

Expedition Robinson

Oliver Holz

EHSAL Europese Hogeschool Brussel, Belgien

Bernd Drägestein

Institut mannigfaltig München, Deutschland

Teil 1: Praktische Handlungsanleitung und didaktisches Vorgehen

Hintergrund und Schlüsselbegriffe:

Verwässerte Werte- und Normenstrukturen sowie die zunehmende Pluralisierung und Globalisierung unserer Gesellschaft erschweren zunehmend die Identitätsfindung von Kindern und Jugendlichen. Unterschiedliche Studien, wie beispielsweise die PISA-Studie weisen nach, dass insbesondere Jungen davon betroffen sind. Eine unterschiedliche Reihe von Verhaltensauffälligkeiten



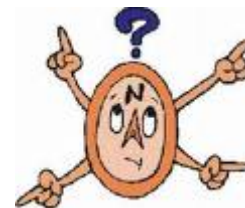
konnte insbesondere bei Jungen beobachtet werden. Diese Verhaltensauffälligkeiten spiegeln sich beispielsweise in zunehmender körperlicher Gewalt, hyperaktivem Verhalten oder in Konzentrationsschwierigkeiten wider. Letztere haben ihren Ursprung auch in einer unzureichenden Bewegungsfreiheit (der Jungen). Die vorliegende Aktivität kann und sollte insbesondere mit Jungen durchgeführt werden, die diese Verhaltensauffälligkeiten aufweisen. Sie sollte nicht in vertrauter Umgebung (Schule), sondern im Freien und mit den nötigen Mitteln und Materialien stattfinden.

Angrenzende Themenbereiche:

Abweichendes Verhalten, aggressives Verhalten, Identitätsfindung, Sozialisation, Freizeit- und Erlebnispädagogik

Materialien:

- Geländekarte
- Kompass
- Kleidung zum Wechseln



Dauer:

4 Stunden (beliebig verlängerbar)

Gruppengröße:

Die Aktivität muss mit mindestens 2 Gruppen durchgeführt werden. Zu einer Gruppe sollten 4 bis 5 Jungen gehören. Maximal 4 Gruppen (insgesamt 20 Jungen) sollten an der Aktivität teilnehmen.

Alter:

Jungen im Alter von 8 bis 10 Jahren

Ziele:

Während der Aktivität sollten die Jungen

- ihren Bewegungsdrang ausleben können;
- im Team/ in der Gruppe zusammenarbeiten und Entscheidungen treffen können;
- motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten testen und vergleichen können.

Nach Durchführung der Aktivität sollten die Jungen

- in der Lage sein, ihr Verhalten zu reflektieren;
- neue Bewegungsübungen und –aktivitäten kennen;
- Teamgeist entwickelt haben;
- im Team Entscheidungen getroffen haben;
- Verständnis für die anderen Gruppenmitglieder entwickelt haben.

Kurzbeschreibung:

Expedition Robinson ist eine freizeit- und erlebnispädagogische Aktivität. Die Jungen sollen in der Gruppe/ in der Gemeinschaft Dinge tun, die sie im täglichen Leben wahrscheinlich selten oder nie tun würden. Dabei sollen sie nicht nur unbewusst ihre Konzentrationsschwächen überwinden, sondern gleichzeitig ihr Selbstbewusstsein und ihre Teamfähigkeit stärken. Eine Reihe von Spielen und Aktionen sind dafür geeignet. Die hier getroffene Auswahl kann auf unterschiedliche Weise gekürzt, ergänzt und/ oder geändert werden.

Die Aktivität muss durch die/den LeiterIn auf unterschiedlichen Ebenen gut vorbereitet werden.

1. Während des Unterrichtes ist den Jungen zu erklären, was sie erwartet. Das schließt ein:
 - Vorzubereitende Ausrüstung (wetterfeste Schuhe, Regenbekleidung etc.)
 - Gruppenbildung
 - Gruppenleiter festlegen
 - Fähigkeit erwerben, Kompass und Karte zu lesen
 - Kenntnisse über Flora und Fauna besitzen...
2. Um bereits im Vorfeld ein Zusammengehörigkeitsgefühl zu entwickeln und zu stärken, muss jede Gruppe festlegen:
 - Gruppennamen
 - ggf. einheitliche Kleidung
 - Slogan
 - Logo
 - Lied, etc.
3. Die Jungen befinden sich in einem freien Gelände. Geeignet sind hierfür Wälder, Naturschutzgebiete, Campingplätze etc.. Die/ der LeiterIn der Aktivität sollte im Vorfeld kontrollieren, ob Genehmigungen für bestimmte Aktivitäten (Lagerfeuer o.a.) beantragt werden müssen.
4. Abhängig von der Anzahl der Gruppen muss auch (pädagogisches) Personal zur Verfügung stehen. Da es sich um 8 bis 10-jährige Jungen handelt, sollte jede Gruppe aus Sicherheitsgründen durch einen Erwachsenen (LehrerIn, anderes pädagogisches

Personal, Eltern etc.) begleitet werden. An jeder Station, an der bestimmte Aktivitäten durchzuführen sind, muss gleichermaßen Personal zur Verfügung stehen.

Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen, erhält jeder Gruppe eine Geländekarte und einen Kompass; die Koordinaten vom Start, von den Stationen die sie absolvieren müssen und wo sich das Ziel befindet, werden bekannt gegeben. Die begleitende erwachsene Person darf nur im Notfall eingreifen oder unterstützen. Die Jungen wissen,

- dass sie jede Station absolvieren müssen;
- dass sie an jeder Station Punkte erringen können;
- dass für das Erreichen des Zieles gleichermaßen Punkte vergeben werden (abhängig von der Schnelligkeit, in der das Ziel erreicht wird).

Die LeiterInnen der Aktivitäten achten darauf, dass jede Gruppe die Stationen in unterschiedlicher Reihenfolge absolviert. Das gewährleistet, dass Wartezeiten an den Stationen vermieden werden. Sollte dies nicht möglich sein, kann der Start der einzelnen Gruppen in Anständen von 20 oder 30 Minuten erfolgen. Prinzipiell spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Stationen absolviert werden. Sie werden daher auch unwillkürlich an dieser Stelle aufgelistet und kurz beschrieben. In welcher Folge dann in der Praxis tatsächlich von ihnen Gebrauch gemacht wird, hängt von unterschiedlichen Faktoren ab und muss durch die LeiterInnen festgelegt werden.

Station 1: Die Flusswippe

In einen Bach (ungefähr 2 Meter breit) wird eine Wippe aufgebaut, die eine sehr geringe Lauffläche hat (nicht breiter als 15 Zentimeter). Die Jungen müssen über diese Wippe die andere Seite des Baches/ des Flusses erreichen. Sie müssen beim Überqueren der Wippe Körperkontakt miteinander haben. Sie können selbst entscheiden auf welche Weise. Bei fünf Jungen ist diese Übung insofern eine Herausforderung, dass neben der Gleichgewichtsschulung des einzelnen, insbesondere die Teamfähigkeit der Gruppe getestet wird, da sich beim Kippen der Wippe einige Gruppenmitglieder bereits auf dem ‚fallende Ende‘ und andere Gruppenmitglieder noch auf dem ‚steigenden Ende‘ befinden. Fällt jemand ins Wasser, wird die Übung wiederholt. Sollte es nicht gelingen, die Wippe als Gruppe und ohne herunterzufallen zu überqueren, werden keine Punkte erteilt.



Station 2: Die Stelzenwanderung

Wieder geht es übers Wasser. In den Grund eines kleinen Teiches wurden verschiedene Baumstämme (Stelzen von nicht zu großem Durchmesser) integriert. Diese sind in unterschiedlichen Abständen und in unterschiedlicher Höhe (ausgehend von der Wasseroberfläche) vorhanden. Die Jungen müssen selbstständig von der einen Seite des Teiches zur anderen Seite des Teiches gelangen, indem sie motorisch geschickt von einem Baumstamm (durch Versetzen des Beines) einen anderen Baumstamm erreichen.

Station 3:

Körperliche Entspannung, Zeit für den Geist und Training der Konzentrationsfähigkeit!
Die Jungen müssen Fragen zur Natur, zu Flora und Fauna beantworten.



Der Stationsleiter hat hierfür ein Quizschema vorbereitet:

Pflanzen	Tiere	Wald	Tag/ Nacht	Xxx	xxx
😊	😊	😊	😊	😊	😊
😊😊	😊😊	😊😊	😊😊	😊😊	😊😊
😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊	😊😊😊
😊😊😊😊	😊😊😊😊	😊😊😊😊	😊😊😊😊	😊😊😊😊	😊😊😊😊
😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊

Hinter jeder Kategorie befinden sich Fragen nach Schwierigkeitsgraden (durch Smilies gekennzeichnet). Beispielsweise müssen die Jungen per Kategorie mindestens 3 Fragen beantworten. Ob sie sich für die leichten oder die schweren Fragen entscheiden, müssen sie in der Gruppe besprechen und entscheiden. Dies dient neben der Entscheidungsfindung gleichermaßen der Selbsteinschätzung der Jungen. Die/ der LeiterIn der Station muss dafür sorgen, dass die Fragen der Altersgruppe angemessen sind.



