

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Abenteuer und Kooperation hautnah*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



8. Gesundheit und Ganzheitlichkeit | Beitrag 11 • Gesundheitsarbeit (Ganzheitl. Person) | 1 von 20

### Abenteuer & Kooperation hautnah – die Gemeinschaft durch Geräte-Parcours stärken

Tobias Schwemmler, Karlsruhe

<b>Ziel</b>	4 Doppelstunden
<b>Niveau</b>	Anfänger und Fortgeschrittene (Unzu- und Mittelstufe)
<b>Ort</b>	Sportplatz
<b>Ziele</b>	Gemeinschaft stärken, mit anderen kooperieren, Ängste akzeptieren und Grenzen ausweiten
<b>Kompetenzen</b>	Team- und Kommunikationsfähigkeit, Hilfebereitschaft, Selbstständig
<b>Vorkenntnisse</b>	keine notwendig

**Fachliche Hinweise**  
Die Erlebnisparcours – oder im Zusammenhang mit Sportunterricht auch als Erlebnisagout bekannt – erhält immer mehr Energie in die Schule, sei es zur Wandertage, Klassenfahrten oder im Sportunterricht selbst. Auch der Einsatzbereich ist, so in der letzten und fünften Ausgabe der Zeitschrift, sind erprobungslogische Maßnahmen die in größeren – 200 – bis 400 Personen – die Mitarbeiter erweitern und verbessern und so ein anpassungs- und produktives Arbeitsklima schaffen können.  
Aufgrund der verschiedenen Einsatzgebiete der Erlebnisparcours und zahlreicher Schulstellen zu vielen Wissenschaften (z. B. Psychologie, Soziologie oder Pädagogik) gibt es nicht mehr, wie es eine gemeinsame Definition zu entwickeln. Die unterschiedlichen Inhalte und Ziele, Zielgruppen oder Funktionen lassen dieses viele unterschiedliche Zielvorgaben zu. Nach Thoma (2002) soll jedoch das erlebnisparcours-Motiv auf authentische, authentische, praktische, körperliche sowie auf gemeinsame Erfahrungen ab.  
Erlebnisparcours wird häufig mit Unternehmungen in der Natur assoziiert, z. B. Waldkletterparcours, Rafting o. Ä. Da der Sportunterricht nur bedingt Naturerlebnisse ermöglichen kann, gibt es, wie die individuellen Fertigkeiten der Schüler zur Lebensbewältigung und die Fähigkeit zu selbstbestimmter, kooperativer und kommunikativer in der Gruppe zu arbeiten (vgl. Schwaninger, 2005). Die Erlebnisparcours können auch als ein erlebnisparcours, um in einem erlebnisparcours die Gruppe (Lösungsmittel) zu erarbeiten, dann im Fokus des Unterrichtens. Diese Erfahrungen fördern die Selbstbewusstheit und Reflexionsfähigkeit der Kinder und Jugendlichen. Am Ende sollte ein besseres Selbstbewusstsein und Selbstbewusstsein stehen.  
Die Bedeutung solcher, sachlicher und erlebnisparcours-Konzepte kann im Sportunterricht bzw. Erlebnisparcours, auch als erprobungslogische, jedoch gelernt werden – in vorliegender Unterrichtsstunde durch ähnliche Spiele und Abenteuererlebnisse ausgeben.

**Praktische Tipps**  
Abenteuererlebnisse können in jeder Sportstätte angeboten werden, egal, wie groß diese ist bzw. wie gut sie mit Geräten und Materialien ausgestattet ist.  
Sollten „Erlebnisparcours“ auch in dieser Unterrichtsstunde haben einen Sinn vor allem bei neu zusammengestellten Klassen (Hör- oder Adhäsions), die sich nach der Profizeit in ihrem neuen Klassenzimmer umorientieren müssen. Die Schüler nach Anwesenheit oder Zugehörigkeit zu einer neuen Person mit dem Klassenrat in der ersten Stunde sollte bereits eine wichtige Rolle spielen. Auch die Geräte-Thematik spielt dabei eine große Rolle. Die Aufnahme von Körperkontakt mit dem anderen Geschlecht und die Ängste, gemeinsam in der zu erreichen, ist ein wichtiger Lernprozess. Es lohnt sich deshalb, die Lernthemenheit – zumindest in weiten Teilen – konstant im Klassenrat zu unterrichten.

