

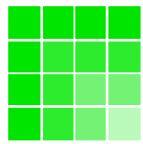
## LEHRGANG SPIEL + ABENTEUER

Erlebnisorientierte Methoden  
für die Begleitung von Gruppen



# Informationen zum Praxisprojekt und Abschlusskolloquium





## 1. Praxisprojekt

Das Praxisprojekt nimmt im Rahmen des Lehrgangs „Spiel + Abenteuer“ eine zentrale Stellung ein.

### Jugendspezifische Zielsetzung

Die Ziele des Lehrgangs, die Arbeit mit Jugendlichen spannend, kreativ und abwechslungsreich zu gestalten, sollen in die Praxis übertragen werden. Dabei geht es ebenso um den verantwortungsvollen Umgang mit den Teilnehmenden und Methoden als auch um die Schaffung von neuen Räumen für die Kontakte in Gruppen und der Beziehung zur Natur.

Die Besonderheiten der Lebens- und Entwicklungsphase „Jugend“, die verstärkte Übernahme von Eigenverantwortung und der Wunsch nach Kompetenzerleben sollen im Rahmen des Praxisprojekts speziell berücksichtigt werden.

### Erlebnisorientierte Zielsetzung

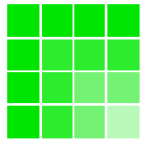
Erlebnisorientiertes Arbeiten beinhaltet ein Bündel von Handlungsmotivationen. Hier einige Stichpunkte dazu:

Merkmale für "erlebnisorientiertes Arbeiten" sind:

- der Handlungsraum ist die Natur
- es wird primäre mit Gruppen gearbeitet
- "erlebnisorientiert" ist zielgruppenoffen (Kinder, Jugendliche, Familien, etc.)
- die Inhalte werden zielgruppengerecht geplant
- es gibt keine individuellen Zielvereinbarungen im pädagogisch/therapeutischen Sinne
- Ziel ist die individuelle Kompetenzförderung durch offene "Informationsangebote" (ökologische Kompetenz, Bewegungskompetenz, etc.)
- als Medium dienen Bewegung-Natursport und kreatives Gestalten mit und in Natur

Ziele von "erlebnisorientierter Arbeit" sind::

- den TeilnehmerInnen Freiräume gewähren
- es geht darum (neue) Handlungsfelder zu eröffnen
- entscheidend ist, dass Partizipation möglich wird (und diese ernst genommen wird)



# LEHRGANG SPIEL + ABENTEUER

Erlebnisorientierte Methoden  
für die Begleitung von Gruppen

- das Angebot soll die Eigenverantwortung der TeilnehmerInnen spürbar machen
- die Vermittlung neuer Kompetenzen durch Erfahrungslernen
- Veränderung von Sichtweisen/Perspektiven/etc. sollen ermöglicht werden
- eine Nachbetrachtung der Erlebnisse soll ermöglicht werden (Erlebnis intensivieren/Nacherlebnisraum)

## Inhaltliche Eckpunkte:

- Die Teilnehmenden planen und konzipieren ein Projekt oder beteiligen sich an der Planung eines größeren Projekts. Während des Projektes übernehmen sie leitende Verantwortung. Dies kann bei einer Einbindung in größere Projekte auch eine Mitverantwortung für einzelne Projektteile oder -teilnehmende sein.
- Die Inhalte und Methoden des Lehrgangs müssen zielgruppen-spezifisch angewendet werden. Die individuellen Fähigkeiten und der eigene Anspruch einer guten Gruppenbegleitung müssen deutlich erkennbar werden.
- Die Teilnehmenden führen ihr Praxisprojekt im Umfang von drei zusammenhängenden Tagen oder von mehreren inhaltlich zusammenhängenden Einzelmaßnahmen im Gesamtausmaß von 16 Stunden (zuzüglich Vor-, Nachbereitung und Dokumentation) durch.

