



Praktische Erlebnis- pädagogik **1**

**Bewährte Sammlung motivierender
Interaktionsspiele – Band 1**

9. überarbeitete Auflage

Annette Reiners
Illustrationen von Wolfgang Schmieder



Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik





Praktische Erlebnis- pädagogik **1**

**Bewährte Sammlung motivierender
Interaktionsspiele – Band 1**

9. überarbeitete Auflage

Annette Reiners

Illustrationen von Wolfgang Schmieder



Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik



Dieser Titel ist auch als Printausgabe erhältlich

ISBN 978-3-940 562-86-9

Sie finden uns im Internet unter

www.ziel-verlag.de

Wichtiger Hinweis des Verlags: Der Verlag hat sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Bilder, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Leider gelang dies nicht in allen Fällen. Sollten wir jemanden übergangen haben, so bitten wir die Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Inhalt und Form des vorliegenden Bandes liegen in der Verantwortung der Autorin.

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 978-3-944 708-04-1 (eBook)

Verlag: ZIEL– Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen
GmbH
Zeuggasse 7–9, 86150 Augsburg, www.ziel-verlag.de
9. überarbeitete Auflage 2013

Gesamtherstellung: Friends Media Group GmbH
www.friends-media-group.de

© Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

eBook-Herstellung und Auslieferung:
HEROLD Auslieferung Service GmbH
www.herold-va.de

Wenn ich mein Leben noch mal leben könnte, würde ich versuchen mehr Fehler zu machen. Ich würde mich entspannen. Ich würde bis zum Äußersten gehen. Ich würde alberner als bei diesem Trip sein. Ich würde weniger hygienisch sein. Ich würde mehr Chancen wahrnehmen. Ich würde mehr unternehmen. Ich würde mehr Berge besteigen, in mehr Flüssen schwimmen und mehr Sonnenuntergänge beobachten. Ich würde mehr Eis und weniger Spinat essen. Ich würde mehr aktuelle Probleme und weniger eingebildete haben.

Wie du siehst, bin ich einer von den Menschen, die prophylaktisch und vernünftig und gesund leben. Stunde um Stunde, Tag für Tag. Oh, ich hatte meine Momente, und wenn ich noch mal leben könnte, hätte ich viel mehr. Eigentlich würde ich gar nichts anderes wollen. Einfach nur Augenblicke, einen nach dem anderen, anstatt so viele Jahre im Voraus zu leben und zu denken. Ich war eine von der Sorte Leute, die nirgendwohin ohne ein Thermometer, ein Gurgelwasser, einen Regenmantel und einen Fallschirm gehen. Wenn ich noch mal leben könnte, würde ich leichter reisen als bisher.

Wenn ich mein Leben noch einmal leben könnte, würde ich im Frühling früher anfangen, barfuss zu laufen und im Herbst später damit aufhören. Ich würde öfters die Schule schwänzen. Ich würde gute Noten nur aus Versehen schreiben. Ich würde öfter Karussell fahren. Ich würde mehr Gänseblümchen pflücken.

Wenn du dich andauernd nur schindest, vergisst du sehr bald, dass es so wunderschöne Dinge gibt, wie zum Beispiel einen Bach, der Geschichten erzählt, und einen Vogel, der singt.

Nadine Stair (85 Jahre, Marathonläuferin)

Vorwort

Teil 1

Erlebnis- und Interaktionspädagogik

1. Was ist Erlebnispädagogik
 - 1.1 Das Hahn'sche Konzept
 - 1.2 »Moderne« Erlebnispädagogik
 - 1.3 Aktualität der Erlebnispädagogik
 - 1.4 Die Frage nach dem Transfer
 - 1.5 Zusammenfassung der wichtigsten Thesen des ersten Kapitels

2. Was sind Interaktionsspiele?
 - 2.1 Ein Schritt seitwärts: die Interaktionspädagogik
 - 2.2 Interaktionspädagogik und soziales Lernen
 - 2.3 Beschreibung von Interaktionsspielen
 - 2.4 ... und ihre Kategorisierung nach Komplexität
 - 2.5 Zusammenfassung der wichtigsten Thesen des zweiten Kapitels

3. Die Verknüpfung von Interaktionspädagogik (bzw. Interaktionsspielen) und Erlebnispädagogik
 - 3.1 Erlebnispädagogische Maßnahmen in der Interaktionspädagogik
 - 3.2 Interaktionsspiele in der Erlebnispädagogik
 - 3.3 Zusammenfassung der wichtigsten Thesen des dritten Kapitels