37 | Malteser Sport | April 2019

# Abenteuer & Kooperation hautnah

## – die Gemeinschaft durch Geräte-Parcours stärken

Tobias Schwarzwälder, Karlsruhe

<b>Zeit</b>	4 Doppelstunden
<b>Niveau</b>	Anfänger und Fortgeschrittene (Unter- und Mittelstufe)
<b>Ort</b>	Sporthalle
<b>Ziele</b>	Gemeinschaft stärken, mit anderen kooperieren, Ängste akzeptieren und Grenzen austesten
<b>Kompetenzen</b>	Team- und Kommunikationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft, Selbstdisziplin
<b>Vorkenntnisse</b>	keine notwendig

### Fachliche Hinweise

Die Erlebnispädagogik – oder im Zusammenhang mit Sportunterricht auch als Erlebnissport bekannt – erhält immer mehr Einzug in die Schule, sei es auf Wandertagen, Klassenfahrten oder im Sportunterricht selbst. Auch in der „Erwachsenenwelt“ (z. B. in der Industrie und Wirtschaft) wurde erkannt, dass erlebnispädagogische Maßnahmen die so genannten „Soft- und Metaskills“ der Mitarbeiter erweitern und verbessern und so ein angenehmeres und produktiveres Arbeitsklima schaffen können.

Aufgrund der verschiedenen Einsatzgebiete der Erlebnispädagogik und zahlreicher Schnittstellen zu vielen Wissenschaften (z. B. Psychologie, Soziologie oder Pädagogik) fällt es nicht leicht, eine allgemeingültige Definition zu entwickeln. Die unterschiedlichen Inhalte und Ziele, Zielgruppen oder Institutionen lassen ebenso viele unterschiedliche Schwerpunktsetzungen zu. Nach Thiersch (1995) zielt jedoch das erlebnispädagogische Moment auf authentische, ästhetische, praktische, körperliche sowie auf gemeinsame Erfahrungen ab.

Erlebnispädagogik wird häufig mit Unternehmungen in der Natur assoziiert, z. B. Wildwasserkajak, Rafting o. Ä. Da der Sportunterricht nur bedingt Naturerlebnisse ermöglichen kann, gilt es, dort die individuellen Fertigkeiten der Schüler zur Lebensbewältigung und die Fähigkeit zu zwischenmenschlicher Kooperation und Kommunikation in der Gruppe zu fördern (vgl. Senninger, 2000). Die Erfahrung, eigene Grenzen auszutesten, sie in einem angstfreien Raum zu erleben und gemeinsam in der Gruppe Lösungsansätze zu erarbeiten, steht im Fokus des Unterrichtsvorhabens. Diese Erfahrungen fördern die Selbstwahrnehmung und Reflexionsfähigkeit der Kinder und Jugendlichen. Am Ende sollte ein besseres Selbstverständnis und Selbstbewusstsein stehen.

Die Förderung sozialer, sachlicher und emotionaler Kompetenzen kann im Sportunterricht bzw. Erlebnissport durch Aktionsformen gezielt gesteuert werden – in vorliegender Unterrichtseinheit durch attraktive Spiele und Abenteuer-Landschaften aus Geräten.

### Praktische Tipps

Abenteuer-Landschaften können in jeder Sporthalle angeboten werden, egal, wie groß diese ist bzw. wie gut sie mit Geräten und Materialien ausgestattet ist.

Solche „Erlebnisswelten“ wie in dieser Unterrichtseinheit haben ihren Sinn vor allem bei neu zusammengesetzten Klassen (Fünft- oder Achtklässler, die sich nach der Profilwahl in einem neuen Klassengefüge zurechtfinden müssen). Das Streben nach Anerkennung oder Zugehörigkeit in einer neuen Peergroup kann durch Erlebnissport in kontrollierbaren Bahnen gefördert bzw. befriedigt werden. Auch die Gender-Thematik spielt dabei eine große Rolle: Die Aufnahme von Körperkontakt mit dem anderen Geschlecht und die Aufgabe, gemeinsam ein Ziel zu erreichen, ist ein relevanter Lernprozess. Es bietet sich deshalb an, die Unterrichtseinheit – zumindest in weiten Teilen – koedukativ im Klassenverband zu unterrichten.

