Erlebnispädagogik kompakt

Thomas Eisinger

ziel
Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 6

Einführung in die Erlebnispädagogik 7
1. „Just for fun“ oder Erlebnispädagogik 8
2. Eine Definition der Erlebnispädagogik 11
3. Methodische Prinzipien der Erlebnispädagogik 18
4. Die pädagogische Zielrichtung 22

Der Erlebnispädagoge 23
1. Das Anforderungsprofil eines Erlebnispädagogen 24
2. Die Frage nach der Qualifikation des Erlebnispädagogen 28

Die Gruppe/Das Team 31
1. Faktoren, die das Gruppengeschehen beeinflussen 32
2. Teamphasen/Gruppenphasen 33

Das Lernzonenmodell 41
1. Vorbedingungen für einen Lern- und Veränderungsprozess 42
2. Das Lernzonenmodell 46

Kooperative Abenteuerübungen 51
1. Definition 52
2. Drei Einflussfaktoren auf Kooperative Abenteuerspiele 54
3. Verschiedene Aufgabenarten 57

Ablaufphasen einer Übung – Didaktik der Erlebnispädagogik 61
1. Vorbereitungs- oder Planungsphase 62
2. Anleitungs- oder Präsentationsphase 64
3. Durchführungs- oder Aktionsphase 66
4. Reflexionsphase 68
5. Evaluationsphase 69
6. Nachbereitungsphase 69
7. Programmplanung unter Beachtung der Gruppen- und Ablaufphasen (Matrix) 70

Wirkungsmodelle in der Erlebnispädagogik 75
1. Zur Frage der Alltagsrelevanz erlebnispädagogischer Maßnahmen 77
2. Möglichkeiten der Ergebnissicherung: Sechs Wirkungsmodelle im Überblick 84
3. Zur pädagogischen Effektivität der Modelle 98

Reflexion 103
1. Reflexion in der Erlebnispädagogik 104
2. Reflexion und Gruppenphase 106
3. Verschiedene Ebenen der Reflexion 108
4. Praktische Hilfen für die Reflexionsarbeit 110
5. Fallen in der Reflexionsarbeit 117

Sicherheit – Standards und Maßnahmen 121
1. Sicherheitsstandards 122
2. Seinen „Pflichten“ nachkommen 130

Literatur 133
Endnoten 139
Der Autor 144

Vorwort

Kurz – bündig – kompakt

Als Albert Einstein seine Dissertation abgab, umfasste sie ganze 17 Seiten. Die Gutachter waren beeindruckt vom Inhalt. Dennoch forderten sie ihn auf mehr zu schreiben. Er soll dann eine Woche lang darüber nachgedacht haben, um anschließend noch einen weiteren Satz hinzuzufügen und die Arbeit wieder abzugeben. Die Arbeit wurde angenommen.

Peter Drucker, den viele für das erste wahre Genie in der Managementforschung halten, hat den Zweck eines Unternehmens in weniger als 75 Worten zusammengefasst. Und dennoch bilden diese Wörter die Grundlage für einen großen Teil der Managementliteratur der letzten Jahrzehnte.[1]

Nun bin ich weder Einstein noch Drucker, aber mein Anliegen ist dasselbe: Die wichtigsten Themen zur Erlebnispädagogik sollen in einem einzigen Buch in kompakter und komprimierter Form klar verständlich beleuchtet werden und so einen Einstieg in diesen Bereich ermöglichen. Dabei werden die einzelnen Themen in ihren wichtigsten Aspekten dargestellt, für die weiterführende Diskussionen oder Informationen wird auf Literatur hingewiesen, die die einzelnen Themen differenzierter und tiefergehend darstellen.

In meiner Arbeit als Dozent und Ausbilder von Erlebnispädagogen[2] habe ich immer wieder wertvolle Literatur zu Einzelthemen der Erlebnispädagogik gefunden. Aber was mir fehlte, war ein einziges Buch, in dem die wichtigsten Themen für die Ausbildung von Erlebnispädagogen in kompakter Form als Bindeglied zwischen Theorie und Praxis dargestellt und erklärt werden. Deshalb ist dieses Buch entstanden.

