

Erlebnispädagogik

Handlungsorientiertes Arbeiten soll den Jugendlichen die Möglichkeit geben, direkt zu erleben und die Auswirkungen ihres Einsatzes (oder nicht Einsatzes) selbst zu spüren. Erlebnispädagogische Methoden gewinnen an Wertigkeit – ich möchte euch hier einen kleinen Einblick in eine für mich sehr wertvolle und stimmige Haltung erlebnispädagogischer Ansätze geben: „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.“ Das ist ein Versuch der Definition des Begriffes Erlebnispädagogik von Heckmair und Michl. Obwohl eine tragfähige Fundierung dieses Begriffes weiterhin aussteht, lassen sich aus genannter Definition bestimmte Merkmale ableiten, die für die moderne EP charakteristisch sind:

Handlungsorientierung und Ganzheitlichkeit

Im Mittelpunkt des Lernprozesses steht die tätige Auseinandersetzung mit einer Aufgabe, wobei Erfahrungen selbst gemacht werden müssen. Wissen, Fähigkeit und Werte werden über direkte Erfahrungen erarbeitet und vermittelt. Unter Ganzheitlichkeit ist zu verstehen, dass alle Dimensionen des Menschen angesprochen werden, d.h. Körper, Seele und Geist. Lernen in Situationen mit Ernstcharakter Von besonderer Bedeutung für das Setting ist in einer erlebnispädagogischen Maßnahme der Ernstcharakter einer Situation. Es sollten Lernsituationen gefunden und so „eingebaut“ werden, dass die Jugendlichen das Lösen der Aufgaben auch als notwendig erachten können und ihr Handeln somit Sinn macht.

Gruppenorientierung EP stellt sich überwiegend als gruppenpädagogisches Angebot dar. Sozialpädagogische Angebote zielen dabei auf die Förderung von sozialen Kompetenzen und Kooperationsfähigkeit durch das Arrangement von Lernsituationen, die verdeutlichen, dass Zusammenarbeit notwendig ist. Erlebnischer Charakter Die bisher genannten Merkmale ließen sich auch in alltäglichen Situationen konstruieren. Charakteristisch für die EP ist, dass die Lernsituationen außergewöhnlich sind, d.h. vielfältig, nicht alltäglich, real und ernsthaft sein müssen, um so Grenzerfahrungen zu ermöglichen. Ungewöhnliche und außerordentliche Situationen erhöhen die Chance, dass aus einem Ereignis ein nachhaltig wirkendes Erlebnis wird. Deshalb findet EP mit Distanz zum Alltag statt.

Freiwilligkeit

Jeder Mensch muss selbst entscheiden, ob er an einer erlebnispädagogischen Maßnahme teilnehmen will oder nicht. Das Prinzip der Freiwilligkeit geht davon aus, dass Lernerfolge nicht erzwungen werden können und deshalb abhängig von der Motivation und Wahlfreiheit des Einzelnen sind. Die Aufgabe der Erlebnispädagogen besteht darin, die Teilnehmer zu ermutigen und anzuspornen, sich in die Lernsituation zu wagen. Die endgültige Entscheidung wird von dem Teilnehmer selbst getroffen und muss vom Pädagogen akzeptiert werden. Pädagogisches Arrangement Erlebnisträchtige Situationen werden erst dann zu erlebnispädagogischen Arrangements, wenn sie pädagogisch instrumentalisiert werden. Dazu gehören einerseits gezielte Planungen und Realisierungen von Angeboten, andererseits aber auch – was wichtig für den Erfolg der Maßnahme ist – die Begleitung durch erlebnispädagogisch geschulte Begleiter.