Ebenso gewinnbringend wie die Erfahrungen der Schüler ist es für Sie als Lehrkraft, Ihre Klasse – vor allem, wenn sie neu zusammengestellt wurde – durch induktive Vorgehensweisen von außen zu beobachten und dadurch besser kennenzulernen. Ihre Aufgabe besteht vorrangig darin, die Erlebnisse für die Kinder und Jugendlichen in die Wege zu leiten (z. B. durch Geräte-Arrangements oder Aufträge zur gemeinsamen Bewältigung). Entscheidend dabei ist auch Ihre Persönlichkeit – Sie sind Initiator und Moderator und helfen, wenn es „klemmt“

Falls bei den verschiedenen Aktionsformen die Hemmschwelle einzelner Schüler zu groß sein sollte, gilt Folgendes:

- Akzeptieren Sie ein Nein der Schüler, denn Bewältigung muss nicht immer (nur) das Erreichen von vorgegebenen Zielen bedeuten, sondern auch, sich über eigene Grenzen im Klaren zu sein und diese ebenfalls zu akzeptieren.
- Wagnis und Abenteuer kennen keine vorgefertigten Ziele. Es geht lediglich darum, dass beim Individuum oder der ganzen Gruppe ein Lerneffekt erreicht wird, der auf ein besseres Verständnis füreinander und ein erfolgreiches Agieren miteinander abzielt.

Interaktionsformen bei Gruppen dauern – abhängig von Alter, Geschlecht, Gruppengröße usw. – unterschiedlich lange. Deshalb ist es wichtig, dass Sie den Schülern bei Entscheidungsprozessen genügend Zeit gewähren. Der Prozess der Interaktion steht im Vordergrund. Verzichten Sie lieber auf eine oder zwei Aktionsformen und lassen Sie die Schüler sich gegenseitig Feedback geben und reflektieren, wie sie die Gruppen- und/oder Individualleistung gesehen haben. Ein Selbsteinschätzungsbogen (siehe M 4) kann ihnen dabei helfen.

Aufgrund der Tatsache, dass jede Halle anders aufgebaut und ausgestattet ist, sollten die vorgestellten Spiele, Übungen und Parcours als Anregungen verstanden werden, die an die Gegebenheiten vor Ort angepasst werden müssen. Sicherheitsvorkehrungen müssen wie im „normalen“ Sportunterricht getroffen werden.

## Literatur

**Gilsdorf, Rüdiger** und **Kistner, Günter**: Kooperative Abenteuerspiele. Praxishilfe für Schule und Jugend. Kallmeyer Verlag, Seelze 1995.

Dieses Werk zeichnet sich durch seine praxiserprobten und realistisch durchführbaren kooperativen Abenteuerspiele aus, die auch von unerfahrenen Lehrkräften gut planbar und nachvollziehbar sind. Der vorgeschaltete Theorieteil erleichtert der Lehrkraft die Organisation, Stundendurchführung sowie eine sinnvolle Aufarbeitung mit der Gruppe.

**Thiersch, Hans**: Abenteuer als Exempel der Erlebnispädagogik. In: Homfeldt, H. G. (Hrsg.): Erlebnispädagogik. Schneider Verlag, Baltmannsweiler 1995.

**Senninger, Tom**: Abenteuer leiten, in Abenteuern lernen. Ökotopia Verlag, Münster 2000.

## Doppelstunde 1: Spielerisches Kennenlernen im Sportunterricht

Ziel: Die Schüler lernen sich durch Bewegung besser kennen.

### 1. Auf einen Blick

Material	Phasen	Organisation, Geräte- und Materialbedarf
<b>Aufwärmen (15 Minuten)</b>		
	<b>Schmetterling-Fangen</b> Die Schüler führen das Fangspiel durch und haken sich dabei unter.	Schüler paarweise im großen Stehkreis
	<b>Namensspiel auf Zeit</b> Die Schüler stehen im Kreis und nennen reihum ihre Namen.	Schüler im Stehkreis 1 Stoppuhr, 1 Ball
	<b>Namen-Patschen</b> Ein Schüler im Kreisinnern versucht, den genannten Schüler abzaptschen.	Schüler im Sitzkreis
	<b>Ordnen und sortieren</b> Die Schüler sollen sich auf den Bänken nach verschiedenen Vorgaben sortieren.	2–3 Bänke, 4–5 Augenbinden, 1 Stoppuhr
<b>Hauptteil (60 Minuten)</b>		
	<b>Gemeinsam aufstehen</b> Die Schüler versuchen, mit untergehakten Armen gemeinsam aufzustehen.	
	<b>Reifen wandern lassen</b> Die Schüler versuchen, einen Reifen durch den Kreis wandern zu lassen.	Schüler im Stehkreis 1–2 Reifen, 1 Stoppuhr
	<b>Ferngesteuert</b> Schüler A (Roboter) wird von Schüler B durch Tippen auf die Schultern gesteuert.	Augenbinden oder Tücher für die Hälfte der Klasse, 3–4 Softbälle, 4 Pylonen
	<b>Blindentanz</b> „Blinde“ Schüler warten auf der Tanzfläche, bis ein „sehender“ Schüler mit ihnen tanzt.	Augenbinden für die Hälfte der Klasse, 4 Pylonen, 1 CD-Player
	<b>Mattentransport</b> Jeder Schüler wird einmal von seiner Gruppe auf der Matte transportiert.	Schüler in 4er- bis 5er-Gruppen, 1 Matte pro Gruppe
	<b>Förderband</b> Ein Schüler wird von den am Boden liegenden Mitschülern befördert.	4–5 Matten in Reihe Schüler in 2 Reihen liegend gegenüber
<b>Ausklang (5 Minuten)</b>		
	<b>Du hast dich aber verändert!</b> Schüler A verändert fünf Dinge an sich, die Partner B entdecken soll.	Schüler in Paaren 2 Bänke, 1 Stoppuhr

