



Einführung in die Erlebnis- pädagogik

F. Hartmut Paffrath



Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Einleitung	11
1. Zur aktuellen Situation der Erlebnispädagogik	13
Begriffliche und inhaltliche Klärungen	15
Arbeitsfelder – Zielgruppen – Programmtypen	20
Diskussion und Kritik	22
Im Korsett der Erlebnisgesellschaft	26
2. Erlebnispädagogik hat Tradition – Zur geschichtlichen Entwicklung	33
Der Entstehungszusammenhang	34
Zwischen den Weltkriegen: Zwanziger Jahre und NS-Zeit	36
Entwicklungen nach 1945: Stillstand und erste Wiederbelebungen	40
Auf dem Weg zur „Modernen Erlebnispädagogik“	41
Kurt Hahn als Begründer der „Erlebnistherapie“	43
Traditionslinien über die Reformpädagogik hinaus	47
Erlebnispädagogik als Teil einer neuen Lernkultur	48

3. Theoretische Grundlagen	51
Konzeption und methodischer Ansatz	52
Indirektes pädagogisches Modell	52
Das Erlebnis als zentraler Bezugspunkt und Medium	53
Erlebnis – Wagnis – Abenteuer	56
Leitende Prinzipien	59
Lernen durch Grenzerfahrungen	59
Ganzheitlichkeit: „Kopf, Herz, Hand“ –	
Die Wiederentdeckung von Körper und Emotionalität	66
Ziele	74
Persönlichkeitsbildung – ein offenes Leitbild	75
Erziehung – Bildung – Emanzipation	77
Leitziele und Teilziele	81
Erlebnispädagogische Lernszenarien	83
Strukturmerkmale	83
Thematische Schwerpunkte	89
Aufbau und Gestaltung	92

4. Die Praxis	99
Klassische Outdoor-Aktivitäten in der Natur	100
Reiseprojekte zu Wasser und zu Land	101
Ausgewählte Aktivitäten	110
Die Natur als Medium	126
Neue Lernorte und Lernszenarien	127
Tiergestützte Aktivitäten	127
City Bound	130
Theater – Zirkus – Bewegungskünste	134
Landart – Schöpferischer Dialog in und mit der Natur	140
Bogenschießen	143
Interaktionsspiele – Kooperationsübungen – Problemlöseaufgaben	144
Handlungsfelder und Zielgruppen	152
Elementarbereich	152
Schule	155
Hochschule/Universität	164
Kinder- und Jugendarbeit	167
Erwachsenenbildung	171
Betriebliche Aus- und Weiterbildung	172
Soziale Arbeit/Sozialpädagogik	178
Sonderpädagogik – Heilpädagogik – Behindertenhilfe	182
Gesundheit: Prävention und Rehabilitation	184
Freizeit	187
Kultur: Museen – Ausstellungen	189
Senioren – eine neue Zielgruppe	192

5. Wie wirksam ist die Erlebnispädagogik?	197
Neuere Evaluationsstudien und Forschungsarbeiten	200
Grenzen der Wirksamkeit	208
6. Was muss ein Erlebnispädagoge können?	211
Die Aufgabe	212
Fachliche Kompetenzen	214
Persönliche Kompetenzen	215
Hard Skills – Soft Skills – Meta Skills	216
Prozessbegleitung als charakteristische Form pädagogischen Handelns in der Erlebnispädagogik	218
Erlebnispädagogische Lernszenarien: Arrangieren – Leiten – Begleiten	219
Selbständigkeit und Existenzgründung	220
Zertifizierungsdruck und Qualifizierungsnachweise	220
7. Wie wird man Erlebnispädagoge?	221
Offener Markt	222
Angebote von freien Trägern, Vereinen, Verbänden, privaten Unternehmen	222
Qualifizierungen und Studiengänge im Hochschulbereich	225

8. Anbieter im Bereich der Erlebnispädagogik – Firmen, Unternehmen, Institutionen	227
Qualitätsmerkmale	229
Kriterien zur Qualifikation von Anbietern	229
9. Resümee und Ausblick	231
Literatur und Internetquellen	234
Personenverzeichnis	257

Einleitung

Wer sich heute mit Erlebnispädagogik auseinandersetzt, wird mit einer Vielzahl unterschiedlicher Aktivitäten und Programme konfrontiert. Kaum ein anderes Feld hat sich so dynamisch entwickelt, wirft so viele Fragen auf wie die Erlebnispädagogik. Neue Zielgruppen und Zielsetzungen entstehen. Auch das methodische Repertoire erweitert sich ständig, den Forschungsstand aktualisieren wissenschaftliche Erkenntnisse.