4. Resümee, Kritik, Schlussgedanken

5. Die Qualifikation eines Erlebnispädagogen

Teil 2

Interaktionsspiele: erlebt, beschrieben und bewertet

1. Schritte beim Einsatz von Interaktionsspielen in der pädagogischen Arbeit
2. Übersicht der Spiele
 - 2.1 Interaktionsspiele der zweiten Stufe
 - 2.2 Interaktionsspiele der dritten Stufe
 - 2.3 Nachbesprechungshilfen

Anmerkungsverzeichnis

Literaturverzeichnis

Die Autorin

Vorwort

„Praktische Erlebnispädagogik 1“ wurde bereits vor einiger Zeit überarbeitet. Diese Überarbeitung betraf dabei vor allem die Aktualisierung des ersten Kapitels, das sich mit den Grundlagen der Erlebnispädagogik befasst. In der aktuellen Auflage sind im Spieleteil ein paar Ungenauigkeiten ausgebessert und, wo nötig, sicherheitstechnische Hinweise eingebaut worden. Nach dem Erscheinen des Nachfolgebandes „Praktische Erlebnispädagogik 2“ mit neuen handlungsorientierten Übungen wurde der Untertitel von Band 1 auf „Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele“ geändert, ebenso kamen einige Spiele hinzu. Die Länge der Sätze hat sich hingegen nur unwesentlich verkürzt. Trotzdem hoffe ich, dass der Inhalt verständlich ist. Das vorliegende Buch gliedert sich daher nach wie vor in zwei Teile. Der erste Teil versucht auf theoretischer Ebene die Fragen: »Was ist Erlebnispädagogik?« und »Was sind Interaktionsspiele?« zu klären, um anschließend die Vorteile einer Verknüpfung der beiden untersuchen zu können. Im zweiten Teil ist eine Sammlung praktischer Beschreibungen erprobter Interaktionsspiele mit Anwendungshinweisen zu finden, denen wir für die neunte Ausgabe weitere Spiele hinzugefügt haben.

Teil I:

Zu Beginn wird das Schlagwort »Erlebnispädagogik« mit den Gedanken **Kurt Hahns**, der als Vater dieses Ansatzes gesehen wird, beleuchtet. Dass er nicht der Erfinder einer neuen Pädagogik war, machte Prinz Max von Baden deutlich, als man ihn auf die Besonderheiten der von Hahn ins Leben gerufenen Schule in Salem

anspruch: »Hier ist alles gestohlen, und das ist gut so, von Hermann Lietz, der wie kein anderer wagte, Jungen zu Mitträgern der Verantwortung zu machen, von Goethe, von den englischen Public Schools, von den Boy Scouts, von der deutschen Jugendbewegung nach den Freiheitskriegen, von Plato. Sie werden nichts finden, wovon wir sagen können: Das haben wir entdeckt.«¹ Die Erlebnispädagogik nach Hahn ist daher als Teilbewegung der Reformpädagogik, die um die Jahrhundertwende einsetzte, zu sehen. Hahn gab mit ihr eine Antwort auf die Suche nach neuen Formen in der Erziehung, vor allem im schulischen Bereich, wobei er bereits vorformulierte Ideen anderer Pädagogen in die Tat umsetzte. In seiner Erziehung sollte nicht mehr die bloße Wissensvermittlung per Lehrbuch im Vordergrund stehen, sondern die Gesamtpersönlichkeit des Schülers, wobei die Betonung auf der Selbstentwicklung der schöpferischen Kräfte des Kindes lag. Die Einzelheiten dieses Konzeptes sind im Kapitel 1.1 dargestellt.

Im Kapitel 1.2 findet der Leser den am ausführlichsten überarbeiteten Teil dieses Buches. Er beschäftigt sich mit den aktuelleren Gedanken zum Thema »Erlebnispädagogik« und erfahrungsorientiertem Lernen. Hier geht es unter anderen um Definitionsversuche und methodisch-didaktische Umsetzungsprinzipien des erlebnispädagogischen Ansatzes. Die Entwicklungen, die gerade in der heutigen Zeit Erlebnispädagogik als alternative Erziehungs- und Lernmethode für unterschiedlichste Zielgruppen interessant erscheinen lassen, werden im Kapitel 1.3 beschrieben. Das darauf folgende Kapitel beschäftigt sich ausführlicher als in den vorangegangenen Auflagen dieses Bandes mit der Frage nach transferunterstützenden Aspekten erlebnispädagogischer Seminare.