Station 4: Die Flugpiraten

Eine einfache Übung: jedoch nicht für alle Gruppenmitglieder. Wieder gilt es einen Fluss zu überqueren. Beiderseits des Flusses befinden sich Bäume. An einer Seite wurde in der Baumkrone ein Seil angebracht, dass einen Meter über dem Boden endet und an dessen unterem Ende ein Knoten gemacht wurde. Die Gruppe muss per Gruppenmitglied „fliegend und sich festhaltend am Seil“ den Fluss überqueren.



Die ersten Gruppenmitglieder können sich unterstützen lassen, indem sie von den anderen Mitgliedern angestoßen werden und so leichter und sicher das andere Flussufer erreichen können. Für das letzte Gruppenmitglied wird dies schwieriger sein.

Station 5:

Die fünfte Station dient nochmals der Stärkung des Gruppengefühls und der Konzentrationsfähigkeit. Die Jungen erhalten die Aufgabe, auf einer gewöhnlichen Spielplatzwippe zu fünf diese Wippe auszubalancieren. Nachdem kein Fuß mehr auf dem Boden ist, muss die Balance 30 Sekunden gehalten werden. Wer diese Übung selbst durchgeführt hat, weiß, dass dies fast niemals gelingt.

Darüber hinaus kann jede Gruppe Aufgaben erhalten, deren Lösung extra Punkte ermöglicht. Der Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Beispielsweise könnte jeder Gruppe einen Geldbetrag von x Euro (beispielsweise 1 Euro) erhalten. Die damit verbundene Aufgabe könnte sein, für diesen Betrag während des Spiels/ der Aktivität das meist Kreative/ Schönste/ Größte etc. zu kaufen (vorausgesetzt die Umgebung lässt dies zu).

Reflexion:

Die Aktivität sollte auf zwei Niveaus reflektiert werden:

1. Wie eingangs formuliert, wird jede Gruppe durch eine/ einen LehrerIn/ Pädagog(e)In/ Elternteil begleitet. Nach einheitlichen Kriterien wie:

- Welche Station war für dich am leichtesten/ am schwersten?
- Wer hat dich besonders/ nicht unterstützt?
- Was hat dir besonders gefallen/ gar nicht gefallen?
- Welche Übung hättest du ohne Unterstützung nicht allein absolviert?
- Wart ihr ein Team?
- Wart ihr ein gutes Team?

Alle Gruppenmitglieder sollten die Möglichkeit erhalten, sich zu den Erlebnissen und Erfahrungen austauschen zu können und diese auch mit den Gruppenmitgliedern zu diskutieren. Das Geschick der/ des BegleiterIn(s) ist hier besonders gefragt. Kein Junge darf in seinem Gefühlsbereich verletzt werden. Die/ der BegleiterIn sollte aufgrund Ihrer/ seiner Beobachtungen die Stärken (insbesondere) und die Schwächen (nicht vordergründig) herausstellen.

2. Darüber hinaus sollten alle Gruppen gemeinsam reflektieren. Hier geht es weniger um den einzelnen, sondern um die Gemeinschaft, um die Aktivität selbst, um Wünsche für weitere Veranstaltungen dieser Art etc.. Diese Reflexion sollte in einer entspannten Situation stattfinden. Ein Lagerfeuer mit gleichzeitigem Grillen o.a. wird dazu empfohlen.



Variationen (Weiterführung):

Die vorgestellte Aktivität weist ausschließlich fünf Stationen aus. Diese können um eine Vielzahl anderer Stationen erweitert werden. Die Länge der Aktivität kann folglich durch die Anzahl der ausgewählten Stationen erheblich beeinflusst werden.

Darüber hinaus kann auch die Zielsetzung variieren. Sollen vordergründig kognitive, affektive oder motorische Fähigkeiten oder/ und Fertigkeiten entwickelt werden? Entsprechend der Zielsetzung ist auch die Wahl der Stationen unterschiedlich zu gestalten und entsprechend zu variieren.

Das Literaturverzeichnis weist diesbezüglich zahlreiche Hinweise und nützliche Internetseiten/ Informationsquellen aus.

Teil 2: Theoretische Hintergrundinformationen

Theoretische Hintergrundinformationen zu dieser Thematik können an dieser Stelle nur in Ansätzen gegeben werden. Zentrale theoretische Aspekte die sich in der oben dargestellten Aktivität wieder finden sind:

1. Konzentrationsschwächen von Jungen
2. Freizeit- und Erlebnispädagogik

Es folgen ausgewählte Hintergrundinformationen, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben:

1. Konzentrationsschwächen von Jungen

Konzentrationsprobleme können sehr unterschiedliche Ursachen haben: Zu diesen Ursachen gehören oft eine schulische Überforderung bzw. Unterforderung, auftretende familiäre, psychische Belastungen oder wie es sehr häufig der Fall ist: eine zu geringe motorische Betätigung.