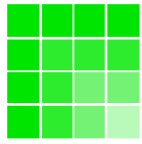
Zeitlich zusammenhängende Projekte werden nach inhaltlich zusammenhängendem Konzept und mit der gleichen Gruppe (mind. 50%) durchgeführt.

Einzelmaßnahmen können in einem Zeitrahmen von max. 3 Monaten durchgeführt werden.

- mit den gleichen Teilnehmenden (inhaltlich zusammenhängend)
- mit unterschiedlichen Teilnehmenden (individuelle Prozess- und Rahmenbedingungen planen, durchführen und in der Dokumentation darstellen)

Vorbereitungs- und Nachbereitungstreffen erhöhen die Qualität der Arbeit, sind aber nicht auf die festgelegte Mindestdauer des Projektes anrechenbar.

- Die Lehrgangsteilnehmenden reflektieren ihre Arbeit und dokumentieren diese in einem Projektbericht. Die Teilnehmenden präsentieren ihr Projekt beim Abschlusskolloquium. Das inhaltliche Konzept und die Rolle der Lehrgangsteilnehmenden müssen in der Darstellung erkennbar sein.



# LEHRGANG SPIEL + ABENTEUER

Erlebnisorientierte Methoden  
für die Begleitung von Gruppen

## Organisatorische Eckpunkte:

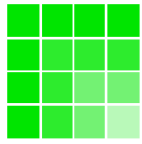
- Das Praxisprojekt kann durchgeführt werden, sobald mindestens 2 Module des Lehrgangs absolviert sind. Eines davon sollte Modul 1 „Kooperative Spiel und niedrige Seilaufbauten“ sein.
- Eine Projektskizze muss dem Koordinator des Lehrgangs, Herrn Dipl. Ing. Christian Damisch bis mindestens 3 Wochen vor Durchführung des Projektes vorgelegt werden. (E-mail an: [christian.damisch@alpenverein.at](mailto:christian.damisch@alpenverein.at) und [spot.seminare@alpenverein.at](mailto:spot.seminare@alpenverein.at) )
- Diesem Grobkonzept muss von der Koordinatorin zugestimmt werden.
- Falls sich im weiten Verlauf markante Abweichungen von diesem Konzept ergeben, werden diese rechtzeitig mit der Koordinatorin rückbesprochen.
- Die Dokumentation des Praxisprojektes wird bis spätestens drei Wochen vor dem Abschlusskolloquium als Anmeldung zum Kolloquium eingereicht. (Als Einschreiben an: Österreichischer Alpenverein, SPOT Seminare, Wilhelm-Greil-Straße 15, 6010-Innsbruck)
- Neben der ausführlichen schriftlichen Dokumentation senden die Teilnehmenden via Email eine Kurzfassung ihres Projekts an die Lehrgangskoordinator/in und die SPOT Seminare. Dazu wird das auf [www.spot-seminare.at](http://www.spot-seminare.at) unter „Projekte“ online angebotene Internetformular genutzt.

## Umfang der Dokumentation

- Zusammenfassung (Gliederung und Umfang wie im Internetformular angegeben)
- Der schriftliche Bericht umfasst mindestens 5 - maximal 12 Seiten, Arial 12, Zeilenabstand 1,5 (ohne Bilddokumentation).

## Folgende Inhalte werden im schriftlichen Bericht verlangt:

- Beschreibung der Zielgruppe
- Erläuterung der Ziele, Inhalte und Methode
- Organisation und Ablauf
- Qualitäts- und Sicherheitsstandards (z.B. zielgruppenspezifische, erlebnisorientierte Kriterien, alpine technische Standards, etc.)
- Resümee zur Zielerreichung
- Eigene Rolle als „Beg-leiterIn“
- Reflexion (TeilnehmerInnen- und Eigeneinschätzung) zum Gesamtprojekt



# LEHRGANG SPIEL + ABENTEUER

Erlebnisorientierte Methoden  
für die Begleitung von Gruppen

## 2. Abschlusskolloquium

Das Abschlusskolloquium ist der letzte Baustein des Lehrgangs „Spiel + Abenteuer“. Zur Zeit werden jährlich zwei Termine angeboten.