Bad Liebenzell, Sommer 2016

Einführung in die Erlebnispädagogik

Einführung in die Erlebnispädagogik

Erlebnispädagogik ist heutzutage zu einem schillernden und weitgefächerten Begriff geworden, unter dem sich eine Vielzahl von Aktivitäten und Programmen, vermehrt auch im kommerziellen Bereich, subsummiert.[3] Gerade deshalb ist es notwendig, sich mit dem eigentlichen Kern der Erlebnispädagogik, sowie ihren Chancen und Grenzen auseinander zu setzen.[4]

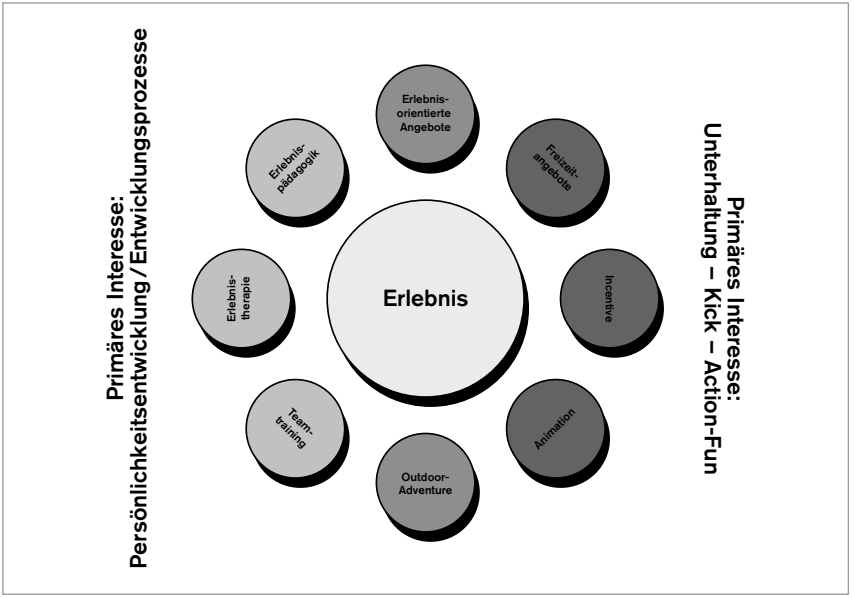
1. „Just for fun“ oder Erlebnispädagogik

Die Zielrichtung bestimmen

Bei den vielfach angebotenen Programmen und Maßnahmen, die sich mit dem „Schwerpunkt Erlebnis“[5] befassen, bedarf es einer genaueren Betrachtung, was Menschen darunter verstehen, wenn sie davon reden, dass sie – wie des Öfteren formuliert – „Erlebnispädagogik gemacht haben“. Schon die Formulierung lässt aufhorchen. Bei näherem Nachfragen stellt sich meist heraus, dass es sich um Freizeitaktivitäten handelt, die einen gewissen Event- und Erlebnischarakter haben, aber von einer erlebnis*pädagogischen* Maßnahme noch weit entfernt sind. Solche Aktionen, die unbestritten schön sein können, interessant sind und Spaß machen und die keinesfalls abzulehnen sind, können allenfalls erlebnisorientiert, aber nicht erlebnispädagogisch genannt werden.

Damit ergeben sich zwei grundlegend verschiedene Programmtypen, die sich durch ihre inhaltliche Zielrichtung unterscheiden:

- Zielrichtung „Just for fun“: Unterhaltung, Kick, Fun, Action
- Zielrichtung „Bildung/Pädagogik“: Persönlichkeitsentwicklung, Entwicklungsprozesse



Grafik 1: Erlebnis

Von dieser Zielrichtung herkommend, lassen sich Freizeitangebote, Incentives und Animationen dem Bereich „Just for fun“ zuordnen. Reine „Just-for-Fun“-Aktionen sind nicht oder nur indirekt pädagogisch einsetzbar. Wer bei einem Freizeitangebot oder im Anschluss an ein Incentive mit den Teilnehmern in eine Auswertungsrunde einsteigen will, um Transferpotentiale zu erarbeiten, wird wohl auf erstaunte Gesichter treffen. Das entspricht in diesem Fall nicht dem Handlungsmotiv der Teilnehmer (und auch nicht der des Veranstalters).[6]

Dagegen fallen Teamtraining, Erlebnistherapie und Erlebnispädagogik in den Bereich „Bildung/Pädagogik“. Daneben lassen sich in der Praxis erlebnisorientierte Maßnahmen und Outdoor-Maßnahmen nicht immer gleich einem dieser beiden Bereiche zuordnen.

Die Einordnung in einen der beiden Bereiche ist von der Zielrichtung – mehr „Just for fun“ oder mehr „bildend“ – abhängig. Diese wiederum wird maßgeblich davon beeinflusst, welchen Stellenwert die Prozessbegleitung und die Reflexion einnehmen.[7]

Program design nach Simon Priest

Simon Priest[8] verfeinert diese Zielrichtung noch mehr und unterteilt in vier Programmtypen, *„program designs“*, wie er sie nennt, und grenzt sie durch Akzentsetzungen voneinander ab. Dabei ist zu beachten, dass Priest damit nicht ganzheitliche Lernerfahrungen zerstückeln will. Die Akzentuierung einer Zielkategorie heißt nicht, „dass die anderen Kategorien ausgeblendet werden. Das Schema ist als Modell, als Hilfestellung zu begreifen, um Konzepte mit definierten Zielrichtungen besser fassen und einordnen zu können.“[9]