## 2. Stundenverlauf

### Aufwärmen

#### Schmetterling-Fangen

Die Schüler stellen sich paarweise in einem großen Stehkreis auf (Abstand zu den Nachbarpaaren so groß, dass man hindurchlaufen kann). Es gibt einen Fänger und einen Gejagten. Der Gejagte darf quer durch den Kreis oder um den Kreis herumlaufen. Wenn er außer Puste kommt oder bevor er vom Fänger abgeschlagen wird, hakt er sich bei einem beliebigen Schüler unter. Dessen Partner muss sofort reagieren, denn nun wird er zum Fänger und der vorherige Fänger zum Gejagten usw.



*Variation:* Die Schülerpaare stehen nicht, sondern liegen am Boden im Kreis (auf dem Rücken/ auf dem Bauch/auf der Seite). Der Gejagte legt sich dann neben einen Schüler und dessen Partner muss aus der Liegeposition heraus reagieren.

#### Namensspiel auf Zeit

Die Schüler stellen sich im Kreis auf (Abstand zum nächsten Schüler maximal 30 bis 50 Zentimeter). Jeder sagt zunächst seinen eigenen Vor- und Zunamen (im Uhrzeigersinn).



*Hinweis:* Die Klasse soll zuvor schätzen, wie lange sie für einen Durchgang braucht. Vermerken Sie es auf einem Blatt Papier und stoppen Sie dann bei der Aktion die Zeit. Die Gruppe kann bei einem zweiten Durchgang versuchen, ihren geschätzten Wert zu verbessern.



*Variationen:*

- Die Schüler sagen jeweils den Vor- und Zunamen des rechten Mitschülers.
- Die Schüler reichen während der Namensnennung einen Ball weiter.

#### Namen-Patschen

Die Schüler setzen sich mit ausgestreckten Beinen zur Mitte in einen Kreis. Der Innenkreisradius sollte einen Durchmesser von ca. einem bis eineinhalb Metern betragen. Ein Schüler steht oder hockt in der Kreismitte.

Nun beginnt ein Schüler und nennt den Vornamen eines beliebigen Mitschülers. Derjenige sagt gleich im Anschluss einen anderen Vornamen (Verbot: den Namen „zurückgeben“) usw. Aufgabe für den innen stehenden Schüler ist es, den Fuß des genannten Schülers zu erpatschen, bevor dieser einen anderen Namen aussprechen konnte.



*Variation:* Den Innenkreisradius vergrößern oder verkleinern.

#### Ordnen und sortieren

Die Schüler stehen je nach Klassengröße auf zwei bis drei Bänken und erhalten die Aufgabe, sich nach verschiedenen Vorgaben zu ordnen, ohne von der Bank abzustiegen, z. B.:

- alphabetisch nach den Vornamen
- nach den Geburtsmonaten
- nach Körpergröße



*Variationen:*

- Die Schüler sollen sich so schnell wie möglich sortieren (Zeit stoppen).
- Einige Schüler bekommen die Augen verbunden und müssen beim Ordnen von den anderen geleitet werden.

## Hauptteil

### Gemeinsam aufstehen

Die Schüler bilden einen Sitzkreis mit Blick nach außen. Sie strecken die Beine aus und haken sich mit den Armen unter.

Die Schüler sollen sich nun auf Ihr Kommando hin gemeinsam aufrichten. Sie dürfen die Arme nicht lösen oder sich mit den Händen am Boden aufstützen.