Die Klärung der Frage: »Was sind Interaktionsspiele?« hat nicht unerhebliche Probleme bereitet, gibt es dazu zwar unzählige praktische

Beispiele in der Literatur, jedoch kaum theoretische Abhandlungen. Deshalb wird der Leser einen Schritt seitwärts geführt: Zur Interaktionspädagogik, die über die Funktionsbereiche des sozialen Lernens nach Harm Prior erschlossen werden. Beides ist in den Kapitel 2.1 und 2.2 behandelt. Im Kapitel 2.3 ist eine theoretische Grundcharakterisierung der Interaktionsspiele (die praktische Beschreibung hat im zweiten Teil des Buches ihren Platz) zu finden. Im Anschluss (Kap. 2.4) werden die unterschiedlichsten Interaktionsspiele anhand der Funktionsbereiche des sozialen Lernens systematisiert. Der Schwerpunkt der Betrachtung liegt dabei in einer Kategorisierung der Interaktionsspiele bezüglich ihrer Komplexität. Als Grobraster dienen die drei aufeinander aufbauenden Ebenen (intrapersonelle, interpersonell und institutionell) des sozialen Lernen. Diese werden auf die Stufen der Interaktionspädagogik übertragen, wobei sich die Komplexität der Spielsituation von Stufe zu Stufe steigert. Bei der ersten Stufe steht die einzelne Person im Blickpunkt; daher versuchen die Spiele in dieser Stufe das Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl usw. der betreffenden Person zu steigern. Die zweite Stufe beschäftigt sich mit den zwischenmenschlichen Verhaltensmustern. Spiele dieser Stufe haben daher die Förderung der Kommunikationsfähigkeit und die Entwicklung von gegenseitigem Vertrauen zum Inhalt. In der dritten und letzten Stufe geht es um Lernprozesse, die eine Umsetzung der gewonnenen Handlungskompetenz in einer Welt außerhalb der Gruppe ermöglichen. Neben diesen stufenspezifischen Spielen werden auch kurz die stufenunabhängigen Reflexionsübungen erwähnt, weil sie für den Transfer einen hohen Wert besitzen.

Nachdem die theoretische Beschreibung und Grundkategorisierung der Interaktionsspiele abgeschlossen ist, werden der erlebnispädagogische Ansatz und die Interaktionspädagogik miteinander verknüpft. Hieraus ergibt sich eine erstaunlich konstruktive Wechselwirkung: Einerseits

haben erlebnispädagogische Maßnahmen für die Interaktionspädagogik großen Nutzen (Kapitel 3.1), andererseits sind auch Interaktionsspiele in der Erlebnispädagogik sinnvoll, ja fast unverzichtbar (Kapitel 3.2).

Im vierten Kapitel findet sich eine Zusammenfassung inklusive kritischer Anmerkungen. Dabei geht es um den Widerspruch, den eine Verknüpfung des »Politischen Lernens« nach Prior und der »Erlebnispädagogik« in sich birgt. Es drängte sich dabei die Frage auf, ob gerade in Bezug auf Jugendliche der Begriff »politische Teilhabe« zutreffend bzw. ob er nicht auf den übergeordneten Begriff »Kultur« erweiterungsbedürftig ist. Unter diesen Gesichtspunkten erfolgt letztendlich auch die Zusammenfassung, die die Elemente der Erlebnispädagogik und die Stufen der Interaktionspädagogik gegenüberstellt.

Abschließend wird auf das Qualifikationsprofil eines Erlebnispädagogen eingegangen, das sich von bestimmten Persönlichkeitsmerkmalen über die pädagogische und psychologische Kompetenz und je nach Seminartypus bis hin zur natursportlichen Erfahrung erstrecken kann.

Teil II:

Im zweiten Teil dieses Buches dreht sich alles um die praktische Anwendung der Interaktionsspiele. Anfangs werden die Grundregeln der Spielanleitung besprochen, im Anschluss daran finden sich detaillierte Beschreibungen von Interaktionsspielen der zweiten und dritten Stufe. Diese Spiele haben weder den Anspruch, neue Spiele zu sein, noch habe ich sie selbst erfunden. Einen Großteil der Übungen habe ich in den erlebnispädagogischen Einrichtungen in Neuseeland kennen gelernt, der Urheber war für mich daher nicht feststellbar.

