

**Anita Glatz-Günther**

## Erlebnispädagogik macht Schule

*„Wenn du dich sicher fühlen willst, dann tu was du schon immer konntest. Aber wenn du wachsen willst, dann gehe bis zum äußersten Ende deiner Kompetenz und das heißt, dass du für kurze Zeit deine Sicherheit verlierst. Wann immer du also nicht genau weißt, was du gerade tust, weißt du, dass du wächst“. (Project Adventure, 1995<sup>1</sup>)*



### Vorbemerkungen

Am 24. Februar 2011 schickte die damalige baden-württembergische Kultusministerin Marion Schick bei einer Auftaktveranstaltung die ersten 25 Schulen, die nach dem neuen baden-württembergischen Präventionskonzept nach Dan Olweus<sup>2</sup> arbeiten, auf den Weg mit den Worten „Präventionsarbeit an Schulen soll nicht punktuell, sondern nachhaltig, zielgerichtet und systematisch erfolgen.“

Was heißt das und wie kann Erlebnispädagogik einen guten Beitrag dazu in Schule leisten? Olweus' Präventionskonzept sieht Maßnahmen auf drei Ebenen vor: Auf Schulebene, auf Klassenebene und auf der persönlichen Ebene. Die Erlebnispädagogik könnte gerade auf der Klassenebene neben vielen anderen Maßnahmen und Programmen eine wichtige Rolle spielen.

Bereits jetzt kaufen sich viele Klassen in den überall entstandenen Hochseilgärten und bei anderen professionellen Anbietern für Schullandheimaufenthalte, Projektwochen, Wandertage, Klassentage etc. ein. Dies bleiben dann oftmals (oder meistens?) einmalige Interventionen mit sehr unterschiedlichen Ergebnissen.

Am stärksten jedoch entfaltet erlebnispädagogisches Arbeiten in der Schule sein Potential, wo über eine längeren Zeit im Klassenverband nach seinen Grundsätzen gearbeitet wird<sup>3</sup>. Die erlebnispädagogischen Grundsätze entsprechen nämlich durchaus den neuen pädagogischen Entwicklungen in der Schule wie Ganzheitlich-

<sup>1</sup> Zitiert nach Tom Senninger: Abenteuer leiten – in Abenteuer lernen, Ökotopia-Verlag Münster, 1. Auflage 2000, S. 18

<sup>2</sup> Schwedischer Psychologe und Professor für Persönlichkeitspsychologie an der Universität Bergen (Norwegen)

<sup>3</sup> Nach Hans-Jochen Wegener in Lernen braucht Wagnis, bildung und wissenschaft, Mai 2003, S. 13

keit (Lernen mit Kopf, Herz und Hand), Handlungsorientierung, eigenverantwortliches Handeln und Lernen durch eigene unmittelbare Erfahrung. Und so kann die Erlebnispädagogik vielen Schulen bieten, was sie im Rahmen ihrer Schulentwicklung suchen: eine Möglichkeit für ganzheitliche Förderung der Schülerinnen und Schüler im Bereich der Schlüsselkompetenzen und eine echte Bereicherung für das Schulprofil oder einen in vielerlei Hinsicht attraktiven Baustein für ein Schulprogramm.

Um längerfristig und damit auch besonders nachhaltig mit Klassen zu arbeiten, bietet sich eine Arbeit nach dem Modell „Project Adventure“ (PA) an, einer Form der Erlebnispädagogik, die seit Anfang der 70er Jahre in den USA unter Förderung durch das U.S. Office of Education für die Anwendung in verschiedensten Schulararten Lehrpläne und Curricula entwickelt wurde. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass Project Adventure – PA ein gesetzlich geschützter Begriff ist, hinter dem in den USA die drittgrößte Non-Profit-Organisation im erlebnispädagogischen Bereich steht.

