



3.
Auflage

Marcus Weber

Erlebnispädagogik in der Grundschule

89 Aktionen und Spiele

Marcus Weber

Erlebnispädagogik in der Grundschule

89 Aktionen und Spiele

3., aktualisierte Auflage

Mit 55 Abbildungen

Ernst Reinhardt Verlag München

Marcus Weber, Dipl.-Sozialpädagoge mit dem Schwerpunkt Freizeitpädagogik, arbeitete als pädagogische Leitung im Offenen Ganztag an mehreren Grundschulen in Neuss und Düsseldorf. Aktuell bietet er Workshops und Seminare zum Thema Erlebnispädagogik in Grundschulen und Kindertagesstätten an. Weitere Informationen finden Sie unter www.spitzenklasse.info.

Im Ernst Reinhardt Verlag ebenfalls erschienen:

Weber, M.: Der kleine Teamplayer. 33 erlebnispädagogische Aktionen für die Kita (1. Aufl. 2021; ISBN 978-3-497-03024-8)

Hinweis

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnungen nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-497-03268-6 (Print)

ISBN 978-3-497-61895-8 (PDF-E-Book)

ISBN 978-3-497-61894-1 (EPUB)

3., aktualisierte Auflage

© 2024 by Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag, München

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung der Ernst Reinhardt GmbH & Co KG, München, unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Der Verlag Ernst Reinhardt GmbH & Co KG behält sich eine Nutzung seiner Inhalte für Text- und Data-Mining i.S.v. § 44b UrhG einschließlich Einspeisung/Nutzung in KI-Systemen ausdrücklich vor.

Printed in EU

Covermotiv und Fotos im Innenteil: Marcus Weber

Satz: FELSBERG Satz & Layout, Göttingen

Ernst Reinhardt Verlag, Kemnatenstr. 46, D-80639 München
Net: www.reinhardt-verlag.de E-Mail: info@reinhardt-verlag.de

Inhalt

Vorwort	9
1 Erlebnispädagogik im Rahmen der Grundschule	13
1.1 Raum und Zeit im Schulalltag	13
Das Schulgesetz	13
Der Lehrplan	14
Die Schulleitung – Teil 1	14
Der Sachunterricht	15
Die Projektwoche	15
Klassenfahrten	16
1.2 Der Ganztag als Chance	16
Kursangebote	17
Ferienprogramme	18
1.3 Effekte erlebnispädagogischer Angebote auf das soziale Klima	19
1.4 Von der Idee zum Angebot – Überlegungen, Risiken und Haftung	19
Die Schulleitung – Teil 2	20
Die Eltern mit ins Boot holen	20
Verletzungsrisiken minimieren	20
Und wenn doch etwas passiert?	21
2 Anleitung zur Umsetzung der Aktionen	23
2.1 Die Rolle der Spielleitung	23
Auswahl von Aktionen	23
Vorbereitung der Aktion	24
Hinführung zur Aktion	24
Durchführung der Aktion	25
Anleitung der Reflexion	25
2.2 Der Teamkapitän	25
2.3 Der Ablauf der Aktionen	26
Einstimmungsphase	27
Erklärungsphase	28
Planungsphase	28
Präsentationsphase	30
Aktionsphase	30
Reflexionsphase	31
Abschlussphase	33

2.4	Der Umgang mit Rückschlägen	35
2.5	Die Aufgabe der Reflexion	36
3	Erlebnispädagogische Aktionen für den Grundschulalltag	38
3.1	Aktionen zum Kennenlernen und für den Wiedereinstieg.....	38
	Kampf dem Superschurken.....	38
	Verspätung	39
	Was? Du auch?	40
	Schwupps ... weg war es!	41
	Hip-Hop.....	42
	Wer bin ich?	43
	ID-Code	44
	Flunkern	45
	Meine Ferien	46
	Das bin ich!	46
3.2	Kooperationsspiele	47
	Kling Glöckchen ... pssst!	47
	Wolkenkratzer.....	48
	Wabbel-Schwabbel	50
	Das letzte Stück Kreide	51
	Geburtstagskalender.....	52
	Raupenwanderung	53
	Der Haifischsee	54
	Knubbeln	56
	Wandertag	57
	Abschlussprüfung	58
	Es taut!	59
	Kettenbrief	60
	Tunneln	62
	Das schnellste Kartenspiel der Welt	63
	Gefahrentransport	64
	Sitz!	65
	Rechts, links, rechts, links	66
	Ab nach Hause	68
	Eingeklemmt	69
	Abwärts!.....	70
	Arme kleine Wolke.....	71
	Auf Biegen und Brechen	72
	Das Teamband	74
	Platzwechsel	75
	Auf den ersten Blick	76
	Teamzentrale	77
	Turmhaus rückwärts	78