Die Beschreibungen der einzelnen Spiele gliedern sich in Ziele, Teilnehmerzahl, Altersgruppe, Materialien, Beschreibung des

Spielablaufs, Variationsmöglichkeiten und Erfahrungen bzw. Tipps. Werden bei dem Abschnitt »Ziel« mehrere Angaben gemacht, so werden die Ziele entsprechend der Reihenfolge priorisiert. Bei den Teilnehmerzahlen und den Altersangaben berufe ich mich auf meine mit dem jeweiligen Spiel gemachten Erfahrungen, was aber nicht heißen soll, dass diese Daten nicht veränderbar wären. Auch bei dem verwendeten Material sind durchaus Änderungen möglich, sollten aber nur dann vorgenommen werden, wenn es die Sicherheit der Teilnehmer nicht gefährdet.

Im ersten Kapitel des zweiten Teils sind Interaktionsspiele der zweiten Stufe beschrieben. Es werden zuerst Spiele genannt, die als »warming up« dienen können (Kuschelfangen, Wäscheklammern, Rauslassen, Eingehängt, etc.). Danach folgen Spielbeschreibungen für Kommunikationsspiele (Tic Toc, Kommunikationschaos, Drunter und Drüber) und schließlich für Vertrauensspiele (Reise über Köpfe, Blind, Divergierendes Stahlseil, etc.).

Im zweiten Kapitel (Teil II) sind Beschreibungen von Interaktionsspielen der dritten Stufe (Problemlösungsspiele) zu finden. Ihre obersten Ziele sind das Erlernen von Problemlösungsstrategien und die Zusammenarbeit.

Das Kapitel II.3 enthält Beispiele für spielerische Nachbesprechungsübungen. Die ersten fünf Übungen (Metaplan, Wappen, Werbung, Teamarbeit, Effektive Arbeit) habe ich an den Anfang gestellt, da sie auch als Vorbereitungsübungen für Aktivitäten verwendet werden können. Die übrigen Spiele beinhalten das kritische Betrachten sowohl der eigenen Person als auch der Gruppe in bestimmten Situationen, das Aufarbeiten von bestimmten Ereignissen und das Ausdrücken von Gefühlen.

Besonders danken möchte ich zum Schluss meinem Freund Wolfgang Schmieder, der in mühevoller Arbeit den Großteil der

spielbeschreibenden Zeichnungen für diese Arbeit angefertigt hat.



Teil 1

Erlebnis- und Interaktionspädagogik

1. Was ist Erlebnispädagogik?

1.1 Das Hahn'sche Konzept

»Gebt den Kindern Gelegenheit, sich selbst zu entdecken... Lasst sie Triumph und Niederlage erleben... Weist ihnen verantwortlich Aufgaben zu, bei denen zu versagen, den kleinen Staat gefährden heißt... Übt die Phantasie.«²

Dies forderten die »Salemer Gesetze«. Salem ist eine Schule am Bodensee, die von Hahn 1920 gegründet wurde. Seit dieser Gründung ist die erfahrungsgestützte Einheit von Erziehung und Unterricht, von Leben und Lernen, ob in sozialer, akademischer oder musisch-kreativer Perspektive, Leitvorstellung der Salemer Pädagogik. Nach wie vor stehen dort die »Salemer Dienste«, Handwerk, Sport, Musik, eine Vielzahl von Arbeitsgemeinschaften und nicht zuletzt das Erfahrungsfeld »Internat« zusammen mit dem schulischen Unterricht für den ganzheitlichen Erziehungs- und Bildungsanspruch Hahns.

An dem Namen »Hahn« kommt man selbst heute nur schwerlich vorbei, will man die historischen Wurzeln der gegenwärtigen Gedanken und Thesen, die sich mit erfahrungsorientiertem Lernen beschäftigen, begreifen. Jean-Jacques Rousseau, John Dewey, Hermann Lietz und andere wie Henry David Thoreau gelten ebenfalls als entscheidende Wegbereiter der modernen Erlebnispädagogik, jedoch bestand Hahns Leistung darin, das Ideensammelsurium der unterschiedlichen Vordenker zu einem handlungs- und erlebnisorientierten Gesamtkonzept zusammenzufassen. Aus diesem Grund schätzt die

pädagogische Szene gerade ihn und sein Konzept der »Erlebnistherapie« noch heute als Urvater der Erlebnispädagogik. Und deshalb sind diesem Mann und seinen Gedanken hier trotz des Anspruchs, bei der Überarbeitung dieses Buches die aktuelle Sicht auf die Erlebnispädagogik darzustellen, nach wie vor einige Zeilen zugestanden.

Als Kind jüdischer Eltern musste Hahn die Leitung von Salem 1933 aufgeben, und er floh ins britische Exil. Dort entwickelte er mit der Schaffung des Internats in Gordonstown sein Salemer System erfolgreich weiter. 1941 gründet er die erste Outward-Bound-Schule in Aberdovey und rief damit die Kurzschulbewegung in Leben.