### **Hauptziel von PA ist die Steigerung eines positiven Selbstwertgefühls und die Entwicklung eines positiven Selbstkonzepts.**

Eine zentrale pädagogische Grundannahme des Ansatzes von PA ist, dass eine Serie von

- gut vorbereiteten,
  - der teilnehmenden Gruppe oder Klasse angepassten und
  - die einzelnen Teilnehmer herausfordernden,
  - aber von ihnen erfolgreich bewältigbaren Abenteueraktivitäten
- einer Person helfen, ein positives Selbstkonzept zu entwickeln.

Voraussetzungen dafür sind

- die Gewissheit der körperlichen Sicherheit,
  - eine wertschätzende Grundhaltung,
  - ein Klima von emotionaler Sicherheit
- in der Gruppe, mit der diese Aktivitäten durchgeführt werden.

Weitere wesentliche Kriterien für die Wirksamkeit von PA in Bezug auf das Hauptziel sind die pädagogisch-zielorientierte Planung und Feinabstimmung der oben genannten Serie von Erlebnis- und Abenteueraktivitäten sowie die intensiv durch-

geführte Vor- und Nachbereitung dieser Aktivitäten mit den Teilnehmern<sup>4</sup>. Gerade durch diese Kriterien unterscheidet sich der erlebnispädagogische Ansatz von PA von vielen anderen erlebnispädagogischen Aktivitäten.

Charakteristisch für PA sind weiterhin die sogenannten Schlüsselemente, die als unabdingbar angesehen werden, um das oben genannte Hauptziel zu erreichen. Die folgende Auflistung der Schlüsselemente stammt von Kuno Feierabend<sup>5</sup>. Sie wird hier zusammengefasst wiedergegeben.

### **Trust Building (Vertrauensaufbau)**<sup>6</sup>

Damit ist der Aufbau einer vertrauensvollen Atmosphäre in der Gruppe über körperliche Aktivitäten wie Vertrauensübungen gemeint, bei denen Vertrauen und Sicherheit erlebbar wird, was von grundlegender Wichtigkeit für die weitere aufbauende Arbeit in der Gruppe ist.

### **Goal Setting (Gruppen- und Einzelziele)**

Gemeinsam werden konkrete und erreichbare Gruppenziele, sowie persönliche Einzelziele der jeweiligen Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausgearbeitet. Beim Goal Setting werden vor jeder Aktivität zwei Fragen gestellt:

- Was möchte ich für mich (heute) erreichen?
- Wie kann unsere Gruppe (heute) weiterkommen?

Es sind also persönliche Ziele und Bedürfnisse und Gruppenzielbedürfnisse zu berücksichtigen, um dann über die erfolgreiche Erreichung dieser Ziele und der Bewusstmachung dieser Tatsache den Teilnehmerinnen und Teilnehmern zu ermöglichen, ein gutes Gefühl zur Gruppe und zu sich selbst aufzubauen und zu stärken.

<sup>4</sup> Vgl. Kuno Feierabend in Project Adventure (PA) – Ein erlebnispädagogischer Ansatz aus den USA in MJKS Bad. W.: Leitfaden 3 – Kooperation zwischen Jugendarbeit und Schule, S. 12

<sup>5</sup> Kuno Feierabend: Project Adventure Erlebnispädagogik made in USA in Jugendstiftung Baden Württemberg: Erlebnispädagogik Planspiele Gruppenaktionen Kopiervorlagen, 3. Auflage 1994, S 108 – 110

<sup>6</sup> Die meisten der bei PA üblichen Begrifflichkeiten werden im folgenden Text in ihrer englischsprachigen Form belassen, um eine Unterscheidung zu anderen, im deutschsprachigen Raum verwendeten erlebnispädagogischen Arbeitsformen zu ermöglichen. Die Übersetzungsversuche aus dem Amerikanischen stammen zum Teil von Kuno Feierabend und zum Teil von den Autoren.