#### Variationen:

- Der Innenkreisradius wird verringert, sodass die Schüler Rücken an Rücken sitzen.
- Jeder zweite Schüler setzt sich mit Blickrichtung nach innen.
- Die Gruppe teilt sich in zwei oder mehrere kleine Kreise.

### Reifen wandern lassen

Die Schüler bilden einen Stehkreis mit Blickrichtung nach innen. Sie halten sich entweder an den Händen oder im Handgelenkgriff fest. Zwischen zwei Schülern hängt ein Reifen. Die Schüler sollen den Reifen nun im Kreis wandern lassen, ohne die Handhaltung aufzulösen.



#### Variationen:

- Die Schüler sollen wieder schätzen, wie lang sie für einen Durchgang benötigen, und die Zeit wird gestoppt.
- Es werden zwei Reifen gleichzeitig im Kreis herumgereicht.
- Es werden zwei Kreise gebildet, die auf Zeit gegeneinander antreten.

### Ferngesteuert

Die Schüler gehen in Paaren zusammen. Schüler A bekommt die Augen verbunden und bewegt sich wie ein Roboter durch die Halle. Er wird von seinem Partner durch Antippen der Schultern (rechts/links) entsprechend gelenkt. Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht.



**Sicherheitshinweis:** Es gilt „safty first“, d. h. die Partner sollen ihre Roboter rechtzeitig an den Schultern festhalten, bevor eine Kollision mit einem anderen Roboter stattfindet.



#### Variationen:

- Es werden drei bis vier Softbälle in einem abgesteckten Feld verteilt. Die Partner müssen nun versuchen, ihre Roboter so zu lotsen, dass sie einen Ball vom Boden aufheben und einen anderen Roboter damit abtreffen.
- Die Partner sollen ihre Roboter von außerhalb des Feldes durch Zuruf lotsen. Vorsicht: Die Roboter dürfen sich nur langsam bewegen, um evtl. Zusammentreffen mit anderen Robotern möglichst sanft zu halten.

### Blindentanz

Die Hälfte der Klasse bekommt die Augen verbunden und stellt sich auf die „Tanzfläche“ (ein abgestecktes Feld). Während Musik läuft, gehen die „sehenden“ Schüler auf die Mitschüler im Feld zu und tanzen mit ihnen. Bei Musikstopp verlassen sie die Fläche wieder und die blinden Schüler müssen erraten, mit wem sie getanzt haben.



**Hinweis:** Kein Schüler sollte gezwungen werden, bei dem Spiel mitzumachen, wenn ihm der Körperkontakt unangenehm ist. Weisen Sie die sehenden Schüler darauf hin, sich den blinden Partnern vorsichtig zu nähern und den Tanz evtl. zunächst nur durch Berühren an der Schulter zu beginnen. Wählen Sie die Musik entsprechend aus.

## Mattentransport

Die Schüler bilden 6er-Gruppen und erhalten eine Matte. Aufgabe ist es, ein Gruppenmitglied auf der Matte zu transportieren (festgelegte Strecke mit Pylonen o. Ä. markieren). Jedes Gruppenmitglied sollte einmal getragen werden.



*Variationen:*

- Die Gruppen treten gegeneinander auf Zeit an.
- Die Mattenträger laufen rückwärts. (Vorsicht: Nicht stolpern, Tempo entsprechend anpassen!)

## Förderband

Die Schüler liegen Rumpf an Rumpf im Reißverschlussprinzip (jeder zweite Schüler mit den Füßen in die andere Richtung) auf den Matten. Sie strecken ihre Arme in die Höhe und transportieren so einen Mitschüler durch die Reihe.



*Sicherheitshinweise:*

- Die Schüler müssen nah beieinanderliegen und die Arme etwas gebeugt halten.
- Sie müssen den Mitschüler vorsichtig weiterreichen.
- Der transportierte Schüler legt sich auf den Rücken und macht sich steif wie ein Brett.



*Hinweis:* Sollte dem Mitschüler der Körperkontakt an Rücken und Po unangenehm sein, so hilft eine Yogamatte o. Ä., auf die er sich legen darf.

