und interkulturelles Lernen waren sehr unterschiedlich und reichten von: „gar keine Erfahrungen“ über „erste gesammelte Eindrücke“ bis hin zu „selbst bereits erlebnispädagogische Maßnahmen im nationalen und internationalen Kontext durchgeführt“.

Der Ausgangsidee zur Konzeption des Seminars liegen 4 Grundthesen des Veranstalters zu Grunde, die im Verlauf des Seminars selbst erlebt und reflektiert werden sollten:

1. **Erlebnispädagogische Methoden beschleunigen Gruppenprozesse!**

Insbesondere die Kennenlernphase wird stark abgekürzt, was insbesondere bei international gemischten Gruppen einen großen Vorteil darstellt! Durch gemeinsames Erleben von Herausforderungen und eigenen Grenzen in der Natur, wird die Gruppe schneller als wichtiges, tragendes Element erkannt und die gemeinsame Verantwortung gespürt und gelebt!

2. **Erlebnispädagogische Methoden fördern die Bereitschaft sich auf Unbekanntes einzulassen und Herausforderungen anzunehmen!**

Viele Aktionen in der Natur bieten einen starken Anreiz (Kick), wie z.B. Wildwasserfahrten, Höhlenbefahrungen, Felsklettern und motivieren dadurch die TeilnehmerInnen sich auf neue Erfahrungen einzulassen. In der Auswertung dieser Aktionen kann insbesondere in internationalen Gruppen der Schwerpunkt darauf gelegt werden, dass es auch beim interkulturellen Lernen eine wichtige Voraussetzung ist, sich auf Unbekanntes (neue Kultur, andere Regeln) einzulassen ⇒ metaphorisches Arbeiten!

3. **Bei erlebnispädagogische Aktionen werden die unterschiedlichen Fähigkeiten Einzelner in der Gruppe gezielt und effektiv eingesetzt!**

Bei nahezu allen erlebnispädagogischen Spielen und Aufgaben werden die mitgebrachten Ressourcen der TeilnehmerInnen bewusst aktiv miteinbezogen. Die TeilnehmerInnen selbst sind immer wieder die ExpertInnen, die untereinander und voneinander lernen können und sollen. Die Leiter einer erlebnispädagogischen Aktion inszenieren lediglich subjektiv herausfordernde Erlebnisse und stehen als Begleiter und Verantwortliche für die Sicherheit jedes Einzelnen zur Verfügung.

4. **Erlebnispädagogische Methoden unterstützen in besonderem Maße die Kommunikationsfähigkeiten in der Gruppe. Nonverbale Kommunikation wird als verbindendes Mittel erlebt!**

Es werden häufig allgemeingültige Zeichen zur Verständigung benutzt, z.B. für Orientierungswanderungen mit zwei verschiedenen Gruppen, bei denen die vorauslaufende Gruppe sowohl den Weg finden soll und gleichzeitig die Aufgabe hat, die nachfolgende Gruppe mit ausgelegten Zeichen sicher ans Ziel zu führen (Pfeile, Fotos, Steinmännchen...). Auch gemeinsam erlebte Stille, z.B. in der Höhle, wird als stark verbindendes Element erlebt.

Ausgehend von diesen 4 Grundthesen wurde ein Seminarprogramm mit verschiedensten Aktionen gestaltet, die diese Thesen untermauern und den TeilnehmerInnen die Möglichkeit erschlossen, die Auswirkungen durch eigenes Erleben selbst zu bewerten. Jede Aktion wurde im Verlauf einzeln ausgewertet. Am letzten Seminartag wurden dann die Thesen vorgestellt und diskutiert!

II. PROGRAMMABLAUF

Donnerstag 1. Tag

Zeit	Aktion / Ziel	Methoden
bis 13.30	Ankunft der TN; Zimmer beziehen; Mittagessen	13.20 Uhr Transfermöglichkeit vom Bahnhof mit Taxibus
14.30	Offizieller Start, Willkommen und Begrüßung durch OiMi e.V.	Kurze mündliche Vor- und Darstellung von OiMi e.V. und der anwesenden Personen, Vorstellung des Kooperationspartners JUGEND für Europa
	Teamvorstellung	Name, Alter, Herkunft, Background, Schwerpunkte, Aufgaben
14.40	Begrüßung in der Gruppe	Begrüßungsrituale Menschen die ich nicht gut kenne Menschen die ich gut kenne Kelheimer Ritual
	Kennenlernen, Eisbrecher	Soziometrische Übungen: Anreise Wie lange? Eigene Herkunft? Herkunft Eltern? Momentaner Wohnsitz? Interkulturelle Beziehung? Outdoorerfahrung?
	Soziometrie	Lernen, Spaß Koordinaten
	Gegensätze:	Bin ich typisch Deutsch oder nicht? Kulturelle Identität ist angeboren /nicht?
15.10	Namen & Persönliches	Steckbrief erstellen von einer unbekanntem Person ohne diese zu befragen – reine Einschätzung
16.30	Prinzipien	Geteilte Verantwortung
	Organisatorisches	Hausinfos!?! Fahrkostenerstattung
		Aussicht auf den Tag Programmvorstellung bis Sonntag
		Einführung Trainingstagebuch
16.45	Hintergründe, Philosophie	Aus welcher Zielvorstellung ist dieses Seminar entstanden. Was kann dieses Seminar erreichen /Was nicht?
	Kurzeinführung EP/Outdoortraining	Intensiv/Event/Training? Schlagwörter Historik Setting Bausteine Klassische Ziele

		Methodik Rolle der Leitung Sicherheitstandard/ Ausbildung
17.00	Kurze PAUSE	Kaffe, Kuchen
17.20	Interkulturelles, erlebnispädagogisches Lernspiel	- Konstruktion einer Seilbrücke - „Die Derdianer“ Briefing Durchführung
19.00	Abendessen („typisch bayrisch“)	
20.00	Auswertung der Derdianer	Gruppenauswertung in den verschiedenen Gruppen mit vorgegebenen Fragen ⇒ Plenum, Diskussion
	Nachrichten des Tages	Einführung der Methode „Tagesreporter“ (Kelheimer Nachrichten)
	Ausblick auf den nächsten Tag	Programmaushang auf Flip Chart INFO an TN: Präsentationsmaterial KURZPRÄSENTATION für Ausstellung vorbereiten!

Freitag 2. Tag

Zeit	Aktion / Ziel	Methoden
8.00	Frühstück	
9.00	Begrüßung und Tenor des Tages	- Einlassen auf Unbekanntes - Herausforderung annehmen - Selbstvertrauen und Vertrauen zur Gruppe - Verantwortung für mich und andere übernehmen - Aktionen haben gruppensdynamische Anteile und persönliche emotionale Anteile
	Wup	Die Walze
9.00	Erfahrungsaustausch „Museum der Erfahrungen“	Projektausstellung 3 min Präsentation 3 min Nachfragen

Logistik : Vorbereitung Materialmemory: Gurte, Helm, Karabiner, Wein, Schaufel, Axt, Kompass, Karten, Polaroidkamera., Kopflampen, Säge, Plane.....

10.30	Gruppenteilung	2 Gruppen (Kartenspiel, rot/schwarz)
	Briefing „Weg ins Ungewisse“	Gesamtbriefing beider Gruppen vor dem Memorie <ul style="list-style-type: none"> • Aktionsort selber finden • Gruppe 1: kennt den Zielort und markiert Weg für Gruppe 2, Ziel ist auf dem kürzesten Weg zu erreichen. • Gruppe 2 kennt den Zielort nicht • Am Zielort werden wir gemeinsam eine Kletterwand überwinden • Zeitmanagement einhalten (Treff 13.30)

10.40	Materialmemorie	<ul style="list-style-type: none"> • Ihr habt 15 sec. Zeit um einen Blick auf den Materialpool zu werfen. • Jede Gruppe stellt nun ihre Ausrüstung zusammen und schreibt die nötigen Materialien auf einen Zettel. • Sicherheitsausrüstung ist pro TN einmal vorhanden • Beide Gruppen haben bis zum Zielort keinen Kontakt mehr • Bei Bedarf können Informationen über den Gebrauch spezieller Gegenstände beim Trainer vor dem Abmarsch eingeholt werden. • Für diese Aktion stehen euch 10 min zur Verfügung
11.00	Treff zur Tagestour : Brotzeit, Regensachen, Wechselklamotten, feste Schuhe, Tagesrucksack, Getränk, Schreibzeug	
11.00	Start Gruppe 1	
11.30	Start Gruppe 2	
ca.13.00	Eintreffen Gruppe 1	
ca. 13.30	Eintreffen Gruppe 2	
	Auswertung Gruppe	Dart Scheibe und Behauptungen aufstellen z.B „Ich habe immer gewusst wo es lang geht!“
	Auswertung Metaebene	Chancen und Grenzen einer Orientierungstour Mögliche Metapher? 4 Kleingruppen Karteikarten Kurzpräsentation in 10 min
14.00	Mittagessen	Picknick zwischen Felsen
15.00	Einweisung Höhlenmaterial	Helme, Lampen und zus. Lichtquellen (Teelichte)
15.20	Höhlenbriefing	
	Erkunden der 4 verschiedenen „Grotten“ auf der Suche nach dem Eingang	<ul style="list-style-type: none"> - Vorgaben nirgendwo alleine reinkriechen, in gut begehbares Gelände bleiben - Eventuell interessante Gänge o.ä. notieren und zur Gruppe zurückbringen – Karten zur Beschreibung anfertigen
	Gemeinsames Befahren der Klausenhöhle	<ul style="list-style-type: none"> - Reingehen mit Licht in „Halle“ (nach den eben genannten Regeln!), sammeln und Platz zum Verweilen suchen - Dunkelphase (5 Minuten – Zeitgefühl?) - Platons Höhlengleichnis - Wer möchte, in 3er Gruppen Gangerforschung bis Loch (Siphon) möglich - Alleiniges Herausfinden aus Höhle ohne Licht!
	Auswertung	Höhlentopo anfertigen inkl. Meter- und Zeitangaben

18.00	Heimweg (Transfer mit Taxibus)	
19.00	Abendessen	
20.00	Auswertung Höhle	Blitzlichtrunde mit Streichholz und anschließendes gemeinsames Gespräch
20.00	Vorbereitung Lagerfeuer	Holz
20.30	Lagerfeuer und Kennenlernen verschiedener Kooperationsspiele für Gruppen	
	Ausblick auf den nächsten Tag „Tagesreporter“	Programmaushang auf Flip-Chart Eine Gruppe von ca. 3 freiwilligen TN präsentieren die Essenz des Tages in kreativer Form