Erlebnispädagogik als selbstorganisierter Lernprozess

Gruppen oder Teams in der Erlebnispädagogik sind als sich selbst organisierende soziale Systeme zu betrachten. Sie bestimmen und ordnen sich z.B. im Sinne von Untergruppen und Mitgliederrollen, sie haben ganz spezifische, nur für sie typische Kommunikationsstrukturen. Die Gruppe legt ihre Grenzen zur Umwelt selbst fest und bestimmt, welche Themen zu ihnen gehören und welche nicht. Diese Selbstorganisation ist die Voraussetzung für Gruppen-, Team- und damit auch Einzelentwicklung. Die geschaffenen Strukturen sind nur solange stabil, solange sie für das ganze System von Vorteil sind. Die Kunst des Trainers ist es die Gruppe und somit jeden Einzelnen aus ihrem „Komfortbereich“ zu locken. Wenn ein Team in einer außergewöhnlichen Situation einen neuen Standpunkt einnimmt, von dem es sich selbst und seine Umwelt beobachten kann, so wird es eher in der Lage sein bisherige Sichtweisen zu revidieren. Die besondere Qualität eines solchen Erlebnisses besteht darin, dass es einen Gegensatz zu alltägliche Ereignissen darstellt und die Teilnehmer somit eher in „Resonanz“ treten.

Die dichte und mehrdimensionale Betroffenheit auf den Ebenen von Bewusstsein und Kommunikation sowie durch die grundsätzliche Offenheit der Übersetzung eines Erlebnisses in die jeweilige, spezifische „Sprache“ sind gute Voraussetzungen für eine zielorientierte Verarbeitung des Erlebnisses und seine Integration. Sollte ein solcher „Anschluss“ nicht gleich funktionieren, so werden die Gruppen und Personen doch „verstört“. Sie geraten aus ihrem alltäglichen Gleichgewicht und werden Prozesse bei nächster Konfrontation neu überdenken und gegebenenfalls verändern.

Zieht ein Erlebnis weder eine anschlussfähige sinnhafte Auseinandersetzung noch eine Verstörung nach sich, so handelt es sich nicht um ein Erlebnis, sondern um ein Ereignis, das an Personen und Gruppen einfach vorbeirauscht. Erlebnisse sind außergewöhnlich und reizen dadurch die „Beobachtungssensoren“. Ein Erlebnis ist deshalb immer auch ein Test für die Ressourcen eines Systems. Es steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die neuen, aus dem Erlebnis resultierenden Anforderungen mit den bisher verwendeten Ressourcen nicht mehr adäquat zu bewältigen sind. Das System ist somit gezwungen, Ressourcen zu finden, die von etablierten Prozessen abweichen und diese Ressourcen gegebenenfalls stärker auszubilden und sie richtig einzusetzen. Durch die Erlebnispädagogik werden Veränderungsimpulse gegeben, ohne dass im Vorhinein klar ist, was Gruppen und Teams daraus an „Erfahrungen“ übernehmen werden und auf welche Weise sie das Erlebnis an etablierte Regeln, Strukturen und Prozesse koppeln

können. Selbst kleine Impulse können dabei weitreichende Folgen haben. Die Entwicklung ist letztendlich offen.

Durch eine gezieltes und zurückhaltendes Begleiten verbleibt die Verantwortung für die Veränderung beim Team selbst. Nicht der Trainer sondern das System ist verantwortlich für seine Entwicklung. Auch wenn es in eine völlig andere Richtung geht als zuvor angenommen, ist eine beginnender Lernprozess in der Regel der bessere Weg als eine Erstarrung im Alltäglichen.

Systemische Kontextsteuerung vertraut darauf, dass das System über die Ressourcen auch für neuartige Problemlösungen bereits verfügt. Sie wurden bisher nur nicht als solche erkannt, wurden nicht genutzt oder waren zu schwach ausgebildet. Erlebnispädagogik ist vor diesem Hintergrund ein typisches Beispiel für eine kontextuelle Intervention. Sie bezieht ganzheitlich die Elemente Körper, Zeit, Raum und Bewegung ein. Durch ihre Handlungsorientierung verfolgt sie das Ziel einer erlebnisintensiven Bewältigung von nicht alltäglichen Aufgaben. Diese zeichnen sich durch eine relative Außergewöhnlichkeit und Intensität in der subjektiven Verarbeitung aus. Erlebnispädagogik durchbricht damit Alltagsroutinen, Regeln und letztendlich auch eingefahrene Verhaltens- und Kommunikationsformen. Sie führt Gruppen, Teams und auch Personen auf neue, selbst gesuchte Wege.