## Ausklang

### Du hast dich aber verändert!

Die Schüler gehen in Paaren zusammen und setzen sich auf zwei Bänke gegenüber (Bänke im Abstand von ca. einem halben Meter). Die Schüler auf Bank A drehen sich nun um (oder die Schüler auf Bank B schließen die Augen) und verändern fünf Dinge an sich (z. B. ein Hosenbein hochkrempeln, einen Schnürsenkel lösen usw.). Sobald sich die Schüler wieder umgedreht haben, müssen ihre Partner die Veränderungen innerhalb einer Minute ausfindig machen. Danach werden die Rollen getauscht.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Abenteuer und Kooperation hautnah*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



8. Gesundheit und Gemeinschaft | Beitrag 11 • Gesundheitslehre (Gute Person) | 1 von 20

### Abenteuer & Kooperation hautnah – die Gemeinschaft durch Geräte-Parcours stärken

Tobias Schwemmler, Karlsruhe

<b>Ziel</b>	4 Doppelstunden
<b>Niveau</b>	Anfänger und Fortgeschrittene (Unse- und Mittelstufe)
<b>Ort</b>	Sportplatz
<b>Ziele</b>	Gemeinschaft stärken, mit anderen kooperieren, Ängste akzeptieren und überwinden
<b>Kompetenzen</b>	Team- und Kommunikationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft, Selbstvertrauen
<b>Vorkenntnisse</b>	keine notwendig

#### Fachliche Hinweise

Die Erlebnisparcours – oder im Zusammenhang mit Sportunterricht auch als Erlebnisparcours bekannt – erhält immer mehr Einzug in die Schule, sei es zur Wandertage, Klassenfahrten oder im Sportunterricht selbst. Auch der Einsatzbereich ist, so in der Literatur und Fachliteratur vornehmlich, eine erlebnispädagogische Maßnahmen die in Gruppen – mit oder ohne Leitende – die Mitarbeiter erwecken und verbessern und so ein anpassungs- und produktives Arbeitsklima schaffen können.

Aufgrund der verschiedenen Einsatzgebiete der Erlebnisparcours und zahlreicher Schreibweisen zu diesen Begrifflichkeiten (z. B. Psychologie, Soziologie oder Pädagogik) soll im nachfolgenden eine allgemeine Definition zu entwickeln. Die unterschiedlichen Inhalte und Ziele, Zielgruppen oder Funktionen lassen dieses viele unterschiedliche Zielvorgaben zu. Nach Thoma (1992) soll jedoch das erlebnispädagogische Moment auf authentische, authentische, praktische, körperliche sowie auf gemeinsame Erfahrungen abzielen.

Erlebnisparcours wird häufig mit Unternehmungen in der Natur assoziiert, z. B. Wildwasserfahrten, Rafting o. Ä. Da der Sportunterricht nur bedingt Naturerlebnisse ermöglichen kann, gilt es, über die individuellen Fertigkeiten der Schüler zur Lebensbewältigung und die Fähigkeit zu selbstbestimmten, kooperativen und kommunikativen Handeln zu befähigen. In der Literatur (vgl. Schwemmler 2009) ist die Erlebnisparcours als ein erlebnispädagogisches Mittel zu verstehen, das in Gruppen und gemeinsam mit Gruppen durchgeführt zu werden, um die Lebensbewältigung der Kinder und Jugendlichen. Am Ende steht ein besseres Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein.

Die Erfahrung anderer, sachlicher und emotionaler Kompetenzen kann im Sportunterricht bzw. Erlebnisparcours durch Aktivitäten, gezielt gefördert werden – in vorliegender Erlebnisparcours durch erlebnispädagogische und erlebnispädagogische Aktivitäten.

#### Praktische Tipps

Abenteuer-Lernparcours können in jeder Sportstätte angeboten werden, egal, wie groß diese ist bzw. wie gut sie mit Geräten und Materialen ausgestattet ist.

Sollten „Erlebnisparcours“ auch in dieser Unternehmenseinheit haben einen Sinn vor allem bei neu zusammengefügten Klassen (Horb- oder Adhäsionsklassen, die sich nach der Profiklasse in ihrem neuen Klassenzimmer zusammenfinden müssen). Die Schüler sind Anwesenheit und Zugehörigkeit zu einer neuen Gemeinschaft mit dem Klassenrat zu berücksichtigen. Bei der Durchführung der Erlebnisparcours sind die Schüler-Terrain sportlich eine große Rolle. Die Aufnahme von Körperkontakt mit dem anderen Geschlecht und die Angewohnheit, gemeinsam ein Ziel zu erreichen, ist ein wesentlicher Lernprozess. Es lohnt sich deshalb, die Unternehmenseinheit – zumindest in weiten Teilen – koedukativ im Klassenverband zu unterrichten.

37 | Malteser Sport • April 2019