Ballonreise	80
Zurück ins Nest	80
Vier in einer Reihe.....	82
Hochstapler	83
Domino Challenge	84
Panzerknacker	85
Hinter Gittern	86
Schwammassel	88
Einlochen	89
Ballwechsel	90
Wassertransport	91
Team-Ping-Pong	92
Geometriestunde	94
Agententraining Teil 1	94
Agententraining Teil 2	96
Agententraining Teil 3	97
Das Teamtor	99
Schleuderpartie	100
Der Untergang der Bounty	101
Einschätzen	102
Präzise wie ein Schweizer Uhrwerk	104
Manege frei!	105
Bescherung	106
Bitte Platz zu nehmen!	107
Team-Memory	108
Maßarbeit	110
Kein Vor und kein Zurück	111
Mission Pipeline	112
Hoch, höher, am höchsten	113
Akute Einsturzgefahr!	115
Eier können fliegen	116
Schräge Vögel	117
Im Netz der Seidenspinne	118
Balljunge	119
Frisbee-Dart	120
Schaffe, schaffe, Häusle baue	121
Hin und her	122
Quidditch für Anfänger	123
Hula Hoop ohne Hoop	124
Engpass	125
Wie die alten Ägypter	126
Regenbogentipi	126

3.3	Aktionen zum Thema Vertrauen	127
	Pendeln	128
	Sturmfront	129
	Bodyguards	130
	Vertrauengang	130
	Blindschleiche	132
	Sammelpunkt	132
	Blindes Vertrauen	133
	Der Pfad am Abgrund	134
	Balanceakt	135
	La Ola	136
4	Zwei Jahre nach der Grundschulzeit – ein Experiment	137
	Literatur	140

hierfür ist die Vorgabe, dass kein Schüler den Kontakt zum Besenstiel verlieren darf. Die Schüler drücken dadurch unbewusst leicht gegen den Besenstiel und verursachen somit die Aufwärtsbewegung.

Geschichte: „Heute werden wir einmal testen, ob ihr tatsächlich den Unterschied zwischen ‚aufwärts‘ und ‚abwärts‘ kennt. Ja, ihr habt richtig gehört. Ihr braucht mich auch gar nicht so kritisch anzuschauen. Ich bin mir da nämlich ehrlich gesagt gar nicht so sicher.“

Arme kleine Wolke

Wo: Klassenzimmer

Dauer: 45 Minuten

Jahrgang: ab Klasse 2

Material: ein Strohhalm pro Schüler, ein Wattebausch

Anleitung: Die Schüler stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf und erhalten jeweils einen Strohhalm. Die Aufgabe für die Schüler besteht darin, den Wattebausch durch Ansaugen mit dem Strohhalm von Schüler zu Schüler weiterzugeben, bis dieser am anderen Ende der Reihe angekommen ist (Abb. 24). Während der Aktion darf der Wattebausch nicht herunterfallen, da ansonsten die Aufgabe von Neuem beginnt.

Hinweis: Als schwierigere Variante kann diese Aktion auch in der Form gespielt werden, dass jeder Schüler an seinem Platz sitzen bleibt. Einem Schüler wird dann der Wattebausch auf den Tisch gelegt. Nun saugt der Schüler den Wattebausch mit dem Strohhalm an und übergibt ihn seinem Tischnachbarn, der dann wiederum an den nächsten Tischnachbarn übergibt. Je nachdem, wie die Tischanordnung in der Klasse gestaltet wurde, müssen die Schüler vor der Übergabe an einen Mitschüler von ihrem Platz aufstehen und zu einer anderen Tischreihe oder an eine andere Tischgruppe gehen. Die Reihenfolge sollten die Schüler dann in der Planungsphase festlegen.

Geschichte: „Schaut mal was ich euch mitgebracht habe. Heute Morgen, als ich durch das Schultor kam, da lag neben dem Klettergerüst diese kleine Wolke. Es muss noch eine sehr junge Wolke sein, denn ich habe gehört, dass jungen Wolken manchmal auf ihren langen Reisen am Himmel die Puste ausgeht und sie vor Erschöpfung einfach herunterfallen. Dann sind sie auf uns Menschen angewiesen, dass wir sie einen Stück auf ihrer Reise begleiten und sie wieder zu Kräften kommen können. Also lasst uns keine Zeit verlieren und dieser kleinen Wolke mit vereinten Kräften helfen.“



Abb. 24: Die Watte wird von Schüler zu Schüler weitergegeben.

AufBiegen und Brechen

Wo: Turnhalle

Dauer: 45 Minuten

Jahrgang: ab Klasse 2

Material: viele Blätter Papier

Anleitung: Vor Beginn der Aktion verteilt die Spielleitung pro Schüler ein Blatt Papier in einer Hälfte der Turnhalle. Anschließend können die Schüler die Turnhalle betreten und sich jeweils auf ein Blatt Papier stellen. Steht jeder Schüler auf einem Blatt Papier, beginnt die Spielleitung damit, nach und nach weitere Blätter in dem Spielbereich zu verteilen. Die Aufgabe für die Schüler besteht darin, dass jedes weitere Blatt Papier mit einem Körperteil eines Schülers berührt wird. Dabei darf zu keinem Zeitpunkt der Turnhallenboden berührt werden oder der Kontakt zu einem bereits berührten Blatt Papier verloren gehen (Abb. 25). Geschieht einer dieser Fehler, so beginnt die Aufgabe von vorne.