Samstag 3. Tag

Zeit	Aktion / Ziel	Methoden
8.00	Frühstück	
9.00	Begrüßung und Tenor des Tages	- Team und teamübergreifende Aufgaben - Planungsmanagement - Effektives Einsetzen der verschiedenen Fähigkeiten innerhalb der Gruppe
	Wup	Toaster
9.15	PLA :Pampers Poole Briefing Pampers Poole	3 Expertengruppen Materialexperten Leiterexperten Sicherungsexperten 20min Zeit
9.20	Vorbereitender Workshop	Material (Partnercheck)
	Vorbereitender Workshop	Leiter
	Vorbereitender Workshop	Sicherheit
9.40	Kurzpräsentation der Exp.Gruppen	20 min
10.00	Durchführung Pampers	120 min
12.00	Auswertung Pampers	Kurzauswertung A-Z
	Zusammenpacken und Treffpunkt zum Flossbau	Wechselschuhe, U-Wäsche, T-Shirt, Brot
12.30	Spaziergang zu Floßbauplatz	
13.00	Brotzeit	

13.30	Floßbaubriefing	Material, Rollenverteilung, Zeitplan...
13.45	Bauphase	
16.00	Präsentationsphase	
16.10	Warming Up	Hatta, Buddha, 2 TN je ein Paddel
16.20	Floßfahrt	Sicherheitsboot Heike und Nina
	Ritual	„Koppeln und Lied singen“
17.00	Abbauphase	
17.15	Auswertung Floßbau	„Flößer-Tratsch“
18.00	Transfer zu JH	
19.00	Abendbrot	
20.00	Präsentation example of good practice	Video und Bericht Vorstellung eines Flossbauprojektes (Referent: Markus Hönig)
	Ausblick auf den nächsten Tag „Tagesreporter“	Programmaushang auf Flip-Chart Eine Gruppe von ca. 3 freiwilligen TN präsentieren die Essenz des Tages in kreativer Form

Sonntag 4. Tag

Zeit	Aktion / Ziel	Methoden
8.30	Frühstück	
9.30	Begrüßung/Wup	Doppelwalze
9.45	INPUT Transfermöglichkeiten in den Arbeitsalltag	Vorstellung der 4 Grundthesen & Diskussion „Zweimal: “Na wie war’s?““
11.15	PAUSE	Währenddessen Ausfüllen des Auswertungsfragebogens
11.45	Abschlußevaluation Teilnahmebestätigungen	„Wasserkrug und Wasserglas“
12.30	Mittagessen	
14.15	Abschluss	Fußaplaus

III. DIE TEILNEHMERINNEN

Von 24 angemeldeten TeilnehmerInnen reisten zum Start des Seminars letztendlich 20 TeilnehmerInnen aus ganz Deutschland an.

Die Altersspanne lag zwischen 22 und 43 Jahren, der Altersdurchschnitt belief sich auf 31 Jahre. Das Geschlechterverhältnis in der Gruppe war genau paritätisch.

Die TeilnehmerInnen sind alle in der Jugendarbeit tätig, teils haupt-, teils nebenberuflich, beziehungsweise ehrenamtlich.

Die unterschiedlichsten Bereiche der Jugendarbeit waren hier vertreten - von der Museumspädagogik über die offene Jugendarbeit bis hin zur Streetworkarbeit.

Die Vorerfahrungen der TeilnehmerInnen bezüglich internationaler Jugendarbeit und erlebnispädagogischer Arbeit waren ebenfalls sehr heterogen. Mit absoluten NeueinsteigerInnen bis hin zu „erfahrenen, alten Hasen“, traf bei diesem Seminar eine interessante Gruppe zusammen.

IV. METHODENKOFFER

Nachfolgend werden die selbst erprobten Spiele, Aktionen und Übungen beschrieben - „unter Beachtung der Sicherheitsvorkehrungen, zum Nachahmen empfohlen!“ – die auf dem Seminar „Kulturen er-leben!“ durchgeführt wurden...! Die angewandten Auswertungsmethoden nehmen ein extra Kapitel ein, da die Auswertung ein zentraler Bestandteil der Erlebnispädagogik ist und dies auch in der Dokumentation deutlich werden soll!

IV.1 „Die Derdianer“

„Die Derdianer“ ist ein bekanntes, interkulturelles Lernspiel, in dem es durch das Annehmen verschiedener Rollen darum geht, unterschiedliche kulturelle Regeln, Verhaltensweisen und Erwartungen bei der Umsetzung eines gemeinsamen Projektes zu erfahren und hautnah zu erleben. Im üblichen Spielverlauf wird gemeinsam eine Brücke aus Papier und Klebstoff konstruiert und erbaut! Wir haben das Spiel mit erlebnispädagogischen Mitteln umgestaltet und die TeilnehmerInnen eine Seilbrücke über eine Schlucht bauen lassen. Diese Brücke bietet zusätzlich die Möglichkeit, dass einzelne oder alle Gruppenmitglieder tatsächlich die Schlucht überqueren können und so ein aufregendes Erlebnis in der Natur erfahren.

Situation / Einführung:

Nach einem schweren Erdbeben in Dardia wurde eine wichtige Verbindungsbrücke zwischen 2 Dörfern zerstört.

Diese Brücke garantierte einen wichtigen sozialen und wirtschaftlichen Austausch zwischen den Dörfern.

Daraufhin bietet Zollland seine Unterstützung an und entsendet ein hochkarätiges Expertenteam von.....**7**.....IngenieurInnen nach Dardia um unter Einbeziehung der Ureinwohner eine neue Brücke zu bauen. Es handelt sich um die erste Zusammenarbeit beider Länder. Zusätzlich zum Expertenteam werden**3**.....Beobachter mitgeschickt, die den Prozess beobachten um neue Einsichten in die interkulturelle Arbeit zu gewinnen. Vor Benutzung der Brücke muss die Konstruktion vom „TÜV“ abgenommen und rituell eingeweiht werden!

Aufgabe:

Bitte teilen sie sich selbständig in **3 gemischt geschlechtliche Gruppen** . Dann erhalten sie ein spezielles Briefing.

Die IngenieurInnen.....Personen

Die Derdianer.....Personen

Die Beobachter.....Personen

Als Beweis für eine solide Bauweise sollten...**mind. 3**...TN einmal über die Brücke die Seite gewechselt haben.

Bitte teilen sie uns mit wann sie beginnen !

Die IngenieurInnen

Auftrag von der Landesregierung an das Ingenieurbüro Zollstock

Sehr geehrte MitarbeiterInnen,

die Firmenleitung hat Ihr Expertenteam ausgewählt um eine etwas ungewöhnliche Arbeit zu meistern.

Gemeinsam mit den Ureinwohnern von Derdia werden wir eine Seilbrücke errichten, welche die wichtigste Verbindung zwischen zwei Dörfern gewährleistet. Wegen unserer langjährigen Erfahrung im Seilbrückenbau hat sich die Regierung mit dem Projekt an uns gewandt, worüber wir sehr stolz sind.

Bitte beachten sie jedoch: Dieses Entwicklungshilfeprojekt soll den Ureinwohnern nicht eine fertige Brücke hinstellen, sondern sie gleichzeitig lehren, weitere Brücken selbst zu bauen.

Leider konnten wir für das Projekt keinen Dolmetscher organisieren, so dass wir die Kommunikation mit den Ureinwohnern ihrem Verhandlungsgeschick überlassen.

Um einen Eindruck von dem Sozial- und Arbeitsverhalten der Derdianer zu bekommen haben wir im Vorfeld ein kleines Treffen arrangiert , bei dem2... IngenieurInnen die Möglichkeit haben Kontakt aufzunehmen.

Wir möchten sie darauf hinweisen dass die Derdianer keine Erfahrungen mit Bauzeichnungen haben!

Bitte vergessen sie nicht das bei den Derdianer jedes Bauwerk mit einem kleinen Ritual eingeweiht wird!

Wir erwarten von ihnen natürlich eine ausgezeichnete Qualität und eine termingerechte Fertigstellung, da von diesem Projekt die Zukunft und die Weiterbeschäftigung vieler MitarbeiterInnen in unserem Unternehmen abhängt.

Viel Erfolg wünscht Ihnen die Firmenleitung!

Konstruktionshinweise & Sicherheit:

- Nur vorhandenes Material verwenden!
- klassische Schwebeseilbrücke
- Die Schwebeseile und alle Befestigungspunkte sollen redundant (hintersichert) aufgebaut werden
- Hilfsseil zum Transport von Material und Zughilfe
- Die Seile müssen per Flaschenzug gut gespannt werden
- Konstruktion muss optional in 10 min wieder demontierbar sein!
- Helmpflicht während der gesamten Aktion!
- Die Einhaltung des Zeitplanes liegt in Ihrer Verantwortung

Infos siehe Konstruktionsskizze !

- Für die Planung der Brücke stehen Ihnen.....min zur Verfügung.
 - Ein Treffen zwischenIngenieurInnen und den Derdianen findet um.....Uhr statt und dauert max.min.
 - UmUhr beginnt die Bauphase.
 - Für den Bau der Brücke stehen ihnenmin zur Verfügung.
 - Die „TÜV“-Abnahme findet um.....Uhr statt.
 - Einweihungsritual
 - Demo und Benutzung der Brücke
-
- Für die gesamte Aktion stehen Ihnenmin zur Verfügung.

Viel Erfolg !

Die Derdianer

Situation :

Sie sind Bewohner des Landes Dardia. In Kürze wird ein ausländisches Expertenteam eintreffen, das Ihnen zeigen wird, wie man eine Brücke zwischen zwei Dörfern baut. Die Brücke ist sehr wichtig für die beiden Dörfer.

Der Umgang mit dem notwendigen Material (Seile, Karabiner, Bandschlingen, Seilrollen usw) ist ihnen vertraut.

Die Konstruktionstechnik ist Ihnen jedoch unbekannt. Außerdem haben sie das entsprechende Material nicht. Hier sind sie auf Experten angewiesen. Natürlich ist Ihnen die Sprache der „Fremden“ unbekannt.

Das Sozialverhalten

Körperkontakt:

Die Derdianer berühren sich gern und häufig. Wenn sie miteinander sprechen, berühren sie sich immer. Auch wenn sie aneinander vorbeigehen, berühren sie sich kurz. Ein kleiner Klaps beendet meist die Berührung.

Sich nicht berühren heißt :sich nicht mögen.