### **Challenge by Choice (Herausforderung nach eigener Wahl)**

Um den Teilnehmerinnen und Teilnehmern einer Gruppe eine eigene ihnen angemessene Gestaltung ihres Herausforderungsgrades zu ermöglichen, ist bei der PA-Arbeit das Prinzip des "Challenge by Choice" eingeführt. Jeder hat so die Möglichkeit den Grad der Herausforderung seinen Grenzen individuell anzupassen. Allerdings sollen die Teilnehmer auch lernen, mehr und mehr ihre Komfortzone zu verlassen und den Schritt in die Lernzone zu wagen, der jedoch immer auch mit dem Risiko des Scheiterns verbunden ist. Grundsätzlich gilt: Ein ehrlicher und engagierter, aber gescheiterter Versuch, ein gewähltes Ziel zu erreichen, ist genauso wertvoll, wie das Ziel erreicht zu haben.

### **Peak Experience (besondere(s) Erlebnis(se))**

Das ist ein herausragendes, besonderes Erlebnis von sehr eindrücklicher und prägender Art. Es sind oft Erlebnisse, die Ergriffenheit oder Betroffenheit bewirken, die unmittelbar eine wesentliche Erkenntnis vermitteln. Erlebnisse dieser Art ermöglichen in besonderem Maße persönliches Wachstum.

### **Problem Solving (Problemlösungsaufgaben)**

Die Gruppe wird vor herausfordernde Aufgaben gestellt, die sie nur gemeinsam durch konstruktive Mitarbeit aller lösen kann. Unterschiedlichste, bei den Einzelnen vorhandene Talente, Fähigkeiten und Eigenschaften körperlicher, mentaler und geistiger Art werden zur Lösung der Aufgabe wichtig und können sich so (weiter) entwickeln, was zur Stärkung des Selbstvertrauens und des Zutrauens führt, neue und vielleicht zunächst sehr schwierig oder gar unlösbar erscheinende Aufgaben anzugehen

### **Humor (Spaß)**

Eine gelöste Atmosphäre, Spaß und Freude bei aller Ernsthaftigkeit der Arbeit in der Gruppe ist einer persönlichen Öffnung und einer positiven Entwicklung in der Gruppe und Einzelner sehr dienlich.

### **New Start (ein neuer Anfang)**

Dem Konzept Project Adventure liegt eine ‚hier & jetzt‘ - Orientierung zugrunde. Es ist nicht wesentlich, was eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer irgendwo anders gut oder nicht gut konnte, sondern was sie hier, für sich und zusammen mit der Gruppe gut kann. Alten Versagens-Geschichten und Rollen soll so der Einfluss genommen und ein ‚neuer Start‘ ermöglicht werden.

Damit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ein ‚neuer Start‘ ermöglicht wird, sollten neue unbekannte Spiele und Aktivitäten verwendet werden.

### **No Put Downs (kein Niedermachen)**

Das bedeutet, sich selbst oder andere in der Gruppe nicht ‚nieder zu machen‘, nicht abzuwerten. Die Beachtung dieser Haltung ist Teil der Selbstverpflichtungen des Wertevertrags (siehe Wertevertrag).

### **Wettbewerb & Zusammenarbeit**

Positive Formen des Wettbewerbs – z.B. als Gruppe durch konstruktive Zusammenarbeit eine gemeinsam gewählte Herausforderung in einer bestimmten Zeit bewältigen zu wollen – setzt Kräfte frei beim Einzelnen wie in der Gruppe, die bei PA bewusst genutzt werden.

### **Common Ground (gemeinsame Basis)**

Ein PA-Leiter ist nicht ‚außenstehender Experte‘, sondern bringt sich einerseits als aktives miterlebendes Mitglied der Gruppe mit seinen persönlichen Erfahrungen – vor allem im Debriefing, der Nachbesprechung, ein, andererseits aber muss er seine Leitungsrolle stets wahrnehmen. Bei Aufwärm-Aktivitäten machen die Leiterinnen und Leiter mit, bei den Aktivitäten (z.B. bei Problemlösungsaufgaben) sind sie in der Beobachterrolle.