- Freizeit und Erholung: Mit dem Stichwort „change the way people feel“ setzt er in diesem *program design* den Schwerpunkt auf die affektiven Ziele. Die Maßnahme soll einer Entspannung und Erholung dienen, bei dem die Teilnehmer ihren Spaß haben und dieser auch im Vordergrund steht.
- Bildung: Darunter subsumiert Priest all jene Maßnahmen, bei der im Vordergrund die Verfolgung kognitiver Ziele steht. Der Teilnehmer soll etwas erleben, soll aber darüber ins Nachdenken und reflektieren gebracht werden („change the way people think“).

- Training: Bei diesem *program design* liegt der Akzent auf verhaltensbezogenen Zielen („change the way people behave“). Der Teilnehmer wird angeregt neues Verhalten nicht nur kognitiv zu erkennen, sondern auch gleich konkret in einer Aktion umzusetzen.
- Therapie: Der Akzent liegt hier auf den therapeutischen Zielen. Teilnehmer sollen lernen, falsche Verhaltensweisen ab- und neue fördernde oder hilfreiche Verhaltensweisen aufzubauen und zu lernen („change the way people misbehave“).

Damit reiht Priest auch den Aspekt „Freizeit und Erholung“ in den Bereich der Pädagogik mit ein, weil er unter diesem Aspekt, auch wenn von den Teilnehmern unreflektiert, ein (zugegebenermaßen minimales) pädagogisches Ziel („change the way people feel“) verfolgt. Meine eigenen Erfahrungen zeigen, dass selbst dann, wenn eine Maßnahme im Sinne von „just for fun“ konzipiert und durchgeführt wurde, sie oftmals auch ohne Reflexion Auswirkungen auf die Gruppendynamik hatte.

2. Eine Definition der Erlebnispädagogik

Ein unmögliches Unterfangen

Eine exakte Definition von Erlebnispädagogik zu formulieren ist nicht möglich.[10] Zu groß ist die Bandbreite und das Gesamtspektrum[11], das mit „Erlebnispädagogik“ etikettiert wird (Abenteuerpädagogik, Wildnispädagogik, City Bound, Outdoorpädagogik, Zirkuspädagogik, um nur einige zu nennen). Paffrath bringt es plastisch auf den Punkt:

> *„Die Absicht, eine eindeutige Definition der Erlebnispädagogik zu finden, ähnelt dem Vorhaben, einen Pudding an die Wand zu nageln. Es bleiben nur schwache Konturen zurück.“*[12]

Durch diese Heterogenität ist es in der Vergangenheit noch nicht richtig gelungen, diese unterschiedlichen Entwicklungslinien richtig miteinander zu verknüpfen. Es „fällt auf, dass die Fäden meist aneinander vorbeilaufen, ohne sich zu berühren. Es fehlen Verknüpfungen, die theoriebildend sein könnten".[13]

Dennoch ist Paffrath[14] zuzustimmen, wenn er deutlich macht, dass, „wenngleich eine Definition die Wirklichkeit in ihrer Vielfalt nicht abbilden kann, abstrakt bleiben muss, […] es dennoch sinnvoll [ist], das Grundprinzip möglichst prägnant zu formulieren". In diesem Sinn sind Definitionen zwar nicht wertneutral und objektiv, aber dennoch Hilfsmittel und Verständigungsgrundlage, um die jeweilige Position oder den jeweiligen Schwerpunkt zu verdeutlichen.

Es ist deutlich geworden, dass Erlebnispädagogik nicht in erster Linie mit einem erhöhten Adrenalinspiegel gleichzusetzen ist. Sie ist auch nicht Schulung in speziellen Sportarten, wie sie von kommerziellen Sportorganisationen angeboten werden. Sie ist außerdem nicht gleichzusetzen mit Extremsportarten oder einem Überlebenstraining, sondern hat mit einer pädagogischen Zielsetzung und auch mit pädagogischer Betreuung zu tun.

> *„Abenteuer finden nicht ohne pädagogische (Vor-/Während-/Nach-)Betreuung statt."*[15]

Der Fokus liegt in erster Linie nicht auf dem Erlebnis, sondern auf der Pädagogik, auf dem, was durch dieses Erlebnis erreicht bzw. ausgelöst werden soll. Um es mit Priest in kompakter Form zu sagen: „Change the way people feel, think, behave and misbehave." Ähnlich betonen auch Heckmair/Michl in ihrer Definition von Erlebnispädagogik, dass durch „exemplarische Lernprozesse, in denen junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen gestellt werden", diese in