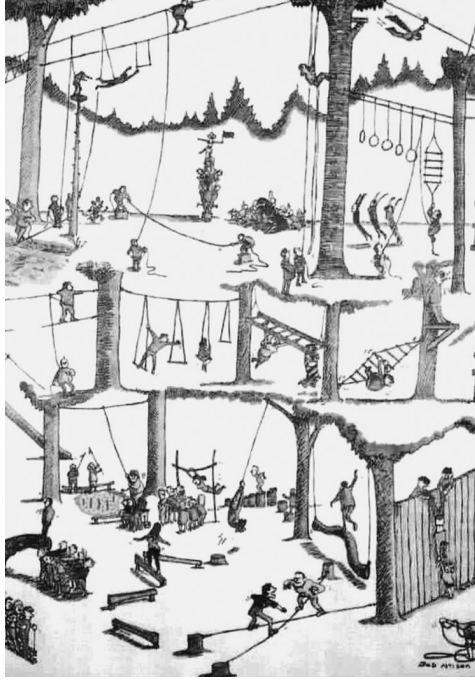
Die gegenwärtige Popularität der Erlebnispädagogik hängt nicht zuletzt mit ihrer zunehmenden Kommerzialisierung zusammen. Dadurch wird sie jedoch simplifiziert und instrumentalisiert, sie degeneriert tendenziell zur Spaßpädagogik, zum beliebig auswechselbaren Pausenfüller oder wird zum methodischen Zaubermittel hochstilisiert. Um solche Vereinfachungen bzw. Übertreibungen zu vermeiden, sind grundlegende Prinzipien zu klären, die Effekte der Programme zu überprüfen. Nur so lässt sich ein realistisches Bild der Erlebnispädagogik, ihrer Chancen aber auch ihrer Grenzen gewinnen.

Über die aktuelle Situation der Erlebnispädagogik und ihre Verbindung zur modernen Freizeit- und Erlebnisgesellschaft informiert das 1. Kapitel. Die Anfänge der Erlebnispädagogik reichen jedoch weiter zurück. Sie kann auf eine bereits hundertjährige wechselvolle Geschichte zurückblicken. Zentraler Ausgangspunkt ist die internationale ‚Reformpädagogische Bewegung‘ zu Beginn des 20. Jahrhunderts, die ihrerseits wiederum frühere Ideen und Entwürfe aufgreift (Kap. 2).

Überlegungen zu Grundlagen, Prinzipien, Zielen in Kapitel 3 bilden die Basis für den Einstieg in das Praxisfeld der Erlebnispädagogik. Kapitel 4 stellt klassische Aktivitäten sowie neuere Lernszenarien exemplarisch dar und beschreibt unterschiedliche Einsatzbereiche von der Elementarerziehung bis zur Geragogik. Konkrete Beispiele verdeutlichen, dass es in der Erlebnispädagogik nicht um das bloße Anwenden methodischer Arrangements geht, sondern um die Gestaltung individueller Lernangebote. Wirkungsmöglichkeiten diskutiert das 5. Kapitel unter Einbeziehung wissenschaftlicher Studien.

Wer im Bereich der Erlebnispädagogik tätig sein will, benötigt dafür geeignete Kompetenzen und Qualifikationen. Die Kapitel 6 – 8 skizzieren das spezifische Anforderungsprofil von Erlebnispädagogen, informieren über aktuelle Aus- und Fortbildungsmöglichkeiten, stellen unverzichtbare Qualitätskriterien für erlebnispädagogische Anbieter heraus.

Resümee und Ausblick greifen zentrale Thesen der Arbeit noch einmal auf, öffnen Perspektiven für eine weiterführende Auseinandersetzung. Die Literaturhinweise dokumentieren die verwendeten Quellen und bieten zugleich Einblick in die fachliche Diskussion.



1. Zur aktuellen Situation der Erlebnispädagogik

1. Zur aktuellen Situation der Erlebnispädagogik

Erlebnispädagogik ist in den letzten Jahren zunehmend in das öffentliche Interesse gerückt. Sie hat sich in der Bildungslandschaft etabliert. Im Freizeitbereich, in der Sozial- und Jugendarbeit gehört es inzwischen zum Standard, erlebnispädagogische Programme anzubieten, um sich dadurch zu profilieren.

Die Aktivitäten reichen von Flussbettwanderungen, Höhlenbegehungen, Klettern, Bergtouren, kooperativen Problemlöseaufgaben bis zum Wüstenaufenthalt in der Sahara oder den Aufbruch in den arktischen Winter, schließen im Konzept *City Bound* die unmittelbare Umgebung urbaner Ballungsräume ein.