Begrüßung:

Der traditionelle Gruß ist ein Kuss auf die Schulter. Wer damit beginnt, küsst den Gesprächspartner auf die rechte Schulter und wird von diesem auf die Schulter geküsst. Das geschieht jedoch nicht zeitgleich.

Jede andere Form wäre eine Beleidigung, worauf die Derdianer mit einer Flut von Beschimpfungen reagieren.

Einen Derdianer mit Handschlag zu begrüßen gilt ebenfalls als Beleidigung.

Sprache:

Das Wort NEIN kennen die Derdianer nicht. Selbst wenn NEIN gemeint ist wird immer JA gesagt. Wenn die Derdianer JA sagen und dabei heftig mit dem Kopf wackeln , meinen sie NEIN.

Arbeitsverhalten:

Die Derdianer berühren sich auch während der Arbeit, ohne sich jedoch dabei zu stören.
Bei den Materialien gibt es männliche und weibliche Gegenstände, welche für das jeweils andere Geschlecht tabu sind und somit auch nie angerührt werden.
Als männliche Materialien gelten Seile und Bandschlingen
Als weibliche gelten Karabiner und Seilrollen.
Andere Materialien sind nicht zuzuordnen und werden von beiden Geschlechtern verwendet.

Spiritualität und Riten:

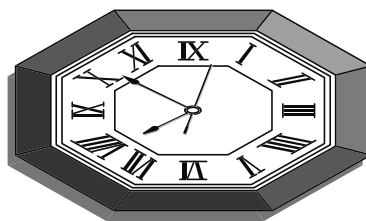
Die Derdianer sind sehr spirituell und weihen unter anderem jedes neue Bauwerk mit einem kleinen Ritual ein.
Ansonsten, sagen sie, wird es Unglück bringen.

Kontakt zu Fremden:

Derdianer sind immer freundlich zu Fremden. Sie sind stolz auf sich und Ihre Kultur, wissen aber; dass sie ohne fremde Hilfe niemals diese Brücke erstellen können. Trotzdem betrachten sie die andere Kultur nicht als überlegen. Sie erwarten von den Fremden, dass diese sich den Landessitten entsprechend verhalten.
Außerdem gilt, daß ein Mann aus Derdia niemals mit einem fremden Mann Kontakt aufnehmen wird, solange ihm dieser nicht von einer Frau vorgestellt wurde. Dabei ist es egal, ob es sich um eine fremde Frau oder eine Derdiane handelt.

Zeitkultur

Zeit spielt in Derdia eine eher untergeordnete Rolle.



Nehmen Sie sichmin Zeit, das Verhalten der Derdianer zu üben.
Um.....Uhr wird eine kleine Delegation der ausländischen Experten sie besuchen um mit Ihnen Kontakt aufzunehmen. Dafür stehenmin zur Verfügung. In dieser Zeit sollen sie Ihr Verhalten demonstrieren, ohne sich darüber zu unterhalten.

Weiterer Ablauf

- Bau der Brücke
- Die „TÜV“-Abnahme
- Einweihungsritual
- Demo und Benutzung der Brücke

Die Beobachter:

Sie sind ein kleines Team von Beobachtern mit dem Ziel, dieses Pilotprojekt **aus dem Background** heraus zu **beobachten und mit Video kurz zu dokumentieren**. Sie reisen gemeinsam mit den IngenieurInnen an und dürfen bei dem Erstkontakt zwischen den IngenieurInnen und den Derdianern als Gast dabei sein.

Um eventuell neue wichtige Erkenntnisse über die Derdianer und die interkulturelle Zusammenarbeit mit ihrem Land zu gewinnen, sollten sie folgende Schwerpunkte setzen:

- Inwieweit wurde die Kultur der Derdianer von den IngenieurInnen entschlüsselt?
- Was wurde richtig, was falsch interpretiert?
- Wo gab es Gemeinsamkeiten, wo sahen Sie Schwierigkeiten?
- Wie gingen die IngenieurInnen mit dem Zeitdruck um?

Machen sie sich bitte dazu entsprechende Notizen für die Auswertung.

IV.2. „Materialmemory“

Das Material- oder Gruppenmemory ist ein Wahrnehmungsspiel, das sich als Einstieg in eine Aktion eignet, bei der eine größere Anzahl von Materialien benötigt wird!

Dazu werden unter einem Fallschirm oder einer Flagge die ausgewählten Gegenstände gut sichtbar angeordnet. Selbstverständlich müssen alle Dinge darunter liegen, die zur Durchführung der nachfolgenden Aktion benötigt werden, ergänzt durch eine bunte Sammlung „überflüssiger“ Gegenstände.

Die Gruppen stellt sich im Kreis rund um den Materialpool auf und hat anschließend, während der Fallschirm oder die Flagge gelüftet wird, 3 sec Zeit die Gegenstände zu betrachten und einzuprägen.

Anschließend bekommt die Gruppe eine kurze Beratungszeit um zu sammeln, wer sich welche Gegenstände gemerkt hat und welche davon sie nennen will, um sie mitzunehmen. Denn eins ist klar: Alle Gegenstände, die genannt werden und die unter dem Tuch lagen, werden ausgehändigt und müssen zur folgenden Aktion mitgenommen werden, egal ob sie benötigt werden oder nicht!

Auf dem Seminar „Kulturen er-leben!“ haben wir die Methode als Einstieg zur Orientierungstour eingesetzt, welche die Gruppe zu einer Höhle führte, die gemeinsam befahren werden sollte...

IV.3. Orientierungstour mit Karte und Kompass „Der Weg ins Ungewisse!“

Eine Orientierungstour kann gut mit interkulturellen Gruppen durchgeführt werden um das Gemeinschaftsgefühl zu stärken und die TeilnehmerInnen erleben zu lassen, dass es zwar manchmal eine Überwindung ist sich auf Unbekanntes einzulassen, dass dadurch aber auch die Möglichkeit gegeben ist Neues kennen zu lernen und den eigenen Horizont zu erweitern. Auch bei einer Orientierungstour werden verschiedene Fähigkeiten benötigt, wobei sich jede/r mit den eigenen Stärken gut einbringen kann. Es geht hier nicht ausschließlich um Ausdauer und Kraft, sondern insbesondere darum, Zeichen zu lesen, aufmerksam durch die Natur zu gehen, wahrzunehmen und gemeinsam Entscheidungen zu treffen. Im interkulturellen Kontext kann in der Auswertung der Orientierungstour der Vergleich zwischen „sich auf Unbekanntes einlassen“ und „anderen Kulturen begegnen“ gezogen werden,. Die Fähigkeiten wie „sensibles Wahrnehmen“, „Zeichen lesen und richtig deuten“ sind in beiden Fällen nötig!

AUFGABE:

Fährtenlegergruppe

Ein kleines Abenteuer liegt vor uns. Wir werden gemeinsam die Erdoberfläche verlassen und einen ungewöhnlichen Lebensraum erleben. Zuvor müssen wir uns „per pedes“ zu einem bestimmten Ort begeben. Ihr seid die Gruppe, die voraus geht und eine Fährte für die Spurensucherguppe legt. Wie ihr die Spur legt ist euch überlassen. Ihr sollt dabei einen möglichst kurzen, jedoch auch sicheren Weg finden. Ihr werdet den Zielort erfahren. Die Gruppe ist für Ihre Sicherheit selbst verantwortlich. Beide Gruppen haben bis zum Zielort keinen Kontakt. Das Zeitmanagement liegt in eurer Verantwortung.

Den Weg dorthin zu finden liegt ebenfalls in eurer Verantwortung. Dazu gehört natürlich eine entsprechend gute Ausrüstung, die ihr aus dem „**Materialmemory**“ aussuchen könnt.

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn die gesamte Gruppe am Zielort angekommen ist

Dafür habt IhrZeit.

Bitte gebt eine Gruppenschätzung ab, wieviel Zeit Ihr voraussichtlich benötigen werdet.

Materialmemory

Ihr habt 3 sec Zeit um einen Blick auf den Materialpool zu werfen.

Bei Bedarf können Infos über den Gebrauch spezieller Gegenstände beim Trainer geholt werden.

Spurensucher

Ein kleines Abenteuer liegt vor uns. Wir werden gemeinsam die Erdoberfläche verlassen und einen ungewöhnlichen Lebensraum erleben. Zuvor müssen wir uns per pedes zu einem bestimmten Ort begeben. Ihr seid die Gruppe, die den Fährtenlegern im zeitlichem Abstand von 30 min folgt . Ihr werdet den Zielort nicht erfahren. Die Gruppe ist für Ihre Sicherheit selbst verantwortlich. Beide Gruppen haben bis zum Zielort keinen Kontakt! Das Zeitmanagement liegt in eurer Verantwortung.

Den Weg dorthin zu finden liegt ebenso in eurer Verantwortung. Dazu gehört natürlich eine entsprechend gute Ausrüstung, die ihr über das „**Materialmemory**“ aussuchen könnt.

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn die gesamte Gruppe am Zielort ist

Dafür habt IhrZeit.

Bitte gebt eine Gruppenschätzung ab wieviel Zeit Ihr voraussichtlich benötigen werdet .

Materialmemory

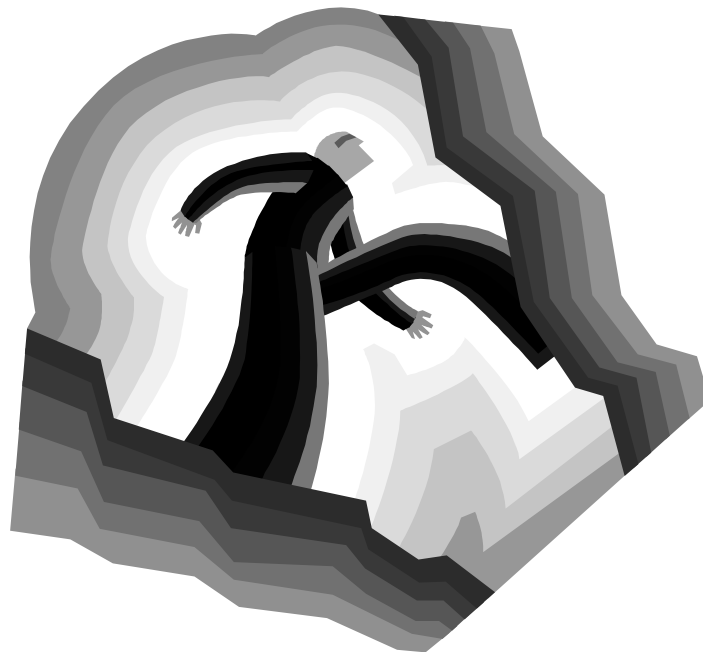
Ihr habt 3 sec Zeit um einen Blick auf den Materialpool zu werfen.