### **Empathie**

Empathie in einer Gruppe bedeutet eine wachsende Achtsamkeit und Sensibilität füreinander. Wenn eine Person weiß, dass sie nicht alleine ist in ihren Bemühungen, dass sie jemand versteht, nicht nur verstandesmäßig, sondern auch gefühlsmäßig, ist es ihr viel mehr möglich, sich zu öffnen, sich ungeschützt zu zeigen und sie ist demzufolge auch geneigter, sich dem Risiko der Veränderung auszusetzen. Diese Forderung nach Empathie geht an die ganze Gruppe, doch ist die Leitung in diesem Bereich besonders gefordert.

### **Sicherheit**

Das Gefühl und die Gewissheit, psychisch und körperlich sicher und geschützt zu sein, ist ausschlaggebend für das Gelingen. Die meisten der Schlüsselemente von PA tragen wesentlich zum Entstehen dieses Sicherheitsgefühls bei. Der Leitung fällt aber letztendlich der Hauptschlüssel zu, ob diese Sicherheitsgewissheit entstehen kann – sie nutzt ihn durch ihre menschliche und fachliche Kompetenz.

Alle Schlüsselemente spielen in jeder einzelnen Aktivität mit PA-Gruppen eine Rolle, müssen aber, je nach Phase und Stand der Gruppe unterschiedlich gewichtet werden.

### **Der Full Value Contract oder der Wertevertrag**

Eine zum Gelingen von PA wesentliche Hilfe stellt der von der Gruppe erarbeitete Wertevertrag dar, ein Vertrag zur gegenseitigen Selbstverpflichtung. Zu Beginn der PA-Aktivitäten müssen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer und die Leiterinnen und Leiter verpflichten, die einzelnen Punkte des Vertrags einzuhalten und zu achten. An unserer Schule wurden folgende Verpflichtungen erarbeitet, auf einen Schirm (Symbol für Schutz) geschrieben und von allen an PA Beteiligten feierlich unterschrieben:

- Wir arbeiten als eine Gruppe zusammen: Einzel- und Gruppenziele sind uns dabei wichtig.
- Wir halten die Sicherheits- und Gruppenregeln ein.
- Wir geben uns gegenseitig Rückmeldung – sowohl positiv wie negativ. Wir nehmen diese Rückmeldung ernst.

Der Wertevertrag ist Grundorientierung in jeder Abenteuerwelle. In Konfliktfällen mit einzelnen Schülern, zu denen es immer wieder kommt, wird der Wertevertrag zur Grundlage des Konfliktgesprächs.

### **Eine Folge von Abenteuerwellen**

Kernstück von PA ist eine Folge von gut vorbereiteten, aufeinander aufbauenden, der Gruppe angepassten Abenteuerwellen. Damit PA das anvisierte Hauptziel mit den dieses Ziel konkretisierenden Leitziele (siehe Leitziele und Überprüfungsmerkmale) erreichen kann, muss die Gruppe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer – im optimalen Fall eine Schulklasse – über eine längere Zeit verbindlich zusammenarbeiten.

Sieben Abenteuerwellen, so nennen sich die PA-Treffen mit jeweils ca. zwei Stunden Dauer, sind das Minimum. Bei jeder Welle mehr ist eine deutliche Zunahme an innerem Wachstum bei den einzelnen Teilnehmerinnen und Teilnehmern und bei der Gruppe als Ganzes zu verzeichnen. Mehr Wellen bedeuten mehr Wachstum.

Die Folge der aufeinander aufbauenden Abenteuerwellen, der sog. Wellenplan, wird immer mit Wellen beginnen, die dem besseren Kennenlernen, der Lockerung und vor allem dem Vertrauensaufbau dienen. Auf der Basis des gewonnenen Vertrauens zu sich selbst und zur Gruppe stehen im Mittelpunkt der nächsten Wellen Problemlösungsaufgaben, auch Teamkooperationsaufgaben oder kooperative Abenteuerspiele genannt. Erst dann schließen sich Aktivitäten mit höherem Herausforderungsgrad und sog. Hochseilelemente an. Aber auch hier gilt, die Herausforderung ist an die Gruppe zurückgebunden, zumindest durch die Sicherung, die die Gruppe übernimmt. Bungee-Jumping, bei dem es nur um den Kick geht und die Gruppe keine (sichernde) Funktion hat, ist keine PA-Aktivität.