Im Hintergrund der Kurzschule und der Mitfinanzierung derselben durch die Navy stand die Erkenntnis, dass während des Seehandelskrieges bei erlittenem Schiffbruch wesentlich mehr ältere Seemänner die Notlage überlebten, während die körperlich fitteren, aber jüngeren starben. Diese Beobachtung wurde dem Erfahrungsvorsprung mit Grenz- und Krisensituationen und dem damit festen Überlebenswillen und der Überwindungskraft, den die alten Seebären gegenüber den jungen Seefahrern hatten, zugerechnet. Hahn entwickelte daraufhin das Konzept des erfahrungsorientierten und erlebnisintensiven Trainings, um bei den jungen Menschen in der Marine das Erfahrungsdefizit gegenüber den älteren Seemännern, das sich in mangelnder Charakterstärke, Selbstvertrauen und Durchhaltevermögen ausdrückte, auszugleichen. Weil die Erziehung von jungen Menschen zu charakterlich gefestigten Bürgern auch in Friedenszeiten für eine Gesellschaft attraktiv war, überlebte das Konzept der Kurzschule das Ende des Krieges.

Im Unterschied zu den Kriegszeiten hingegen gewann nun aber auch der Aspekt an Bedeutung, dass eine auf die Ausbildung des freien Individuums zielende Erziehung nicht den Privatmenschen im Blick haben darf sondern den um des Gemeinwohl willens engagierten Staatsbürger.

Das pädagogische Grundkonzept der Hahn'schen Überlegungen hatte daher zwei Erziehungsziele im Blickfeld: Die Charakterförderung des Menschen zum einen und zum anderen die Erziehung des Menschen zum verantwortungsvollen Denken und Handeln in einer auf freiheitlich-demokratischer Grundlage aufbauenden Gemeinschaft durch eine Auseinandersetzung mit sich selbst und der Umwelt.

Nach Ansicht Hahns litt die Jugend der damaligen Zeit an modernen Verfallserscheinungen, die sich äußerten in dem Verfall der körperlichen Tauglichkeit, der Selbstinitiative, der Geschicklichkeit und Sorgfalt, und der Fähigkeit der Empathie³. Er setzte diesen »Zivilisationskrankheiten« die bekannten vier Elemente seiner Erlebnistherapie entgegen, die erst in ihrer gegenseitigen Verzahnung ihre Wirksamkeit voll entfalten:

- Das *körperliche Training*, das Vitalität, Kondition, Mut und Überwindungskraft steigern sollte.⁴ Hier konnten die Schüler zweierlei Arten von Erfahrungen machen: zum einen durch Selbstüberwindung und zum anderen durch Selbstentdeckung.⁵
- *Die Organisation von Expeditionen* in der Natur, die die schwindende Initiative bekämpfen und die Entschluss- und Überwindungskraft fördern sollte.⁶
- Das *Projekt* als weiteres Element stellte eine Aufgabe im handwerklichen, technischen oder geistigen Bereich dar, die

Sorgsamkeit und Geduld erforderte und eine Entfaltung der Selbstständigkeit, Kreativität und Musikalität fördern sollte.⁷

- Den *Rettungsdienst*, der dem Schüler durch den Einsatz seiner eigenen Existenz für das Wohl eines Nächsten ein ganz neues Lebensverständnis vermitteln sollte.

Alle vier Elemente standen unter dem gemeinsamen Motiv des Erlebens, da Hahn von einer unbewussten Wirkung des Erlebnisses auf das Verhalten, die Einstellung und das Wertesystem des Betroffenen ausging.

Hahn vertrat gemäß der Ansicht von William James, dass nicht die Dauer eines Erlebnisses für einen Lernerfolg entscheidend ist, sondern der Intensitätsgrad und ebenso das Maß des persönlichen Engagements und Handelns. Ein Erlebnis und der daraus resultierende Erfolg oder Misserfolg haben demnach nur dann lerntheoretischen Einfluss auf den Jugendlichen, wenn es prägend genug ist. Nur dann bleibt die Erfahrung in der Erinnerung und kann den Jugendlichen in entscheidenden Augenblicken seines späteren Lebens helfen.

Aus all diesen Überlegungen heraus entstand eine Methode, in der physische und psychische Extremsituationen simuliert und trainiert wurden, um mithilfe dieser außergewöhnlichen Erfahrungen junge Menschen für die Anforderungen und Krisen des Lebens zielgerichtet zu wappnen.