Drei Szenen aus der Praxis geben Einblick in die Unterschiedlichkeit der Angebote und Zielgruppen:

- Auf der Rückfahrt einer Reise nach Mittel- und Südamerika übernimmt der 16-jährige Schülerkapitän Knut Feil im Atlantik das Ruder der Thor Heyerdahl. Er bringt das Segelschiff in Sturm und Nebel gemeinsam mit seinem Team durch den Ärmelkanal sicher in den heimischen Hafen Hamburg (D. Soitzek 2007: 388).
→ *Segeln als klassisches erlebnispädagogisches Medium*
- Vorsichtig tasten sich Simone (5 Jahre) und Tom (6 Jahre) durch dichten Wald und sumpfiges Gelände voran, um eine entführte Prinzessin zu befreien. Sie dürfen den schlafenden Riesen nicht aufwecken und haben schwierige Aufgaben zu meistern. Ort des Abenteuers ist eine Turnhalle. Teppichfliesen werden zu Trittsteinen über das Moor, Bänke zu schmalen Burgmauern ...
→ *Indoor-Aktivität aus den Bereichen Abenteuersport, Erlebnisturnen oder erlebnisorientierter Freizeitarrangements*
- Eine Gruppe von Erwachsenen versucht, mit einfachen Materialien einen möglichst hohen Turm zu bauen. Der Konstruktionsplan droht zu scheitern, der Turm gerät in eine gefährliche Schiefelage... Was nun?
→ *Outdoor-Trainingsübung zur Personalentwicklung im Rahmen betrieblicher Aus- und Weiterbildung (vgl. Bild S. 172)*

Die Angebote umfassen Kurzzeitmaßnahmen wie Langzeitprojekte und verfolgen ganz unterschiedliche Intentionen. Sie richten sich an Kinder, Jugendliche, Jungen und Mädchen, Einzelpersonen oder Gruppen, an Suchtgefährdete, Drogenabhängige, Berufstätige, Senioren.

Outdoor-Trainings gelten bei Personalentwicklern als interessantes Instrument beruflicher Qualifizierung. Im Gesundheitswesen werden erlebnispädagogische Module zur Prävention bzw. Rehabilitation eingesetzt, um Patienten über die abstrakte Aufklärung hinaus emotional zu erreichen. Auch Kirchen versuchen, durch erlebnisorientierte Angebote an Attraktivität zu gewinnen (vgl. H. Jansen 2007, G. Kettenbach 1984 u.a.). Sogar das traditionelle Schulsystem entdeckt die Chancen erlebnispädagogischer Lernszenarien wieder.

Neben solchen Praxisfeldern findet die Erlebnispädagogik Eingang in den Hochschulbereich. Neue Studiengänge bieten verschiedene Möglichkeiten der Aus- und Weiterbildung. Grundlagenforschung unterstützt die Begleitung von Praxisprojekten. Sie schafft damit Voraussetzungen, um die eigene Arbeit zu legitimieren, das diffuse Wahrnehmungsbild der Erlebnispädagogik in der Öffentlichkeit zu korrigieren, werden doch allzu oft Drill- und Erziehungscamps, Überlebenstrainings, Wildnisexpeditionen, Vergnügungsparks, spektakuläre Events wie Klippenspringen oder inszenierte Dschungelcamps mit dem Etikett ‚Erlebnispädagogik‘ belegt.

Angesichts solcher Unklarheiten, zu der auch die Erlebnispädagogik selbst mit ihrem facettenreichen Spektrum beiträgt, sind Orientierung und begriffliche Klärung notwendig.