### Einreichung der Projekte und Anmeldung zum Abschlusskolloquium

Der Bericht über das Praxisprojektes (Zusammenfassung und schriftlicher Bericht) wird als Anmeldung zum Abschlusskolloquium spätestens drei Wochen vor den ausgeschriebenen Kolloquiumsterminen eingereicht.

### Kriterien für die Zulassung zum Abschlusskolloquium

- (1) Vollständiger und erfolgreicher Besuch an den Lehrgangsmodulen
- (2) Durchführung und Dokumentation eines jugendpädagogischen Praxisprojekts
- (3) Fristgerechte Abgabe des Projektberichts (mindestens drei Wochen vor Kolloquiumstermin)
- (4) Rechtzeitige Anmeldung und freie Plätze

### Ziele des Abschlusskolloquiums

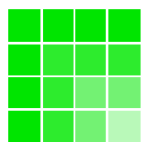
- Die praktischen und theoretischen Ausbildungsteile sollen zusammengeführt werden.
- Die persönliche Handlungskompetenz soll sichtbar und reflektiert werden.
- Die Erfahrungen mit jugendspezifischen und erlebnisorientierten Ansätzen sollen vertieft werden.

### Inhalte des Abschlusskolloquiums

- Visuell unterstützte Präsentation der Projekte (ca. 30 Min. Präsentation + 30 Min. Auswertungsgespräch)
- Rückmeldegespräche unter den Teilnehmenden sowie zwischen Lehrteam und Teilnehmenden.
- Vergabe der Zertifikate

### Präsentation und Auswertung der Projekte

Die Wahl der Präsentationsmittel ist frei (bitte die technischen Möglichkeiten im Vorfeld abklären). Die anwesenden Teilnehmenden und Mitglieder des Lehrteams sollen die



## LEHRGANG SPIEL + ABENTEUER



Erlebnisorientierte Methoden  
für die Begleitung von Gruppen

Möglichkeit erhalten, sich zum einen ein Bild über den Ablauf des Projektes machen, vor allem aber über die Besonderheiten des Projekt gut informiert werden.

### **Feedbackgespräche**

In einer Feedbackrunde mit den anwesenden Teilnehmenden und Mitglieder des Lehrteams wird das vorgestellte Projekt ausführlich nachbesprochen. Ein zusätzliches persönliches Rückmeldegespräch mit einem anwesenden Mitglied des Lehrteams wird angeboten.

### **Vergabe der Zertifikate**

Bei erfolgreichem Abschluss des Lehrgangs „Spiel + Abenteuer“ erhalten die Teilnehmenden das  Zertifikat aller Landesjugendreferate Österreichs und des Amtes für Jugendarbeit der autonomen Provinz Bozen-Südtirol. Darin wird der Lehrgang „Spiel + Abenteuer“ als beruflich qualifizierende Weiterbildung bestätigt. (Näher Information zu  finden Sie auch unter [www.aufzaq.at](http://www.aufzaq.at) )

Das Zertifikat wird nach erfolgreicher Teilnahme am Ende des Abschlusskolloquiums überreicht.

### **Kriterien für den Erhalt des Zertifikates**

Zusätzlich zu den Kriterien für die Zulassung zum Abschlusskolloquium sind für den Erhalt des Zertifikates erforderlich:

- (1) Vollständige Teilnahme am Abschlusskolloquium
- (2) Erfolgreiche Planung, Durchführung, Dokumentation und Präsentation des Praxisprojektes
- (3) Persönliche Eignung für die Arbeit mit Gruppen im alpinen Gelände (Bestätigung durch das Leitungsteam)
- (4) Einzahlung des gesamten Kursbeitrags

Der Lehrgang muss innerhalb eines Zeitraumes von maximal vier Jahren abgeschlossen werden.