Hahn starb am 14. Dezember 1974 in Salem.

1.2 »Moderne« Erlebnispädagogik

Mit Ausnahme der bereits 1951 nach britischem Vorbild gegründeten Outward-Bound-Schulen in Deutschland, begannen sich die

Pädagogen in der Bundesrepublik erst in den 70er Jahren wieder intensiver mit dem erlebnispädagogischen Ansatz zu beschäftigen. Zu tief saß bis dahin die Sorge, dass nicht nur das Gedankengut und die Philosophie sondern auch die Methoden der Erlebnispädagogik faschistisch orientiert sein könnten oder gar schon missbraucht werden.

Mittlerweile gibt es kaum eine Bildungsstätte, die sich nicht dem Generalthema des erlebnisorientierten Lernens zugewandt hat. Und aus der defizitorientierten Therapie für Jugendliche hat sich ein wachstumsorientiertes Konzept erlebnispädagogischen Handelns für die unterschiedlichsten Zielgruppen entwickelt. Erlebnispädagogik liegt im Trend als Therapie, als Maßnahme der Jugendhilfe, als Training von Schlüsselqualifikationen für Auszubildende und Manager, als Integrationshilfe für Behinderte etc.

Zahlreiche Fortbildungen und Zusatzausbildungen vom »Ropes-Course-Trainer« über »City-Bound-Maßnahmen«⁸ bis hin zum waschechten »Erlebnispädagogen« werden von den unterschiedlichsten Trägern in selbstverständlich auch unterschiedlicher Qualität angeboten.

Seit 1997, ab 1998 zweijährig, veranstaltet eine Gruppe von Fachleuten in unterschiedlichen Zusammensetzungen den internationalen Kongress »erleben und lernen«. Ziel der Kongresse ist, eine fachliche Diskussion, Professionalisierung und Weiterentwicklung der Bereiche Erlebnispädagogik, Outdoor-Training und Erfahrungslernen zu sichern. Die Erkenntnisse der bisherigen Kongresse sind in Dokumentationen auf der Homepage www.erleben-und-lernen.de zu finden.

Und doch ist es nach wie vor schwierig, eine von allen Fachleuten akzeptierte Definition des Begriffs Erlebnispädagogik zu finden.⁹ In

Anlehnung an Hahn setzte man anfangs die Erlebnispädagogik gleich mit einer handlungsorientierten Methode, in der Natur, Erlebnis und Gemeinschaft pädagogisch zielgerichtet miteinander verbunden werden.

Da bei dieser Begriffsbestimmung neuere Strömungen, wie beispielsweise die oben genannten City-Bound-Maßnahmen unberücksichtigt blieben, erweiterten Bernd Heckmair und Werner Michl die Definition folgendermaßen: »Unter Erlebnispädagogik verstehen wir eine handlungsorientierte Methode, in der durch Gemeinschaft und Erlebnisse in naturnahen oder pädagogisch unerschlossenen Räumen neue Raum- und Zeitperspektiven erschlossen werden, die einem pädagogischen Zweck dienen.«¹⁰

Anscheinend aber erschien den Autoren selbst diese Erklärung des Wortsinns bald darauf doch zu abgehoben oder vielleicht auch nur zu schwammig, jedenfalls wagten sie einen dritten Versuch, den sie momentan zur Diskussion stellen und der sich folgendermaßen liest: »Erlebnispädagogik ist eine handlungsorientierte Methode und will durch exemplarische Lernprozesse, in denen junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen gestellt werden, diese in ihrer Persönlichkeitsentwicklung fördern und sie dazu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten.«¹¹ Vielleicht könnten Heckmair und Michl auf die Einengung »junge Menschen« verzichten, dann würden eventuell auch einige Vertreter aus der Erwachsenenbildung, die sich dem Lernen mit Kopf, Herz und Hand und allen Sinnen verschrieben haben, zustimmen können.

Was an methodisch-didaktischer und was an pragmatischer Umsetzung aber verbirgt sich nun hinter diesen Definitionsversuchen? Wo liegt die Attraktivität des erlebnisorientierten Lernens für Lehrende und

Lernende jenseits der Spektakularität, von der es sich nicht allein nur gut erzählen lässt?