Bei Bedarf können Infos über den Gebrauch spezieller Gegenstände beim Trainer geholt werden.

IV.4. „Die Höhlenbefahrung“

Bei einer Höhlenbefahrung wird ein denkbar außergewöhnlicher und extremer „Umwelt“-Raum aufgesucht! *„Es gibt kein Licht! Es ist so dunkel, dass der Begriff der Dunkelheit selbst an Bedeutung verliert: Man sieht die Hand vor Augen nicht. Es gibt keine Unterschiede mehr. Die Zeit steht still. Man spürt, die Höhle hat einen langsamen Puls. Sie nimmt den schnelllebigen Menschen auf und schenkt ihm durch die Stille eine Vorstellung von Dauer“* („Die Sprache der Berge“, Lydia Kraus und Martin Schwiersch, 1996). Höhlen wecken tiefe Gefühle. So wie die einen ein Gefühl von Beklemmung, Unwohlsein und Fremdheit nicht ablegen können, so erleben die anderen ein Gefühl tiefer Geborgenheit und Glückseligkeit.

Dieser hohe emotionale Anteil und das gemeinschaftliche Erleben von Stille, sowie das Erkennen vom Wegfall aller Unterschiede lassen sich insbesondere für interkulturelle Gruppen positiv nutzen!



„Sicherheitskonzept für erlebnispädagogische Höhlentouren mit Jugendlichen“
(von www.tiefenhoehle.de)

Die Höhle

Gefahren

Das Gelände vor und in Höhlen ist oft fast weglos und/oder absturzgefährlich. Im Bereich des Eingangs herrscht oft Steinschlaggefahr. Der Höhlenboden besteht aus Blockwerk, Felsplatten, Kies, Lehm oder gar Schlamm, was die Trittsicherheit einschränkt. Evtl. auftretende Kletterpassagen oder Schächte bergen Absturzgefahr. Von evtl. möglichen Wassereinbrüchen oder schlechter Belüftung kann eine zusätzliche Gefahr ausgehen.

Unterkühlung

Die größte Gefahr in der Höhle ist jedoch die Unterkühlung und Erschöpfung. Bei einer durchschnittlichen Temperatur von 8-12 C° kühlt der menschliche Körper bei fehlender Bewegung in wenigen Stunden lebensgefährlich aus. Im Wasser/mit durchnässter Kleidung geht dies natürlich entsprechend schneller.

Örtliche Besonderheiten Es ist wichtig, sich eingehend über die **lokalen Gegebenheiten** und **Gefahren** zu erkundigen. Dies gilt auch für den **Hin- und Rückweg zur Höhle**. Er muss ebenso in die Planung einbezogen werden (z.B. Gustav-Jakobs-Höhle bei Grabenstetten --- hier ist der Weg zur Höhle fast gefährlicher als die Befahrung an sich). Dies muss auch bei der Zeitplanung berücksichtigt werden. Zudem sollte auch schon hier auf dem Hin- und Rückweg die Sicherheit oberstes Gebot sein. Bei evtl. Steinschlag oder Sturzgefahr sollte unbedingt jetzt schon der Helm getragen werden. Schwierige Passagen sollten hier evtl. auch mit einem Seil entsprechend abgesichert werden. Beim ansässigen Höhlenverein lassen sich normal alle wichtigen Informationen über die zu befahrende Höhle einholen. Auch die **lokalen Besonderheiten bezüglich des Höhlenschutzes** sind beim **örtlichen Höhlenverein** zu erfragen.

Wetter Bei wasserführenden Höhlen sind unbedingt **Erkundigungen** über **Wasserstand, Wetter** und **Gefahren** einzuholen und zu berücksichtigen (Eine Hochwassersituation kann innerhalb weniger Tage bis Minuten eintreten) > **Infos** beim zuständigen Höhlenverein. In der Falkensteiner Höhle wurden zum Beispiel wiederholt Gruppen vom Hochwasser eingeschlossen, da sie sich nicht ausführlich genug mit den Gefahren vor Ort auseinandergesetzt hatten. Eine Hochwassersituation kann z.B. nach lang anhaltender Trockenheit durch ein plötzlich auftretendes Gewitter, durch eine Schneeschmelze oder durch lang anhaltenden Regen entstehen. Daher ist es unabdingbar die Befahrung einer wasserführenden Höhlen vom Wetter abhängig zu machen. Eine stabile Schönwetterlage gibt entsprechende Sicherheit.

Auswahl der Höhle Mit der wichtigste Aspekt ist die Auswahl der Höhle. **Nicht der Forscherdrang**, sondern der Gedanke: "In **welcher Höhle** richte ich mit der Gruppe **am wenigsten Schaden** an?" muss den Erlebnispädagogen leiten. Es eignen sich daher Höhlen, die schon **viel besucht** werden. Diesbezüglich ist es sinnvoll, **Kontakt mit Fachleuten** des örtlichen Höhlenvereins aufzunehmen, da sie den Zustand der Höhle am besten kennen.

Engstellen Die in einer Höhle anzutreffenden **Engstellen** stellen mit ein **Hauptausschlag- Kriterium** bei der Höhlenauswahl dar. Je nach Beschaffenheit der Engstellen (glatte oder raue oder gar zerklüftete Oberfläche, langer enger Schlauch oder kurze enge Passage) wird eine Befahrung in der Gruppe möglich sein oder auch nicht. Besonderes Augenmerk sollte hier auf den Leistungsstand der Gruppe und auf die Gruppengröße gelegt werden, um die richtige Entscheidung zu treffen. Prinzipiell lassen sich kurze, enge Stellen besser betreuen, da man hier an den Teilnehmer herankommt und vor Ort helfen kann. Bei langen engen Schläuchen sind die Teilnehmer auf sich selbst gestellt. Der Sichtkontakt ist an Engstellen sehr wichtig.

Stollen In Deutschland gibt es ein grundsätzliches Verbot zur Betretung alter Stollen. Die Nichteinhaltung kann strafrechtliche Folgen nach sich ziehen.

Höhlenschutz

Der Höhlenschutz ist eine sehr wichtige Sache, da man sich in einer Höhle in einer sehr alten und über eine sehr lange Zeit entstandenen Umgebung bewegt. Entsprechend empfindlich ist auch die Biologie in einer Höhle.

Müll

- **Keinen Müll wegwerfen** - nichts zurücklassen - gegebenenfalls gefundenen **Müll mitnehmen**. Je tiefer man in eine Höhle eindringt, desto weniger Mikroorganismen lassen sich finden. Die Zersetzung von Abfallstoffen vollzieht sich daher extrem langsam. Jeder zusätzliche Abfall stört das noch vorhandene Leben.

Tropfsteine

- **Keine Tropfsteine anfassen** – Dreckfinger lassen den Glanz verblassen – Tropfsteine, auf denen Fett ist, wachsen nicht weiter
- Auf **keinen** Fall **Tropfsteine abbrechen** – Respekt vor Zeit der Entstehung
- Sich an engen Passagen **vorsichtig** an Tropfsteinen **vorbeibewegen**
- Alle natürlichen **Funde in der Höhle belassen**

Keine Namenszüge oder ähnliches auf den Höhlenwänden hinterlassen

Lebewesen

- **Keine Lebewesen stören** (nicht berühren - Tiere, Insekten, Pflanzen)
- **Fledermäuse nie direkt anleuchten** evtl. schlafende Fledermäuse sind sehr lichtempfindlich. Sie wachen erst zeitverzögert auf, so dass der Eindruck entsteht, als merken sie nichts. Das Aufwachen kostet sie jedoch sehr viel Energie und mindert daher ihre Überlebenschancen. Für eine Fledermaus im Winterschlaf kann dies leicht tödliche Folgen haben.
- **Sich ruhig verhalten**, die Tiere in der Höhle sind hier, weil sie Ruhe suchen
- Auf dem Weg zur Höhle keine Abkürzung nehmen (**keine Wege abschneiden**)

Sperrzeiten (Fledermausschutz)

Saisonale Sperrzeiten sind einzuhalten, da Fledermäuse zwischen Oktober und Ende April ihren Winterschlaf abhalten. Alle nicht wasserführenden Höhlen der Schwäbischen Alb sind daher vom 15. November bis 15. April gesperrt. Weitere Infos hierzu geben die jeweiligen Landesverbände (für Höhlen- und Karstforschung) oder der VdHK.

Fotographieren

Man muss sehr nahe ans Objekt herantreten, da die Höhle fast jeden Blitz schluckt. **Fledermäuse** jedoch **leiden unter dem "Beschuss"** von Fotoblitzern und wachen auf. Im Winterschlaf könnte das für die Tiere den Tod bedeuten.

Die Gruppe

psychologische und physische Belastung

Die **psychischen und physischen Belastungen** einer Höhlentour sollten **nicht unterschätzt** werden. Dies gilt im besonderen für höhlenunerfahrene Personen. Die Umgebung einer **Höhle** ist **ungewohnt, dunkel, eng und kalt** (ca. 7 °C im Mittel). Hinzu kommt eine oft **hohe Luftfeuchtigkeit, Trittsicherheiten, unterdrückte Bedürfnisbefriedigung** (Toilettengang, Hungergefühle), Abgeschiedenheit und oft **hallende Geräusche**.

Die psychische und physische Belastbarkeit der TeilnehmerInnen ist die **Planungsrichtschnur** für die Tour. Die Konzentration und Kondition der TeilnehmerInnen muss bis zurück auf den Parkplatz reichen.

"Oft wird die tatsächlich in der Höhle verbrachte Zeit geringer geschätzt. Das spricht einerseits für die Intensität der Eindrücke, verdeutlicht andererseits die Anspannung und Belastung, unter der die Gruppe steht."

Vorerfahrung

Sobald **Felsstufen** in Höhlen begangen werden, sollten die TeilnehmerInnen eine ausreichende **Vorerfahrung im Klettern** aufweisen, da Felsen und Stufen in einer Höhle prinzipiell weniger Reibung als draußen haben.

Können/Kondition

Die Kondition und Erfahrung der einzelnen TeilnehmerInnen sollten auf die jeweilige Höhle und die Länge der Tour **angepasst** sein. Ein stark unterschiedliches Leistungsniveau führt gerade bei längeren Touren leicht zu Problemen. Dies muss der Betreuer gerade bei der Befahrung etwas anspruchsvollerer Höhlen berücksichtigen und die Gruppe entsprechend zusammenstellen. Die TeilnehmerInnen sollten in dem oft feuchten und zerklüfteten Gelände ausreichend trittsicher sein. Das Tempo muss zudem jeder Person sorgsames Trittfassen ermöglichen.