Das Konzept von PA bietet auf sehr einfachem Weg die Möglichkeit bei einzelnen Aktivitäten **geschlechtsspezifisch** zu arbeiten. So kann besser auf die unterschiedlichen Bedürfnisse von Jungen und Mädchen, aber auch auf die unterschiedliche Art und Weise Probleme zu lösen oder an Herausforderungen heranzugehen, eingegangen werden. Wenn es die Zahlenverhältnisse von Mädchen und Jungen in einer Projektgruppe zulassen, bieten wir an unserer Schule inzwischen etwa ein Drittel der Aktivitäten geschlechtsspezifisch an und machen damit beste Erfahrungen. An einer anderen Schule, die wir in der Projektdurchführung begleitet haben, war es sehr bald klar, dass der anvisierte Erfolg nur durch geschlechtsspezifisches Arbeiten zu erreichen war.

Der vorab vom Leitungsteam erstellte Wellenplan muss den Voraussetzungen und den Bedürfnissen der Gruppe und der einzelnen Teilnehmer aber auch den pädagogischen Zielen des Leitungsteams Rechnung tragen. Nach Beginn des Projekts ist in den regelmäßigen Teamreflexionen zu überprüfen, ob aufgrund der Erfahrung mit Einzelnen oder mit der Gruppe der Wellenplan angepasst oder verändert werden muss.

### **Der Verlauf einer Abenteuerwelle**

Die PA-Treffen werden in wörtlicher Übersetzung aus dem Amerikanischen (Abenteuer-) Wellen genannt. Sie können in der Turnhalle, im Außengelände der Schule oder in einem anderen für PA-Aktivitäten geeigneten und gut erreichbaren Gelände stattfinden. Sie haben einen immer gleichen Ablauf:

Schüler und Leitungsteam versammeln sich im Kreis, eine bestimmte Erkennungsmusik lädt dazu ein. Ein Mitglied des Leitungsteams begrüßt die Klasse und stellt

kurz den Ablauf des Nachmittags vor, spannend, aber ohne Wesentliches zu verraten.

Und schon beginnt ein erstes lebhaftes Spiel, bei dem alle mitmachen, auch die Teamer. Ein wenn möglich neues Spiel mit einfachen Regeln oder ein bekanntes mit veränderten Regeln, zum Dampf ablassen, je lebhafter desto besser (warming up).

Um wieder ruhiger zu werden, Konzentration und Einfühlungsvermögen aufzubauen folgt ein Spiel aus dem Bereich der Wahrnehmungsspiele, Vertrauensübungen oder spielerische Übungen, die bereits Fertigkeiten trainieren, die bei der späteren Aktivität gebraucht werden, z.B. Körperspannung aufbauen und halten können. (warming down)

Es folgt das sog. Briefing, mit ‚Vorgespräch‘ nur unzureichend übersetzt. Beim Briefing wird die eigentliche Aktivität sowohl inhaltlich als auch sicherheitstechnisch (physisch und psychisch) vorbereitet, Sicherheitstechniken eingeübt. Einzel- und Gruppenziele werden formuliert und für die Reflexion festgehalten.

Der Höhepunkt des Treffens ist die eigentliche Abenteuer-Aktivität – aus den Bereichen Vertrauensaufbau (z.B. Blindenführung über sehr schwierigen Parcours), Problemlösungsaufgabe (z.B. Spinnennetz) oder Herausforderung (z.B. der Trapezsprung) oder auch eine Kombination verschiedener Aktivitäten innerhalb einer Spieleskette.

Durch die Reflexion wird das Erlebnis zur Erfahrung. Im Debriefing, dem Nach- oder Reflexionsgespräch, wird das Erlebte aufgearbeitet, die Einzel- und Gruppenziele werden reflektiert. Das Debriefing orientiert sich an den Fragen:

1. Was war?
2. Wie war es (für mich)?
3. Was nun? Was heißt das für die nächste Abenteuerwelle – für mich und für uns als Gruppe?