Allein die Ziele, die die Erlebnispädagogik verspricht, lesen sich ja schon recht zukunftssträchtig, für Profis in der Jugendarbeit wie auch für Lernexperten in der Erwachsenenbildung gleichermaßen:

- Persönlichkeitsentwicklung durch Förderung der Selbstwahrnehmung und Reflexionsfähigkeit, Klärung von Zielen und Bedürfnissen, Entwicklung von Eigeninitiative, Spontaneität, Kreativität und nicht zuletzt Selbstvertrauen, Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl etc.
- Soziale Kompetenz durch Förderung der Kooperations-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit etc.
- Das Wachsen eines systemischen, ökologischen Bewusstseins, das u. a. einen proaktiven Einsatz für die Bewahrung von Naturräumen und -schönheiten zur Folge hat.

Im Sinne des systemtheoretischen Denkers, der das Individuum als autopoietisches System, das lediglich perturbiert und somit zum Lernen aus sich selbst angeregt werden kann, kommen diese Versprechungen jedoch nur zum Tragen, wenn das teilnehmende Individuum diese Ziele auch selber verfolgen will. Deswegen geht es auf der methodischen Ebene der Erlebnispädagogik auch vielmehr darum, für Lernende und Lehrende Gelegenheiten zu schaffen, in denen die eigenen Werte erfahrbar und überprüfbar werden, als sich auf den oben genannten wohlklingenden Allgemeinplätzen zu tummeln.

Um diese »Gelegenheiten«, sprich Lernräume, optimal methodisch anzureichern, berufen sich die Experten der Erlebnispädagogik auf die nachstehenden Prinzipien:¹²

- Im Vordergrund steht das ganzheitliche Erleben, d. h. die kognitiven, emotionalen und vor allem aktionalen Lernebenen werden angesprochen.
- Mithilfe der Medien werden komplexe Problemstellungen evoziert, die ein hohes Maß an Strategie, Flexibilität, Entscheidungskompetenz und Konfliktfähigkeit fordern. Neben der Zielerreichung steht vielmehr der Prozess der Problemlösung im Mittelpunkt des Interesses.¹³
- Die Aufgaben und Situationen werden passend zur Zielsetzung ausgewählt und in ihrer Struktur und ihrem Anforderungsprofil möglichst ähnlich zur Alltagsrealität konstruiert und präsentiert, sodass der Teilnehmer einen nutzbringenden Vergleich zwischen seinem Verhalten im Seminar und im Alltag ziehen kann. Dafür notwendig ist, dass in der Aktivität ein neues Verhalten überhaupt möglich ist, und dass dieses neue Verhaltensmuster auch einen anderen, sozialverträglichen, individuell positiv erlebbaren Ausgang zur Folge hat als das frühere.¹⁴
- Die gewählten Situationen müssen der Vielfalt und Heterogenität der Gruppe gerecht werden. Wenn möglich sollten im Rahmen einer Aufgabenstellung alternative Handlungsmöglichkeiten zur Zielerreichung bestehen.
- Die gewählten Elemente sollen zum einen einen hohen Aufforderungscharakter besitzen, der neugierig macht und zur Auseinandersetzung bzw. zum Handeln anregt; zum anderen einen Ernstcharakter aufweisen, d. h. überprüfbare Konsequenzen nach sich ziehen.
- Die Situation wird so präsentiert, dass das subjektive Risiko als hoch bzw. die Lösbarkeit der Aufgabe als äußerst anspruchsvoll

erlebt wird, jedoch nicht als unüberwindlich bzw. unlösbar wahrgenommen wird.

- Die Teilnehmer eines erlebnispädagogischen Seminars werden explizit aufgefordert, sich eigene (Lern-) Ziele zu stecken. Diese Ziele sind die Grundlage für ein selbstverantwortetes Lernen.
- Nach der Präsentation der Aufgabenstellung (inklusive der Sicherheitsregeln) wird der Gruppensteuerung und Selbstverantwortung der Gruppe soweit wie möglich freier Lauf gelassen werden. Der Verantwortungsspielraum der Gruppe bezieht sich auf Entscheidungen, wie beispielsweise das Ausmaß der persönlichen Beteiligung, auf die Planungs- und Entscheidungsprozesse während der Aufgaben etc. Potenzielle psychische und physische Gefährdungen der Teilnehmer begrenzen dieses Prinzip.
- Reflexionen nach Aktionsphasen haben in der »modernen« Erlebnispädagogik einen festen Platz und hohen Stellenwert. Aus dem Erlebten wird Erfahrung und Wissen, indem die Teilnehmer mit Unterstützung des Leiters die in der Aktion gemachten Beobachtungen sammeln, Hypothesen bezüglich der Ursachen für die Zusammenhänge formulieren, die gewonnenen Ergebnisse bewerten und die daraus gewonnenen Erkenntnisse auf ihre Alltagstauglichkeit hin überprüfen. Zum einen dient die Reflexion der Rückschau auf die gemachte Erfahrung, zum anderen stellt sie eine Vorausschau im Sinne einer Integration und Nutzbarmachung der Erfahrung für zukünftige Situationen dar. Damit ein Erlebnis optimal verarbeitet werden kann, sollte die Reflexion sowohl inhaltlich als auch zeitlich möglichst dicht am Moment des Erlebens stattfinden.