Tempo

Der Schwächste/Langsamste der Gruppe bestimmt daher das Tempo.

Gruppengröße

Die Gruppengröße auf einer Höhlentour sollte **max. 12** TeilnehmerInnen nicht überschreiten. Klar ist, dass eine kleinere Gruppe eine intensivere Arbeitsweise zulässt und letztendlich auch dem Naturschutz (siehe Kapitel 4.) zugute kommt. Die Höchstzahl von 12 Teilnehmern ist nur bei einfachen Jugendlichen zu empfehlen. Schwieriges Klientel, z.B. Verhaltensauffällige, sollten nur in kleineren Gruppen zu einer Exkursion mitgenommen werden.

Betreuungssetting

Eine Tour sollte immer von mindestens **zwei BetreuerInnen** begleitet werden - für den Fall eines Unfalls (eine BetreuerIn muss immer beim Verunglückten bleiben). Bei schwierigeren Touren und großen Gruppen sollten immer mehr als zwei BetreuerInnen dabei sein (**max. 4-5 Teilnehmer auf einen Mitarbeiter**).

Einschränkungen

Jugendliche mit Angst vor Enge (**Klaustrophobie**) oder anderen einschränkenden **Erkrankungen** (z.B. Asthma) sollten den BetreuerInnen bekannt sein, um angemessen damit umgehen zu können. EpileptikerInnen sollten nie mitgenommen werden, da unter nervlicher Anspannung (wie bei einer Höhlentour) die Wahrscheinlichkeit eines Anfalls höher ist, und dies in der Höhle schnell zu einer sehr komplizierten Situation führen kann.

Verhalten

Allen Gruppenmitgliedern sollte **Bedeutung des gemeinschaftlichen** Vorgehens in einer Höhle präsent sein (gegenseitige Hilfe - Rettung). Dies sollte sich in der Rücksichtnahme gegenüber anderen, bei auftretenden Problemen äußern. Probleme sollten möglichst **gemeinsam** gelöst werden. Es ist wichtig, während der gesamten Tour den **Rückweg und die Zeitplanung im Auge zu behalten**, um genügend Kraft-, Licht- und Verpflegungs-Reserven aufzusparen. Die Anstrengung des Rückwegs wird aufgrund der vielen Eindrücke gerne unterschätzt.

Während der Tour sollte jeweils **am Anfang und Ende der Gruppe eine BetreuerIn** laufen. Unsichere Teilnehmer halten sich möglichst in der Nähe der Experten oder einer Vertrauensperson auf. Zudem müssen die **Teilnehmer** im Vorfeld angemessen auf den **Lebensraum Höhle vorbereitet** werden, damit sie sich während der Tour angemessen verhalten.

Auswirkung auf weitere Planung

Die genannten Faktoren der zu leitenden Gruppe sollten die weitere Planungen der Höhlentour stark mitbestimmen. Wichtigste Maßnahme ist die **optimale Zusammenstellung** der Gruppe, hinsichtlich Anzahl der TeilnehmerInnen, Vorerfahrung und Belastbarkeit.

Zur Erlebnispädagogik

Die Befahrung einer Höhle mit einer Jugendgruppe ohne Einbettung in ein erlebnispädagogisches Rahmenprogramm wird wohl nur in absoluten Ausnahmefällen einen Sinn machen.

Um den Teilnehmern einer Höhlentour die damit verbundenen **Erfahrungsmöglichkeiten aufzuschließen**, wird es nötig sein, ein entsprechendes **Rahmenprogramm zu** entwerfen. Mit einer **Warming up Phase** und nachgeschalteten pädagogischen **Verantwortungsspielen** lässt sich hierfür ein tolles Programm erstellen, das auch nach der eigentlichen Höhlentour noch nicht vorbei sein muss. Bei den meisten erlebnispädagogischen Aktionen kommt der eigentliche Wert erst durch einen gut gestalteten **Rahmen** zum Tragen.

So wird es dem einzelnen Teilnehmer möglich sein, eine Vielfalt von gemachten Erfahrungen mitzunehmen.

Da die **Höhle**, wie schon erwähnt ein sehr **empfindliches Ökosystem** darstellt, lässt sich eine Befahrung (mit Gruppe), die **zwangsläufig** eine Störung für das Ökosystem bedeutet, kaum ohne ein **erfahrungserweiterndes erlebnispädagogisches Rahmenprogramm** rechtfertigen.

Spielformen

Das erwähnte Rahmenprogramm lässt sich gut mit Spielformen während der Tour ergänzen. Im folgenden sind nur einige gängige Spielformen aufgeführt, die typisch für Höhlenexkursionen sind.

Dunkelphase

Jeder sucht sich einen komfortablen Platz, auf dem er 5-10 min ruhig sitzen kann. Es wird vereinbart, dass niemand spricht und alle Lichter gelöscht werden. Nichts soll die Stille durchbrechen. Alle zusammen sitzen 5-10 min in der dunklen Stille.

Mögliche Regeln:

- Die Leitungsperson macht irgendwann verantwortlich das Licht wieder an
- Alle Lichter werden für eine definierte Zeit ausgemacht. Wer denkt, sie ist vorbei, macht seine Lampe wieder an. Eine kurze Reflexion der Dunkelphase bietet sich an.
Wenn jemand Angst bekommt, sollte er die Stille unterbrechen.

- Höhlen-Geschichte** Eine Geschichte über eine Höhle wird vorgetragen. Oder gar eine Gruselgeschichte. Es bietet sich auch an, Platon's Höhlengleichnis vorzulesen (dialogisch).
- Gruppenaktivität** Man kann z.B. ein gemeinsames Picknick (Höhlenschokolade, Tee, ...) machen oder/und ein Lied/Kanon singen.
- Allein zurück** In kurzen bis ca. 50 Meter langen leicht begehbaren ungefährlichen Höhlengängen ohne Abzweigung, kann man jede Person alleine gehen lassen (freiwillig). Dies kann als zusätzliche Herausforderung auch im Dunkeln durch Vorwärtstasten erfolgen. Wichtig ist, dass an beiden Enden der Passage eine Leiterperson steht, die gegebenenfalls eingreifen kann.
Eine kurze Reflexion des Alleingehens bietet sich an, sofern der Höhlenraum dies zulässt.
- Solo** Eine TeilnehmerIn wird von der Leitungsperson zu einem entfernten Höhlenabschnitt gebracht. Die Leitungsperson lässt die Solo-Person dann ohne Licht alleine zurück, um sie nach einer vereinbarten Zeit an dieser Stelle wieder zu holen. Die Leitungsperson darf sich aber nur soweit entfernen, dass noch Rufkontakt besteht. Nach der vereinbarten Zeit wird der Solo wieder abgeholt. Bei entsprechenden Bedingungen (was Gruppe und Höhle anbelangt) kann dies auch von einem Teilnehmer gemacht werden. Der Eingangsbereich einer Höhle bietet sich an, da der Rest der Gruppe dann im Freien warten kann, und es in der Höhle ruhig bleibt.
Solos sind eine Grenzerfahrung, der man sich dosiert nähern sollte. Eine Reflexion über die gemachten Erfahrungen gehört selbstverständlich dazu.
- Sich einen Plan machen** Als Reflexion nach der Tour zum Bereich persönliches Erleben/Wahrnehmung kann ein Höhlentopo (Grund- und Aufriss) durch die TeilnehmerInnen gezeichnet werden. Bei jüngeren TeilnehmerInnen bietet sich auch ein "Bild" über die Höhle an.

Platons Höhlengleichnis

Platon erzählt in seinem Höhlengleichnis von Menschen, die seit ihrer Geburt in einer Höhle leben. Sie sind gefesselt und können deshalb nur eine Wand der Höhle sehen.

Auf diese Wand fällt das Licht der Sonne durch den Eingang der Höhle. Menschen die am Eingang vorbei gehen und Gegenstände, welche diese Menschen tragen, werfen einen Schatten auf die Wand.

Die gefangenen Menschen können aber den Eingang der Höhle und damit das Licht der Sonne nicht direkt sehen. Sie sehen nur die Schatten der Menschen und Gegenstände auf der Höhlenwand.

Da die gefangenen Menschen Zeit ihres Lebens nur die Schatten der Menschen und Gegenstände auf der Wand gesehen haben, so sind diese Schatten, so folgert Platon, für die Gefangenen die realen Gegenstände.

In der heutigen Zeit hätte es Platon viel einfacher sein Höhlengleichnis zu formulieren und dies schnell einer Vielzahl von Menschen verständlich zu machen. Denn inzwischen hat man das Kino erfunden. Die meisten Menschen haben einmal ein Kino besucht und haben sich in eine phantastische surreale Welt entführen lassen.

Die Leinwand des Kinos ersetzt die Wand der Höhle. Vom Film werden die Bilder als "Schatten" einer fiktiven Welt projiziert, die man während des Besuches im Kino als reale Welt empfindet.

Dialog:

P1: Was ist denn hier los?

P2: Schau da vorne, da sind Menschen!

P1: Wer hat die denn gefesselt?

P2: Niemand, dafür sind die selbst verantwortlich! Die Fesseln symbolisieren ihr engstirniges Weltverständnis!

P1: Ach so! Sie halten das was sie sehen für Wirklichkeit und wissen nicht, dass das was sie sehen Abbilder der Wirklichkeit sind?!

P2: Genau!

P1: Aber können sie sich denn nicht befreien?

P2: Doch natürlich! Der dort hat sich seiner Fesseln entledigt und sich den realen Gegenständen zugewandt.

P1: Und wie hat er das erreicht?

P2: Auf diese zweite Stufe kann man gelangen, indem man sich mit seinem bisherigen Weltverständnis auseinandersetzt und beginnt Dinge zu hinterfragen.

P1: Aber er ist doch immer noch in seiner Sichtweise eingeschränkt? Es ist doch furchtbar dunkel hier unten!

P2: Um mehr zu erkennen, muss er zunächst mal aus der Höhle rauskommen!

Kurze Pause

P1: Da oben steht doch einer! Der sieht aber ganz schön irritiert aus!

P2: Sicher, es ist nicht einfach die Wahrheit zu erkennen! Stell Dir vor, Du hättest Dein ganzes Leben in dieser Höhle verbracht!

P1: Er ist sicher sehr geblendet von der Wahrheit und kann bestimmt kaum etwas erkennen?!