Treten Konzentrationsprobleme vor allem im Zusammenhang mit **schulischen Anforderungen** auf, ist eine lerntherapeutische Behandlung zu empfehlen, in der die Konzentration (an schulische Inhalte gebunden) gefördert wird. Sollten aber möglicherweise innerpsychische Konflikte von ursächlicher Bedeutung sein, könnte eine psychotherapeutische Behandlung hilfreich (und notwendig) werden.

Zu Beginn ist es sinnvoll, einen **Schulpsychologen** zu konsultieren, um dann weitere Schritte einzuleiten, bevor die Symptomatik eines Kindes sich verstärkt, Ängste gegenüber der Schule auftreten und es in einen Teufelskreis von Leistungsversagen und Ängsten gerät, aus dem es nur schwer wieder herausfinden kann.

2. Freizeit- und Erlebnispädagogik

Freizeitpädagogik ist ein Ansatz, der sich vorrangig mit typischen Fragen im Bereich der Freizeit beschäftigt, um den Menschen in die Lage zu versetzen, seine Lebensangelegenheiten selbst in die Hand zu nehmen, an der Humanisierung der Arbeitswelt mitzuwirken und demokratisch die Umwelt zu verändern.

Ziele der Freizeitpädagogik sind:

1. Selbstständig leben
2. Selbst aktiv sein
3. Soziale Kontakte finden
4. Spontan sein
5. Spaß haben
6. Sich entspannen und ausruhen

Die Freizeitpädagogik bedient sich der animativen Didaktik und damit der informativen Beratung, der kommunikativen Animation und der partizipativen Planung.

Erlebnispädagogik ist eine Methode, die Personen und Gruppen zum Handeln bringt: mit allen Implikationen und Konsequenzen bei möglichst hoher Echtheit von Aufgabe und Situation in einem Umfeld, das experimentierendes Handeln erlaubt, sicher ist und den notwendigen Ernstcharakter besitzt.

Die Erlebnispädagogik bedient sich unterschiedlicher Richtungen des Erlebens.

1. Abenteuer

Hier geht es im Wesentlichen darum, die Herausforderung des Unbekannten, d.h., des nicht kalkulierbaren anzunehmen, die Grenze des bislang Bekannten und vermeintlich Sicherem zu überschreiten und somit sein Selbst - zumindest ein Stück weit - zu riskieren.

2. Faszination

Dabei geht es um die besonders ausgeprägte Fähigkeit, sich beeindrucken zu lassen, zu staunen und sich mitreisen zu lassen.

3. Geselligkeit

Die Erlebnispädagogik bedient sich dem ‚Wunsch nach Geselligkeit‘ und nach dem ‚sich wohlfühlen im vertrauten Kreis‘. Schilling unternahm hierzu den Versuch ein didaktisch-methodisches Konzept zu entwickeln: „Geselligkeit als Gegenstand eines pädagogischen Prozesses“, welches Jugendliche befähigen soll, unterschiedliche Ausdrucksformen der Geselligkeit kennenzulernen, zu praktizieren, zu kultivieren und in ihren Alltag zu transferieren.

Literatur- und Quellenverzeichnis:

Galuske, Michael: Methoden der Sozialen Arbeit: Eine Einführung. Juventa Verlag, Weinheim/München 1998

Badry, Elisabeth; Knapp, Rudolf u.a. (Hrsg.): Pädagogik-Grundlagen und Arbeitsfelder. 2. Auflage, Luchterhand Verlag, Neuwied 1994

Opaschowski, Horst W.: Pädagogik und Didaktik der Freizeit. 2. durchgesehene Auflage, Opladen 1990

<http://de.wikipedia.org/wiki/Schnitzeljagd> (18.10.2008)

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-gelaende-schnitzeljagd.html> (18.10.2008)

<http://www.kinder.de/Schnitzeljagd.1668.0.html> (18.10.2008)

<http://www.gruppenspiele-hits.de/wald-gelaendespiele/schnitzeljagd.html> (18.10.2008)

<http://www.gutefrage.net/frage/ideen-fuer-eine-schnitzeljagd-fuer-8-jaehrige-kinder> (18.10.2008)

<http://www.gelaendespiele.de.vu/> (18.10.2008)

<http://www.kikisweb.de/gruppen/gelaendespiele/gelaendespiele.htm> (18.10.2008)

<http://www.whois.ws/whois-info/ip-address/konzentrationsschwaechen.info/> (18.10.2008)

<http://www.vitanet.de/lexikon/konzentrationsschwaechen/> (18.10.2008)

<http://www.erlebnispaedagogik.de/> (18.10.2008)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Erlebnisp%C3%A4dagogik> (18.10.2008)

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/erlebnispaedagogik.html> (18.10.2008)

<http://www.eopinstitut.de/images/dsci0005.jpg> (18.10.2008)

<http://www.quellhof.de/jugendbereich.shtml> (18.10.2008)

<http://www.akjp.de> (18.10.2008)