Begriffliche und inhaltliche Klärungen

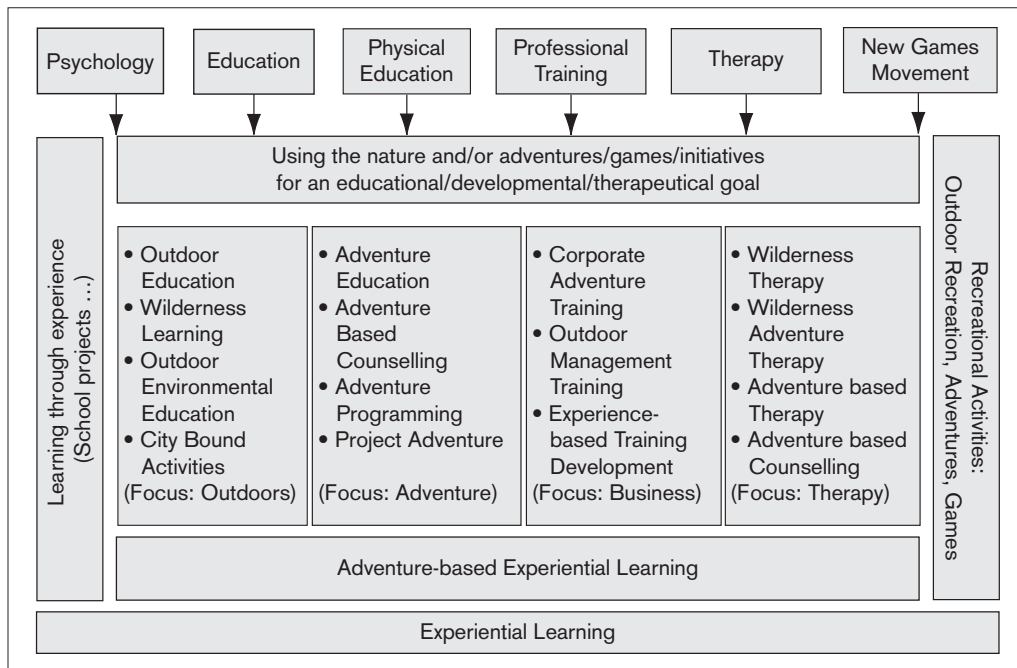
Unterschiedliche Ansätze

Erlebnispädagogische Programme haben sich in vielen Ländern der Erde: in Europa, Asien, Afrika, Amerika oder Australien etabliert. Outward Bound Zentren sind in über 40 Staaten vertreten. Trotz weitgehender Gemeinsamkeiten müssen jedoch kulturelle, geographische und länderspezifische Eigenheiten berücksichtigt werden.

Unterschiedliche Formen und Schwerpunkte sind vor allem im pragmatisch ausgerichteten anglo-amerikanischen Raum entstanden. Hier konnte sich das Modell des handlungsorientierten Lernens im Gegensatz zu Deutschland stärker durchsetzen.

Der weite Begriff *Outdoor Education* umfasst alle arrangierten Lernaktivitäten in der Natur bzw. außerhalb von Gebäuden, eben Outdoor. Einen speziellen Schwerpunkt bildet dabei die *Outdoor Environmental Education* – ein Ansatz, der mit der Ökopädagogik bzw. der Bildung für nachhaltige Entwicklung in Deutschland vergleichbar ist. Im Vordergrund steht hier die direkte Begegnung mit der Natur selber. Statt einer theoretischen Belehrung über Ökosysteme oder umweltgerechtes Verhalten sollen unmittelbare Erfahrungen emotionale Beziehungen, Zugänge und Erkenntnisse ermöglichen. Ein typischer Vertreter dieser Richtung ist Joseph B. Cornell mit seinen zu Bestsellern avancierten Büchern: „Mit Kindern die Natur erleben“ bzw. „Mit Freude die Natur erleben“.

Gegenüber den spielerischen, experimentellen Formen der Naturerfahrung favorisiert die *Adventure Education* abenteuerliche Aktivitäten. Die *Wilderness Education* wählt Erlebnisräume abseits der Zivilisation, während im *City Bound* Modell urbane Ballungszentren das eigentliche Erfahrungsfeld bilden. Abenteuer-Aktivitäten in institutionalisierten Lernräumen, beispielsweise in Schulen zu verankern, ist Anliegen des *Project Adventure* Ansatzes. Die Bezeichnung *Experiential Education* ist als *Oberbegriff* der einzelnen Richtungen zu verstehen und kennzeichnet die verschiedenen pädagogischen Programme mit dem Schwerpunkt *handlungs- und erfahrungsorientierten Lernens, des Experiential Learning*, Outdoor sowie Indoor. Etabliert haben sich seit den 1990er Jahren ebenfalls verschiedene Konzepte im therapeutischen Bereich: *Wilderness Therapy, Wilderness Adventure Therapy, Adventure based Therapy* oder *Adventure based Counselling*.



*Erlebnis- und handlungsorientierte Programmtypen im anglo-amerikanischen Raum
Übersicht modifiziert nach Michael Rehm – www.erlebnispaedagogik.de/Grafiken*

Im nordeuropäischen Raum (Dänemark, Schweden, Norwegen) kommt der Bewegung des *Friluftsliv*, des Freiluftlebens, eine charakteristische Rolle zu. In diese Lebensphilosophie eines naturverbundenen Lebensstils sind erlebnispädagogische Programme eingebettet. Dadurch ergibt sich eine natürliche Legitimationsbasis für Outdoor-Unternehmungen und natursportlich ausgerichtete Aktivitäten.