P2: So ist es, er muss sich erst ganz langsam an das helle Licht im Reich der Ideen gewöhnen! Auf dieser Stufe kann er sich erst nach und nach mit den einzelnen Ideen beschäftigen, aber nicht zur höchsten Erkenntnis gelangen! Dieser Mensch gehört zu den Mathematikern!

P1: Was ist denn die höchste Erkenntnis eigentlich?

P2: Die höchste Erkenntnis ist die Idee des Guten! Dieser hier beginnt sie langsam zu verstehen. Er ist in der Lage für kurze Zeit genau in die Sonne zu blicken!

P1: Also kann er sie erkennen?!

P2: Ja, aber nur teilweise, die Idee des Guten ist so komplex, dass es fast unmöglich ist, sie vollständig zu erkennen!

P1: Dann hat er doch jetzt alles erreicht, was möglich ist und kann mit sich zufrieden sein!?

P2: Eigentlich hast Du Recht, aber jetzt wo er die Idee des Guten kennt gehört er zu den Philosophen. Diese wollen aber ihr Wissen weitergeben und die anderen Menschen aus der dunklen Höhle befreien!

P1: Werden ihm denn die anderen glauben? Sie wissen ja selbst nichts vom Reich der Ideen!

P2: Du hast das Problem richtig erkannt! Sie werden ihm wahrscheinlich nicht glauben und auch nicht bereit sein ihre einfache Höhle zu verlassen um sich an den schwierigen Aufstieg zu machen. Stattdessen werden sie ihn auslachen, weil er sich in der Dunkelheit nicht mehr zurechtfindet

P1: Aber trotzdem kann der Philosoph nicht aufhören sie zu überzeugen, oder?!

P2: Nein, er versucht es immer weiter! Schließlich wird er den anderen Menschen lästig und sie ärgern sich über sein ständiges Drängen. Es könnte sogar soweit kommen, dass die anderen Menschen ihn als gefährlich ansehen und ihn schließlich töten!

IV.5. Kooperationsspiele

Kooperationsspiele fördern das Erlebnis gemeinsamen Handelns in einer Gruppe von Menschen, die sich gegenseitig unterstützen und miteinander kommunizieren anstatt zu konkurrieren! Kooperative Spielformen werden in der Erlebnispädagogik bewusst als Gegenpol zur vorherrschenden Konkurrenzorientierung auch im Spiel- und Sportbereich eingesetzt um soziales Miteinander zu unterstützen.

Am Lagerfeuerabend auf dem Seminar „Kulturen erleben!“ haben wir zwei kleinere Kooperationsspiele durchgeführt...

IV.5.1 „Zauberstab“

Beschreibung des Spiels: (aus „Kooperative Abenteuerspiel 2“, Rüdiger Gilsdorf u. Günter Kistner, 2001)

Die Gruppe teilt sich in zwei Hälften und bildet so zwei Reihen, die sich in kurzem Abstand gegenüber stehen. Die SpielerInnen strecken alle jeweils einen Finger jeder Hand aus und versuchen mit diesen Fingern Kontakt zu einem Stab zu bekommen, der von der Spielleiterin wagrecht etwa in Brusthöhe zwischen den beiden Reihen gehalten wird. Ziel ist es, dass der Stab von allen beteiligten Fingern berührt und getragen wird. Dann erfolgt die eigentliche Aufgabe: Der Stab soll gemeinsam zu Boden gelassen werden. Dabei sollen alle Finger zu jedem Zeitpunkt Kontakt zu dem Stab haben. Wenn der Stab am Boden angekommen ist, sollen alle Finger gleichzeitig loslassen.

Als Varianten kann das Spiel mit Einschränkungen wie: Augen geschlossen, nicht sprechen dürfen oder statt mit einem Stab mit einem Gymnastikreifen durchgeführt werden.

Kommentar: Die Aufgabe ist schwieriger, als man zunächst annehmen möchte, da unkoordinierte Einzelaktionen den Stab durchaus nach oben, nicht jedoch nach unten befördern können!

IV.5.2 „Flip the tarp!“

Die Teilnehmer befinden sich auf einem „fliegenden Teppich“ (= Plane) und haben schon ein bisschen vom Boden abgehoben.

Der Sprit geht aus und sie wollen nicht abstürzen, ihre einzige Chance ist nun, den Teppich umzudrehen und auf der Unter-Seite wieder weiterzufliegen, denn nur so kann der Teppich Energie bekommen.

Keiner darf mit Fuss o.ä. auf den Boden, evtl. Zeitvorgabe 10 min.

...oder aber, wie wir es gespielt haben: Wir sehen vor uns ein großes Problem (Plane!): Um es genau begutachten zu können gehen wir darauf zu, stellen uns drauf und betrachten es ganz genau! Nun stehen wir alle obenauf, um das Problem aber lösen zu können, müssen wir aber auch einmal die andere Seite betrachten... Ohne das Problem zu verlassen, versuchen wir nun die Kehrseite des Problems aufzudecken!

IV.6 "Pampers Pool"

Die Übung "Pampers Pool" verbindet eine hohe persönliche, emotionale Herausforderung mit dem tiefen Gefühl von Vertrauen auf die Gruppe, die sichert und hält! Die Einteilung in drei verschiedene Expertenteams, die von den TrainerInnen in die wichtigsten Sicherungstechniken und Verhaltensweisen eingewiesen werden, fördert wiederum den Einsatz unterschiedlicher Fähigkeiten innerhalb der Gruppe. Die einen müssen von den anderen lernen, um das Gesamtvorhaben umsetzen zu können. Wie auch beim Felsklettern begibt sich die Person, die von der Leiter springt, vertrauensvoll in die sichernden Hände der anderen und erlebt wortwörtlich ein weiches Aufgefangen werden durch die Gruppe!

Das Sicherungsseil für die TeilnehmerInnen, über das jede/r mit Karabinern, Bandschlingen und seinem angelegten Klettergurt hintersichert wird, ist vor der Durchführung der Übung von den TrainerInnen auf ca. 10 Meter Höhe zwischen 2 Bäumen zu befestigen! Die TrainerInnen sorgen selbstverständlich auch während der Durchführung für die Sicherheit der TeilnehmerInnen. So steht immer eine TrainerIn neben der sichernden Person am Boden. Auch die Klettergurte werden vor jedem Absprung, noch einmal durch die TrainerInnen überprüft, ob sie fachgerecht angelegt sind!

Aufgabe:

Mit Hilfe der zur Verfügung gestellten Gegenstände, wie Leiter, Seile & Sicherheitsausrüstung sollen sie mindestens einem Teilnehmer ermöglichen, auf die freistehende Leiter zu klettern um vom höchsten Punkt **hintersichert** zum Boden zu schwingen.

Jeder Teilnehmer, der sich auf der Leiter befindet, hat die Möglichkeit diese persönliche psychische Höchstleistung einem anderen Teilnehmer zu widmen, indem er/sie die Person grüßt und ihr ein kleines Kompliment macht .

Sicherheit:

- Die Leiter sollte zu keinem Zeitpunkt weg rutschen oder zur Seite kippen können.
- Im Absprungsektor befinden sich keine Personen.
- Aktive TeilnehmerInnen sind zu jeder Zeit gesichert
- Entwickeln Sie eine sinnvolle Kommandosprache
- Während der gesamten Aktion besteht Helmpflicht.

Ablauf:

- **3 Expertenteams bilden welche von jeweils einem Trainer eingewiesen werden**

Leitergruppe: macht sich mit der Leiter vertraut und entwickelt eine Lösung zu deren sicheren Stand

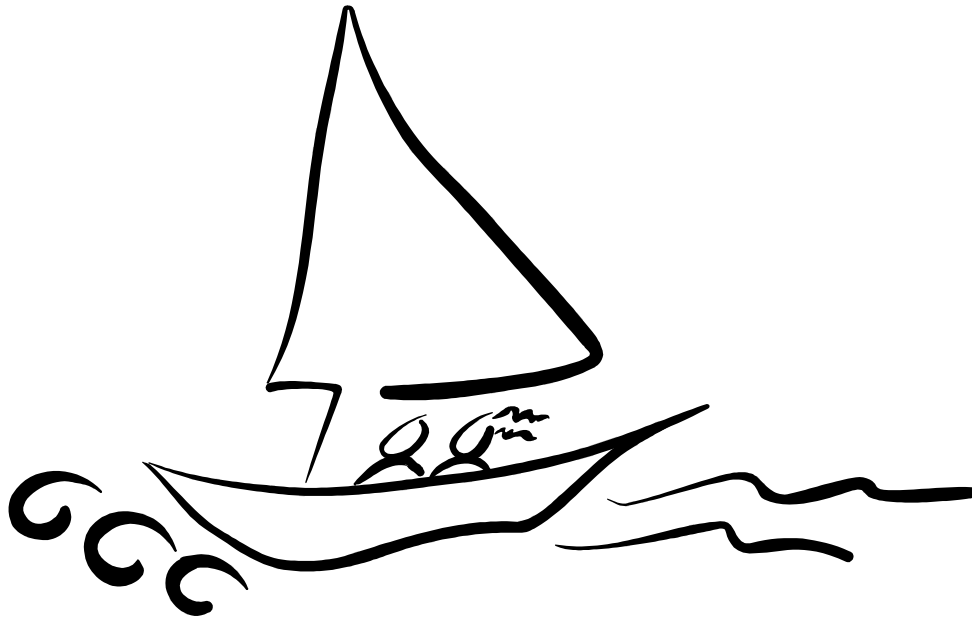
Sicherungsgruppe: trainiert eine Top Robe Sicherung (HMS)

Ausrüstungsgruppe: beschäftigt sich mit dem Anlegen der Sicherheitsausrüstung (Gurte)

- Einweisung und Üben (20 min)
- **Treffen und jeweilige Präsentation der Expertengruppe (10 min)** Einweisen der anderen in die jeweiligen Aufgaben!
- Eigenverantwortliche Durchführung der Aktion in der Gesamtgruppe (90 min)

IV.7 ‘Das Luftballonfloß’

Auch der Floßbau ist eine äußerst motivierende Aufgabe für Gruppen, da nach gemeinsamem „Tun“ ein Erfolgserlebnis in Sicht ist, nämlich die Floßfahrt! Durch die vielfältigen Aufgaben beim Bau eines Floßes, zusätzlich ausgeschmückt mit den Aufgaben eine Flagge zu kreieren, einen Namen und einen Slogan auszudenken und ein Lied zu singen, werden auch hierbei die verschiedensten Fähigkeiten und Fertigkeiten der einzelnen TeilnehmerInnen angesprochen! Die Fahrt auf einem Luftballonfloß ist besonders eindrucksvoll, da viele am Anfang skeptisch sein werden, ob ein solches Konstrukt überhaupt tragfähig ist. Auch hier gilt es wieder sich auf Neues, Ungewohntes und Unbekanntes einzulassen!