Erlebnispädagogische Maßnahmen sind also, verkürzt gesagt, dadurch gekennzeichnet, dass der Einzelne mit sich und/oder in der Gruppe intensive Erlebnisse erfährt, die den Kern seiner Persönlichkeit treffen und mit denen er sich zuerst handelnd und dann reflexiv auseinandersetzt. Diese Lernform hat in der heutigen Zeit wieder an Aktualität und Attraktivität, nicht nur, aber vor allem in der Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, gewonnen.

1.3 Aktualität der Erlebnispädagogik

Die Erlebnispädagogik hat nichts an ihrer Aktualität verloren. So führt Fridolin Kreckl in seinem Artikel »Miteinander etwas tun – sozialpsychologische Hinweise zur Erlebnispädagogik« zwei Erscheinungsformen der industriellen Gesellschaft auf, die in der heutigen Zeit das Sozialverhalten bestimmen: Zum einen beschreibt er den »immer noch zunehmenden Verfall gewachsener Systeme, wie lebenslange Nachbarschaften ...«, den er auf die soziale Mobilität zurückführt, zum anderen bezieht er sich auf »... das zunehmende Bedürfnis nach Individualität, Selbstsein, Verwirklichung der eigenen Lebensziele«, während sich im selben Maße die Fähigkeit zu Bindung und Solidarität abschwächt. Aus diesen Gründen stuft Kreckl sowohl Angebote von Erlebnissen und daraus entstehende Freundschaften gerade für junge Menschen als notwendig ein, als auch den Aufbau einer, die gewachsenen sozialen Systeme und Rassenschranken überschreitenden, Solidarität auf humaner und freiheitlicher Basis.¹⁵

Matthias Weinholz stößt in seinem Buch »Freiluftleben« in dasselbe Horn, indem er die Lebenssituation von Jugendlichen folgendermaßen beschreibt:

- Bei der Betrachtung der Wohnsituation fällt eine »Separation im Großformat« auf. So gibt es immer mehr »Gegenden, die zu

siebzig Prozent von Pensionären bewohnt sind, Neubauviertel, bei denen fast kein Einwohner älter als fünfundvierzig Jahre ist oder Wohnviertel, deren Einwohner zehn verschiedene Sprachen sprechen«. Daher können auch die Kontakte nicht mehr wie früher funktionieren, als Kinder mit vielen Beziehungen und Bezugspersonen aufwachsen und sich als Teil einer überschaubaren Gesellschaft fühlten.

- Da die Arbeitsplätze der Eltern von deren Wohnort oft weit entfernt liegen und die Anfahrtszeit zusätzlich zur Arbeitszeit einen hohen Zeitaufwand darstellt, können die Eltern kaum Zeit mit ihren Kindern verbringen. Im Fall der Arbeitslosigkeit der Eltern ist die Familiensituation meist so gespannt, dass die Kinder nicht gerne mit ihren Eltern zu Hause bleiben. So ist der einzige Erwachsenenkontakt, den die Kinder haben, der mit Lehrern oder Mitarbeitern von Jugendeinrichtungen. Die Jugendlichen durchlaufen daher nur wenige Berührungspunkte mit dem Erwachsensein, mit deren Hilfe sie die Verhaltensweisen eines »Großen« und die Bedeutung, was Erwachsensein eigentlich ist, erlernen können.
- Da viele Kinder und Jugendliche mit ihren Eltern heutzutage in Ballungsgebieten wohnen, die hauptsächlich aus Hochhäusern bestehen, fehlt ihnen die Möglichkeit, ihr räumliches Vorstellungsvermögen und das für den Menschen so wichtige Fantasie- und Lernvermögen zu entwickeln. Die Möglichkeit, im Wald zu spielen, Bäche mit kleinen Stauwerken zu versehen, Beeren zu pflücken oder Baumhäuser zu bauen, sind selten geworden. »Der starke kindliche Drang zum Entdecken, Experimentieren und zu Abenteuern kompensiert sich dann nicht selten in Aktionen, die jenseits der Legalität liegen.«¹⁶