Beim Debriefing ist Gelegenheit das im Wertevertrag vereinbarte, wertschätzende Feedback zu geben.

Die Abenteuerwelle endet mit einem Abschlussritual der ganzen Gruppe und einem kurzen Ausblick auf das nächste Treffen.

## Die Abschlusstage

Die Abschlusstage beenden ein Projekt und ermöglichen Erfahrungen einer neuen Qualität. Während die Abenteuerwellen weitgehend in der Turnhalle oder in Schulanähe stattfinden, eignen sich die Landschaften der Mittelgebirge besonders für die Outdoor-Aktivitäten dieser Tage. Mögliche Aktivitäten für die Abschlusstage sind eine nächtliche Orientierungswanderung in Kleingruppen bis max. 4 Teilnehmer, die Überquerung einer Seilbrücke, Abseilen und Klettern am Fels, Kanufahren, Höhlenbefahrung oder ein großes Spiel mit mehreren Stationen unter einer bestimmten Spielidee, z. B. Herr der Ringe. Fest in das Programm der Abschlusstage gehört die ausführliche Abschlussreflexion des gesamten Projekts.

## Was sonst noch zu PA gehört

### Das Leitungsteam

Um ein ganzes Projekt mit einer Klasse, Arbeitsgemeinschaft oder Schülergruppe durchzuführen bedarf es eines Teams mit je nach Größe der Gruppe mindestens 2, besser 4, bei großen Gruppen 6 Leiterinnen und Leitern. Bewährt haben sich Teams, in denen auch außerschulische Leiterinnen und Leiter, z.B. aus dem Bereich der Jugendarbeit oder Studentinnen und Studenten des Lehrfachs oder sozialer Berufe mitarbeiten. PA ist hervorragend für eine Kooperation zwischen Schule und Jugendarbeit geeignet. Verschiedene Schulen haben mit der Mitarbeit von Eltern im Team gute Erfahrungen gemacht. Sinnvoll ist, wenn die Klassenlehrerin bzw. der Klassenlehrer im Team mitarbeitet oder eine Lehrkraft, die in der Klasse unterrichtet.

Wenn Hochseilaktivitäten, Abseilen und Klettern ins Programm aufgenommen werden, muss eine Teamerin oder ein Teamer sicherheitstechnisch ausgebildet sein.

So wie jede Schülerin und jeder Schüler mitmachen kann, so braucht es keinerlei Voraussetzungen sportlicher Art für die Mitarbeit im Team. Gefragt sind jedoch pädagogisch-psychologische Kompetenzen besonders beim Briefing, während der Durchführung der Aktivität und noch mehr beim Debriefing. Gefragt ist auch die Bereitschaft zum Rollenwechsel von der Lehrerin zur Leiterin, vom Lehrer zum Leiter.

### Das Zertifikat

Über die Teilnahme an PA erhalten die Schülerinnen und Schüler ein Zertifikat, das die Teilnahme am Projekt bescheinigt und die Inhalte detailliert beschreibt.

## Der Bedrock oder der feste Untergrund

Um PA an einer Schule durchführen zu können, bedarf es einiger Voraussetzungen. Die Amerikaner nennen diese Grundvoraussetzungen den Bedrock, das Felsenbett, auf dem sich die Abenteuerwellen ungestört entfalten können. Zum Bedrock gehören zum Beispiel:

- ein Team mit know how (oder der Bereitschaft sich das know how anzueignen)
- ein Team, dessen Mitgliedern PA Spaß macht
- außerschulische Teamer(innen) z.B. Jugendleiter(innen), Student(inn)en, Eltern, ...
- Ausbildung, Fort- und Weiterbildung der Teamer(innen)
- Bereitschaft zum Rollenwechsel
- gut informierte Eltern
- Wohlwollen der Schulleitung
- Wohlwollen des Kollegiums
- räumliche Voraussetzungen
- materielle Voraussetzungen
- Deputatsstunden oder .... ?
- klare Ziele und ein ausgearbeiteter Programmentwurf (Wellenplan)
- 1-2 Teamer(innen) als Motor

## Die Grenzen von PA

Wie für jedes Lebenskompetenzprogramm gilt auch für alle erlebnispädagogischen Aktivitäten und so auch für PA, dass es kein Allheilmittel für langerworbene Defizite darstellt. PA ist keine Form der Therapie, Lehrer sind keine Therapeuten.