Sambesi Fun Rafting

Situation:

Ihr habt euch gemeinsam für das große Sambesi-River-Fun Rennen in Südafrika beworben, welches einmal im Jahr stattfindet.

Es gilt als eines der härtesten Floßrennen der Welt, und es trifft sich natürlich nur die Weltelite.

3 Expertenteams haben sich zusammengeschlossen um ein besonders leichtes Floss gemeinsam zu entwickeln und auszuprobieren.

Hier könnt ihr beweisen, dass ihr als Team für den Sambesi geeignet seid.

Aufgabe:

- Teilt euch selbständig in 3 möglichst gleich große Expertenteams auf.
 - ⇒ Holzspezialisten
 - ⇒ Spezialisten für Auftrieb
 - ⇒ Spezialisten für Seil und Strickverbindungen
- baut aus dem vorhandenen Material **2 sichere, koppelbare Flöße**.
- Beachtet dabei die Vorgehensweise
- Überlegt euch die Sitzpositionen.
- Überlegt euch einen Namen für euer Floß und einen Slogan für die Fahrt
- Das Floß muß in **15 min** wieder vollkommen **zerlegt werden** können (Knoten!)
- Es dürfen keine Stricke frei herumhängen
- Als Zeichen eures Wohlbefindens sollt ihr beide Flöße auf dem Wasser koppeln und **gemeinsam ein Lied singen** .

Ablauf:

1. Planungsphase

Die Holzspezialisten:

überlegen sich eine sinnvolle Holzkonstruktion

Die Spezialisten für Schwimmkörper:

überlegen sich wie die vorhandenen Schwimmkörper sinnvoll eingesetzt werden können (Futtersäcke einbeziehen)

Die Seilspezialisten:

überlegen sich sinnvolle Verbindungsmöglichkeiten

2. Präsentationsphase

Die Spezialisten-Teams stellen ihre Ergebnisse im Plenum vor.

Die Gesamtgruppe findet eine Lösung im Konsensverfahren

***Variante:** In dieser Phase interveniert der Spielleiter und gibt die Aufgabe, dass nun ein Rollenwechsel stattfindet! Denn es gibt ein Problem: „Die Holzspezialisten dürfen kein Holz anfassen, da sie durch ihre jahrelange Tätigkeit in der Holzbranche eine tödliche Allergie entwickelt haben. Das heißt, die Holzspezialisten erklären den Schwimmkörper-Experten, was sie mit dem Holz zu tun haben und so geht es reihum. Die Schwimmkörperspezialisten erklären ihre Aufgabe den Seilspezialisten und die Seilexperten wiederum erklären den Holzexperten die Strickverbindungen...*

3. Bauphase

Konstruktion von 2 Flößen

4. TÜV (TrainerInnen)

Rüttel – und Schütteltest

Kontrolle, ob Flagge und Name des Schiffes angebracht sind

Zum Abschluss muss der Slogan präsentiert werden!

5. Aktion - Floßfahrt

Wichtig: die TrainerInnen müssen während der Floßfahrt auf alle Fälle auf dem Wasser (Begleitboot) und am Land die Sicherheit der TN gewährleisten!

Alle TeilnehmerInnen müssen Schwimmwesten tragen!

V. AUSWERTUNGSMETHODEN

Die Auswertung bzw. Reflexion des Erlebten ist zentraler Bestandteil der Erlebnispädagogik! Reflexion bedeutet, nach dem Sinn dessen zu fragen, was man getan und erlebt hat und sein Verhalten entsprechend der Antwort zu ändern. Die Reflexionsfähigkeit verlangt Offenheit, Ehrlichkeit und Kritikfähigkeit. In vielen Fällen wird die Auswertung als Schlusspunkt einer Aktion, eines Seminars oder eines Projektes verstanden, sie dient aber immer auch dem Anfang, der nächsten Absicht, der neuen Aktion...

Reflexion macht das Erlebte zur bewussten Erfahrung. Reflexion und Aktion bedingen sich im Wechselspiel der Ereignisse.

„Reflexion dient der Klärung und der Veränderung zwischenmenschlicher Verhaltensweisen. Sie steigert die Intensität von Lernprozessen.“

In der Erlebnispädagogik werden bewusst intensive Erlebnisse und Erfahrungen inszeniert und diese erhalten ihre Bedeutung und Nachhaltigkeit nur durch die direkt anschließende Auswertung des gerade Erlebten!

Der idealtypische Ablauf einer Reflexion wird häufig als „Filtermodell“ beschrieben. In diesem Modell wird die Reflexion als ein System von Filtern gesehen, durch das aus Erfahrungen Erkenntnisse gewonnen werden:

1. Filter: Was ist passiert? Wie ist es passiert?
2. Filter: Was hat es bei den einzelnen oder der Gruppe ausgelöst?
Welche Gefühle sind damit verbunden?
3. Filter: Was haben wir daraus gelernt? Was ist die Moral dieser Geschichte
4. Filter: Was hat das Gelernte mit unserer Alltagssituation zu tun?
Was gibt es da für Parallelen?
5. Filter: Was soll das nächste Mal anders laufen? Was soll verändert werden?

Im folgenden Text sind die Auswertungsmethoden beschrieben, die wir auf dem Seminar „Kulturen erleben!“ zur Reflexion der verschiedenen Aktionen und des gesamten Ablaufs angewandt haben!

V.1 „Die Tagesreporter“

Die „Tagesreporter sind eine kreative Form der Zwischenauswertung, die täglich durch zwei TeilnehmerInnen freiwillig vorgenommen wird!

Für jeden Seminartag übernehmen also 2 Personen eine Beobachterrolle und präsentieren abends aus ihrer Sicht und in kreativer Art und Weise, was sich im Verlauf des Tages abgespielt hat.

Eventuell können ein paar allgemeine Fragestellung die Beobachtungsrolle unterstützen, wie z.B.:

- Welche der vorgesehenen Inhalte und Aufgaben wurde bearbeitet?
- Was ist offen geblieben?
- Wie war die Gruppenatmosphäre?
- Was gibt es zur Seminargestaltung zu sagen, zur Zeiteinteilung, zu den Methoden und zu den Medien?

Die abendliche Präsentation kann in Form von Nachrichten sein (dafür kann z.B. auch eine Videokamera zur Verfügung gestellt werden, damit der Bericht optisch unterlegt werden kann). Auch eine Pantomime bestimmter erlebter Situationen oder ein Schüttelreim sind geeignete Formen der Darbietung.

V.2 „Dart-Scheibe Behauptungen“

Die Reflexionsmethode mittels einer Dartscheibe als Visualisierungsmittel kann in einem Raum, sowie im Freien durchgeführt werden. Es wird hierfür entweder eine Flip-Chart verwendet, auf der eine Dartscheibe abgebildet ist und bei der die einzelnen Segmente thematisch unterteilt sind. Die TeilnehmerInnen haben dann die Aufgabe Klebepunkte den einzelnen Themenbereichen zuzuordnen und zwar je positiver sie die Ausgestaltung empfunden haben desto mehr in der Mitte des Bildes!

Auf dem Seminar „Kulturen er-leben!“ haben wir jedoch die Dartscheibe als soziometrische Übung eingesetzt und zwar als Zwischenauswertung nach dem Orientierungslauf „Der Weg ins Ungewisse!“:

Die TeilnehmerInnen waren aufgefordert sich eine Dartscheibe vorzustellen und sich anhand unserer Behauptungen, die wir in den „Raum“ stellten zu positionieren!

Die Behauptungen lauteten z.B.:

- Ich habe immer gewusst, wo es lang geht!
- Als Gruppe haben wir gut zusammengearbeitet!
- Ich bin mit dem Ergebnis, welches wir beim Lösen unserer Aufgabe erzielt haben zufrieden!
- Mir hat die Aktion Spaß gemacht!...

Je nach Fragestellungen kann dementsprechend die Auswertung mittels Dartscheibe zur Zwischenauswertung sowie zur Visualisierung der Endauswertung genutzt werden!

V.3 „Blitzlicht mit Streichholz“

Bei der Kurzreflexionsmethode „Blitzlicht mit Streichholz!“ hat jeder Teilnehmer in der Gruppe so lange Zeit etwas über Ihre Eindrücke des Erlebten zu erzählen, wie das Streichholz brennt, welches jede/r selbst anzündet! Beim Blitzlicht gilt die Regel, dass keine Zwischenkommentare oder Bemerkungen von Seiten der anderen erlaubt sind. Ein Gespräch in der Runde sollte erst dann angeschlossen werden, wenn alle ihr Streichholz angezündet haben und jede/r sagen konnte, was ihm oder ihr besonders wichtig war! Diese Methode eignet sich gut für größere Gruppen und fordert jeden Einzelnen, sich auf das Wichtigste zu konzentrieren!

V.4 „Kurzauswertung Gefühle A-Z“

Nach einer emotional sehr herausfordernden Übung bietet sich eine Kurzauswertung über die hervorgerufenen Gefühle und Stimmungen an. Bei unserem Seminar haben wir diese Form der Reflexion nach der Übung „Pampers Pool“ genutzt um einen Austausch über das gerade Erlebte anzuregen.

Dazu hatten wir ein Flip-Chart mit den Buchstaben des Alphabets von A-Z vorbereitet und die TeilnehmerInnen aufgefordert spontan 2-3 Gefühle, Stimmungen zu benennen und auf das Flip zu

schreiben, selbstverständlich zugeordnet zu den einzelnen Anfangsbuchstaben. Auch diese Methode regt einen Erfahrungsaustausch untereinander an.

Eine weitere Variante dieser Methode liegt darin, jedem Gruppenmitglied einen kopierten Zettel mit den Buchstaben des Alphabets auszuteilen, so dass jede/r erst mal für sich Zeit hat seine Gefühle und Gedanken zu sortieren und für sich auf den Zettel zu schreiben. Anschließend kann eine Gesprächsrunde eröffnet werden, indem jede/r ein oder zwei Gefühle nennt, die er oder sie auf den Zettel geschrieben hat und dazu etwas sagt!

V.5 „Flößer-Tratsch“

Eine intensive Form der Auswertung und Reflexion ist der „Flößer- oder Kutter-Tratsch“. Auf unserem Seminar war diese Form der Auswertung umstritten, da sie vermeintlich etwas fördert, was nicht zu den guten Benimm-Regeln zählt, nämlich das Tratschen über andere hinter deren Rücken!