Hinweis: Bei dieser Aufgabe müssen die Schüler sich im Vorfeld gut besprechen und ihr Handeln abstimmen. Daher sollte ausreichend Zeit für die Planungsphase eingeräumt werden. Während der Durchführung wird von den Schülern viel Geschicklichkeit und Beweglichkeit verlangt, was zu Unruhe, Hektik und Fehlern führen kann. Gegebenenfalls muss dann eine Zwischenreflexion oder eine erneute Planungsphase eingeschoben werden.

Geschichte: „Gestern habe ich mit eurer Parallelklasse eine Aktion durchgeführt, bei der sie richtig gut als Team zusammengearbeitet hat. Nach der Aktion hat sich die Klasse dann quasi selbst gefeiert und sich aufgeführt, als seien sie die einzige Klasse, die diese Aufgabe lösen könnte. Ich habe ihnen dann erzählt, dass eine andere Klasse die Aktion auch schon gemeistert habe. Natürlich wollten die Schüler wissen, welche Klasse das denn sei, und ich habe gesagt, dass ihr es gewesen seid. Deshalb werden wir heute auch unbedingt diese Aktion durchführen und ihr müsst diese auf Biegen und Brechen, also unbedingt auch meistern. Also los geht's, zeigt eurer Parallelklasse was ihr drauf habt!“



Abb. 25: Jedes Blatt muss berührt werden.

Das Teamband

Wo: Schulhof

Dauer: 45 Minuten

Jahrgang: ab Klasse 2

Material: eine Rolle Toilettenpapier

Anleitung: Die Klasse erhält zunächst die Aufgabe, eine Rolle Toilettenpapier komplett abzurollen, ohne dass das Toilettenpapier an einer Stelle reißt. Anschließend muss die Klasse das Papierband auf einer festgelegten Strecke über das Schulgelände transportieren. Dabei muss jeder Schüler das Papierband an einer Stelle festhalten, und es darf auch beim Transport nicht reißen (Abb. 26).



Abb. 26: Das Teamband darf nicht reißen.

Hinweis: Die Strecke, die von der Klasse zurückgelegt werden muss, kann beispielsweise unter Kletterstangen hindurch, über Treppen oder im Slalom um eine Baumreihe herum führen. Je abwechslungsreicher die

Strecke ist, desto herausfordernder wird die Aufgabe. Auch ein Wechsel vom Schulhof ins Schulgebäude kann eingebaut werden.

Geschichte: „Ihr habt nun bereits einige Herausforderungen gemeistert. Einige dieser Aufgaben habt ihr mit links gemeistert, andere haben euch beinahe zur Verzweiflung getrieben. Doch eines haben all diese Herausforderungen gemeinsam bei euch bewirkt: Sie haben euch zu einer Einheit werden lassen. Ihr seid jetzt ein Team, verbunden durch ein unsichtbares Band, das euch durch Dick und Dünn begleitet. Heute machen wir dieses Band einmal sichtbar und werden gleichzeitig herausfinden, wie rücksichtsvoll ihr mit eurem Teamband umgehen könnt.“

Platzwechsel

Wo: Klassenzimmer

Dauer: 45 Minuten

Jahrgang: ab Klasse 2

Material: –

Anleitung: Für diese Aktion sitzen die Schüler an ihrem Platz in der Klasse. Die Aufgabe besteht darin, den eigenen Sitzplatz mit dem eines Klassenkameraden zu tauschen, sodass am Ende der Aktion kein Schüler mehr auf dem eigenen Platz sitzt. Die Paarfindung darf nur per Augenkontakt erfolgen, d.h., es darf während der Aktion nicht gesprochen werden, und es dürfen immer nur zwei Schüler gleichzeitig im Klassenzimmer in Bewegung sein.

Hinweis: Die Planungsphase darf für diese Aktion ruhig etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen. Da während der Aktion nicht gesprochen werden darf, ist es in dieser Phase umso wichtiger, dass die Schüler sich ausgiebig austauschen um sich auf eine Vorgehensweise zu einigen. Wenn die Schüler eine gute Strategie entwickelt haben, wird die eigentliche Durchführung nicht mehr allzu viel Zeit beanspruchen.

Geschichte: „Eine Sache wollte ich euch schon immer einmal gefragt haben: Findet ihr es nicht auch total langweilig, jeden Tag auf dem gleichen Platz zu sitzen? Gut, ab und zu wechselt sich ja die Sitzordnung in eurer Klasse. Aber eigentlich ist es ja viel abwechslungsreicher, wenn man öfter den Sitzplatz wechselt. Denn durch einen häufigeren Wechsel lernt man doch seine Klassenkameraden viel besser kennen. Außerdem sieht so ein Klassenzimmer ja auch aus jeder Ecke irgendwie ein klein wenig anders aus. Das würde doch viel mehr Abwechslung in euren Schultag bringen.“