Dennoch bietet PA lernschwachen und sozial auffälligen Schülern und Schülern mit wenig Selbstwertgefühl die Möglichkeit verborgene Kompetenzen zu entdecken und bisher unbekannt Fähigkeiten zu entfalten und sich für Mitschüler und Lehrer neu erfahrbar zu machen.

PA ist kein Ersatz für andere schulischen Bemühungen und Konzepte im Bereich des Sozialen Lernens. PA ist eine wirksame und attraktive Ergänzung zu anderen Programmen, zumal es eines der wenigen sozialpräventiven Konzepte ist, die auch mit älteren Schülern (z.B. 8. Klasse Haupt- oder Realschule, 11. Klasse oder BVJ) noch erfolgreich durchgeführt werden können.

### Umsetzung in der Schule

Erlebnispädagogik sollte einen festen Platz in der Schule finden – und sie hat diesen bereits in vielen staatlichen Schulen gefunden, aber auch in einigen Schulen der Schulstiftung wie z. B. St. Ursula Gymnasium Freiburg, St. Ursula-Schulen Villingen, St. Landolin Ettenheim und Klosterschulen U. Lb. Frau Offenburg. Über 40 Kolleginnen und Kollegen dieser Schulen nahmen bis zum Schuljahr 2011/12 an erlebnispädagogischen Fortbildungen des RP Freiburg teil und brachten ihr Know-How in ihren Schulen ein. Da das RP derzeit keine weiteren Fortbildungen auf diesem Gebiet vorsieht, hat die Schulstiftung Anfang Oktober 2012 zum ersten Mal einen 2-tägigen Grundkurs „Erlebnispädagogik macht Schule“ in Falkau angeboten. 19 Kolleginnen und 2 Kollegen hatten die Gelegenheit, viele kleinere und größere Spiele und Aktivitäten aus den Bereichen Vertrauen und Kooperation kennen zu lernen und auszuprobieren und Methoden der Reflexion selbst zu erleben. Selbstverständlich fand auch eine theoretische Grundlegung sowie eine Einordnung in den schulischen Kontext statt. Der Bereich der Herausforderung allerdings wurde nur theoretisch gestreift, eine Einführung in diesen Bereich wäre in der Kürze der Zeit unverantwortlich, da es hier immer auch um die physische Sicherheit geht, die ich als Leiter zunächst erlernen und beherrschen muss, um sie an teilnehmende Schüler weitergeben zu können. Und dazu bedarf es einer eigenen Fortbildung, in der die Herausforderung im Mittelpunkt steht.