Zu Beginn werden die TeilnehmerInnen aufgefordert sich ein Symbol, eine Metapher für sich selbst, für ihre Rolle aus gerade erlebten Situation herauszusuchen. Bezogen auf den Floßbau konnte das z.B. heißen „Ich habe mir das Paddel rausgesucht, da ich das Gefühl hatte ein wichtiges Glied der Gruppe zu sein! Ich alleine hätte das Floß nicht voran gebracht, aber gemeinsam haben wir es geschafft und so habe ich mich auch während der Bauphase erlebt...!“ Die Entscheidung, welches Teil der erlebten Situation ich als Metapher für mich sehen kann braucht Bedenkzeit, daher sollte die Gruppe mindestens eine halbe Stunde Zeit dafür haben, z.B. während der Abbauphase des Floßes.

Danach trifft sich die Gruppe im Kreis und einer beginnt seine/ihre Metapher vorzustellen und seine Gedanken dazu zu äußern. Dann dreht er/sie sich mit dem Rücken zur Gruppe und die anderen beginnen über ihn oder sie zu tratschen... Wie haben wir ihn oder sie erlebt während der Aktion? Glauben wir, dass er/sie sich richtig einschätzt?

Wenn der- oder diejenige über den/die gerade getratscht wird, genug gehört hat, dreht er/sie sich wieder zurück zur Gruppe und kann noch etwas dazu sagen oder sich für die Kritik bedanken.

Diese Methode eignet sich besonders um Gruppenprozesse und einzelne Rollen zu reflektieren. Wenn der Tratsch nicht so richtig in Gang kommen will, oder die Kritik zu hart oder negativ zu werden scheint, ist es Aufgabe der Gruppenleitung zu intervenieren und eigene Gedanken zum Besten zu geben!

V.6 „Na, wie war's?“

Die Auswertungsmethode „Na, wie war's?“ bereitet auf den Ausstieg aus dem Seminar bevor und fördert den Transfer vom Erlebten und Gelernten in den Arbeitsalltag durch gespielte Kurzszenen aus dem Alltag.

Die TeilnehmerInnen gehen im Raum umher und finden rasch einen Partner zu einem Mini-Rollenspiel. Einer der Partner im ersten Rollenspiel ist der Ehepartner oder Lebensgefährte. Er fragt den anderen; „Na, wie war's denn auf dem Seminar?“ Der/die Seminarteilnehmer/in gibt möglichst kurz und präzise Antworten.

Dann gehen die TeilnehmerInnen wieder kreuz und quer durcheinander, um einen neuen Spielpartner zu finden. Diesmal haben sie ihren Chef oder Vorgesetzten getroffen. Nun stellt der Chef die Frage: „Na, wie war's auf dem Seminar?“

V.7 „Wasserkrug & Wasserglas“

Die Methode „Wasserkrug & Wasserglas“ eignet sich zur Schlusserwertung eines Projektes oder Seminars. Die Hilfsmittel Wasserkrug und Wasserglas, sowie ein Eimer, in den das Wasser jeweils ausgeleert wird, dienen der optischen Verdeutlichung des Gesagten, sowie als Motivationshilfe zum Einstieg!

Die Gruppe sitzt dafür in einem Kreis. Reihum nehmen die TeilnehmerInnen das Wasserglas in die Hand und schenken es mit Wasser aus dem Krug so voll, wie sie sinnbildlich meinen, wie „voll“ an Erfahrungen und Erkenntnissen sie aus dem Seminar raus gehen. Der Teil des Glases, der nicht mit Wasser gefüllt wird, steht für den Teil, den jede/r vermisst hat und daher nicht mitnehmen kann. Anschließend besteht die Möglichkeit, den anderen zu beschreiben, was mitgenommen wird und was vermisst wurde. Danach wird das Glas mit „dem Gelernten“ in den Eimer ausgeleert, der sinnbildlich für den reichen Topf an Erfahrungen und Erkenntnissen steht. Es kann durchaus beeindrucken, welche Menge an Wissen schlussendlich zusammen kommt!

VI. SCHLUSSWORT / AUSBLICK

Die kritische Beleuchtung und Auseinandersetzung mit erlebnispädagogischen Methoden bezüglich ihrer Einsatzfähigkeit zur Förderung interkulturellen Lernens hat so in der Fachliteratur sowie in Fachkreisen noch keinen Einzug gehalten.

Es wird intensiv darüber geschrieben und gelehrt, dass die Erlebnispädagogik im besonderen Maße Gruppenprozesse fördert und unterstützt und die Möglichkeit birgt, die Struktur einer Gruppe, Rolle und Status ihrer Mitglieder sowie Inhalte und Beziehungen untereinander offen zu legen und zu thematisieren.

Auch in Jugendbegegnungsprogrammen werden in den letzten Jahren vermehrt erlebnispädagogische Methoden eingesetzt. Doch eine Erklärung, warum insbesondere mit interkulturellen Gruppen erlebnispädagogisch gearbeitet werden kann, ist bisher noch nicht gegeben worden.

Das Seminar „Kulturen er-leben!“ war ein erster Versuch, die Verbindung zwischen Erlebnispädagogik und der positiven Wirkung auf das interkulturelle Lernen aufzudecken und einen Erfahrungsaustausch anzuregen.

Es hat sich als äußerst schwierig herausgestellt, beide Themen in einem 4-Tage-Seminar effektiv zu bearbeiten, ohne von Vorerfahrungen in einem oder beiden Gebieten ausgehen zu können und gleichzeitig eine Verbindung herzustellen. Zu offen und ungeklärt stehen am Anfang die Fragen im Vordergrund: „Was verstehen wir unter Erlebnispädagogik?“ „Was verstehen wir unter Kultur?“ „Was meint dementsprechend interkulturelles Lernen?“

So ist letztendlich nur ein Anriss gelungen – durch eigenes Erleben das Verständnis, was Erlebnispädagogik für Möglichkeiten bietet ; ein kleiner Einblick in den interkulturellen Kontext und das Verständnis für den Einsatz von Reflexionsmethoden, aber noch nicht das AHA-Erlebnis bezüglich der Verbindung dieser Elemente!

Um dies zu erreichen, muss entweder mehr Zeit investiert werden oder die Zielgruppe zumindest in einem der beiden Themen versiert sein, so dass eine gemeinsame Basis zum Aufbau gegeben ist. Von Seiten der Programmgestaltung könnte dementsprechend methodisch etwas abgespeckt werden und mehr Raum und Zeit für inhaltliche Arbeit eingeräumt werden. Auszuprobieren wäre auch, ob der Lerneffekt intensiviert werden kann, wenn die Grundthesen an den Anfang des Seminars gestellt werden und nicht an das Ende!

Letztendlich war der „Eimer des Wissens“ am Ende des Seminars trotz allem gut gefüllt, für beide Seiten, die TeilnehmerInnen sowie die Veranstalter.

Die Methoden, die in dieser Dokumentation dargestellt sind, wurden während der 4tägigen nationalen Veranstaltung gemeinsam erprobt und erlebt. Selbstverständlich erhebt diese Methodensammlung keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und muss für die jeweilige Zielgruppe angepasst, erweitert oder auch minimiert werden. Ein wichtiger nächster Schritt für die Veranstalter ist nun die Umsetzung desselben in einer internationalen Gruppe. Es haben sich bereits auf dem Seminar „Kulturen er-leben!“ erste Folgeprojekte entwickelt. Im Frühjahr 2003 soll ein aufbauendes internationales Seminar zum selben Thema, mit den Partnerländern Malta, Slowenien, Tschechien und Österreich, entwickelt und durchgeführt werden.

Im März 2003 führt Outdoor in Movement International e.V. im Auftrag von JUGEND für Europa außerdem eine Kurzstudienreise durch, an der 16 JugendarbeiterInnen aus 15 europäischen Ländern teilnehmen werden, die sich intensiv zum Thema „Erlebnispädagogische Methoden als Werkzeuge zum interkulturellen Lernen in JUGEND-Projekten“ austauschen werden.

VII. LITERATURLISTE

(der Bücher, die während des
Seminars zur Ansicht auslagen!)

Abenteuer leiten
Tom Senninger
ISBN : 3-931902-53-6

Abenteuer Schule
Gilsdorf, Volkert
ISBN : 3-929221-61-6

Abenteuer Spiel
Christoph Sonntag
ISBN: 3-934214-72-X

Aufbruch ins Offene
Ulf Händel Verlag Edition Erlebnispäd.
ISBN : 3-89569-007-4

Die Sprache der Berge
Lydia Kraus & Martin Schwiersch
Verlag Dr. Jürgen Sandmann
ISBN: 3-929221-31-4

Erleben, Lernen Kooperieren
Mark Osterieder, Michael Weiß
Kessler Verlag
ISBN: 3-929221-15-2

Erlebnis Winter
Melanie Kappl, Ludwig Bertle
ISBN:3-934214-73-8

Gruppen leiten ohne Angst
Irene Klein
ISBN : 3-403-03401-1

Handbuch für Outdoor Guides
Hans. Peter Hufenus
ISBN :3-934214-68-1

Interkulturelle Kommunikation
Helga Losche
Ziel Verlag
ISBN: 3-934214-50-9

Interkulturelles Lernen in Theorie und Praxis
Hendrik Otten
Werner Treuheit
Leske + Budrich
ISBN:3-8100-1162-2

Kennen und Können
Handbuch für Gruppenaktivitäten im
Ferienlager
Kaderli, Bertschy, Ritter
ISBN : 3-7252-0667-8

Kooperative Abenteuerspiele
Rüdiger Gilsdorf & Günter Kistner
Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung
ISBN: 3-7800-5801-4

Kooperative Abenteuerspiele 2
Rüdiger Gilsdorf & Günter Kistner
Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung
ISBN: 3-7800-5822-7

Methapern- Schnellstraßen, Saumpfade und
Sackgassen des Lernens
Schödlbauer, Paffrath, Michl
ISBN: 3-934214-00-2

Naturerlebnis Ferien
Schlehufer, Kreuzinger
ISBN : 3-929221-38-1

Outdoor für Indoors
Michael Großer
ISBN: 3-934214-61-4

Sicherheit und Risiko in Fels und Eis
25 Jahre DAV Sicherheitskreis
Pit Schubert
3-7633-6006-9

Sicherheitsstandards in der EP"
(zu bestellen per Mail an "bvke@caritas.de
Preis 6,60€)