## Leitziele und Überprüfungsmerkmale<sup>7</sup> beim erlebnispädagogischen Ansatz von PA

	Leitziel	Überprüfungsmerkmale
1	Die Stärkung des echten Selbstwertgefühls bei Jungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>● realistische, eigene Selbsteinschätzung gegen Außendruck</li> <li>● realistische Einschätzung des Eigenanteils am Gelingen / Misslingen einer Sache</li> <li>● Eingestehen von Stärken und Schwächen</li> </ul>
2	Die Stärkung des Selbstwertgefühls bei Mädchen	<ul style="list-style-type: none"> <li>● sich etwas zutrauen / wagen</li> <li>● sich aktiv einmischen in Entscheidungs- / Gruppenprozesse</li> <li>● neue Herausforderungen von sich aus suchen</li> </ul>
3	Die Förderung der sozialen Kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> <li>● einander ausreden lassen</li> <li>● zurückstecken können</li> <li>● andere beachten</li> <li>● einander zuhören</li> <li>● gemeinsam helfen</li> <li>● Respektieren von Individualität</li> <li>● Unterschiedlichkeit akzeptieren können</li> </ul>
4	Die Förderung der Vertrauensfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>● sich helfen lassen</li> <li>● die Anzahl der Personen, von denen ich mir helfen lasse, wird größer</li> <li>● Schwächen / Probleme / Freude / gut aufgehoben wissen</li> <li>● sich einlassen können auf die Aktionen, wenn konstruktive Kritik möglich wird</li> </ul>
5	Die Förderung des Verantwortungsbewusstseins	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aufmerksamkeit</li> <li>● Mitdenken</li> <li>● Sicherheit vermitteln</li> <li>● Einschreiten in schwierigen Situationen (körperlich oder sozial)</li> <li>● Eigenverantwortung wahrnehmen (nicht mitmachen; Challenge by Choice)</li> </ul>
6	Die Förderung der Selbstwahrnehmung	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ausdrücken von Empfindungen</li> <li>● ehrliche Form der Selbstwahrnehmung</li> <li>● Ausdrücken von eigenen Bedürfnissen und Grenzen</li> </ul>
7	Die Förderung der Sensibilität für das eigene Verhalten und das Verhalten anderer	<ul style="list-style-type: none"> <li>● situationsgerechtes Verhalten</li> <li>● Ernst nehmen anderer</li> <li>● ehrliche Rückmeldung geben</li> <li>● Verhaltensänderungen</li> <li>● Formen der Entschuldigung finden (verbal, nonverbal)</li> </ul>

<sup>7</sup> Kuno Feierabend, Michael Gosebrink, Petra Klenzner: Abenteuerpädagogik an der Schule. Praxishilfe für Schule und Jugendarbeit. Eigenverlag. Freiburg, 1998. S. 33 – 34

## Literatur

Es sei nur eine kleine Literaturliste angefügt, alle Werke, die sehr hilfreich sind bei der Durchführung eines erlebnispädagogischen Projekts. Erlebnispädagogische Literatur kann und will keine Fortbildungen ersetzen. Deshalb wird die Sicherungstechnik nicht beschrieben, sondern vorausgesetzt.

**Feierabend, Kuno; Gerlach, Frank: Leitfaden 3**, Der erlebnispädagogische Ansatz Project Adventure, Projektdokumentation und Arbeitshilfe (Reihe: Kooperation zwischen Jugendarbeit und Schule) des Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

(Kostenlos als Kopie zu bestellen (da mittlerweile vergriffen) bei: Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg Jugendreferat Postfach 103442, 70029 Stuttgart, Tel: 0711/279-2642, Fax: 0711/279-2795, jugendreferat@kmbw.de

**Kuno Feierabend: Projekt Adventure – Erlebnispädagogik made in USA** in Erlebnispädagogik: Theorie und Praxis in Aktion; Praxishilfen der Jugendstiftung Baden-Württemberg, Münster 1997

**Feierabend / Gosebrink / Klenzner: Abenteuerpädagogik an der Schule –** Praxishilfe für Schule und Jugendarbeit – Dokumentation, Eigenverlag, Kath. Jugendbüro, Hafnergasse 2, 79379 Müllheim, 1998

**Gilsdorf / Kistner: Kooperative Abenteuerspiele Band 1 und Band 2**, Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Seelze-Velber 2001

**Gilsdorf / Volkert: Abenteuer Schule**, Augsburg 1999

**Michael Großer: Outdoor für Indoors**, Mit harten Methoden zu weichen Zielen, Augsburg 2003

**Annette Reiners: Praktische Erlebnispädagogik**, Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele, Augsburg 2003

**Tom Senninger: Abenteuer leiten – in Abenteuern lernen**, Methodenset zur Planung und Leitung kooperativer Lerngemeinschaften für Training und Teamentwicklung in Schule, Jugendarbeit und Betrieb, Münster 2000