

Hermann Scheiring

Bemerkungen zur Erlebnispädagogik

Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w
Legnicy 10 (1), 9-14

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

Hermann Scheiring

Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg Erziehungswissenschaft
e-mail: scheiring@ph-ludwigsburg.de

Bemerkungen zur Erlebnispädagogik

SUMMARY

Comments on the pedagogy of experience

Real events which may constitute a physical or psychical challenge for an individual and require their personal development are a starting point in this discussion. Making the event the focus of the pedagogical method results from the critical approach to schooling and the conviction that schools do not create favourable conditions for experiences (as a consequence, students are capable of forming opinions of their own, but they are unable to act). Experience includes the following elements: subjectivity, intensity, activity, affection and tension. Pedagogical models of experience are often subdued to criticism, which stems from the belief that experience and learning are two unrelated subjects. The so-called 'E chain' (survival – experience – cognition) plays an important role in that respect. The support of students in this process constitutes a central pedagogical task.

Key words: pedagogy, experience, educational process.

Was ist Erlebnispädagogik?

Wenn wir uns die Frage stellen, was denn Erlebnispädagogik ist, so kommen uns schnell Begriffe in den Sinn wie Abenteuer, Klettern, Bungee-Springen, Kanu-Touren u.ä. Das ist sicherlich nicht ganz falsch und wir sind ja da in guter und bester Gesellschaft: Die Tradition ist lang und der Reformpädagogik verpflichtet, und spätestens seit Kurt Hahn und Prinz Maximilian von Baden das Landerziehungsheim Schloss Salem gründeten, ist Erlebnispädagogik in den engeren Dunstkreis von Bildung und Erziehung geraten. Es waren die „Verfallserscheinungen der Gesellschaft“, denen Kurt Hahn mit „körperlichem Training“, „Expedition“, „Projekt“ und „Dienst“ entgegentreten wollte. Und wie wir heute – nach 90 Jahren – wissen, sehr erfolgreich. Nach Kurt Hahn werden in der Erlebnispädagogik – oder Erlebnistherapie, wie er es nannte – die Elemente Natur, Erlebnis und Gemeinschaft pädagogisch zielgerichtet miteinander verbunden.

Erlebnispädagogik ist keine geschlossene, fein ausdifferenzierte Theorie. Aber es gibt so etwas wie einen Kernpunkt: Ausgangspunkt ist *authentisches Erleben*, das durch fokussierte Hinführung zur *Lernerfahrung* wird und schließlich zur *Persönlichkeitsentwicklung* beiträgt. Es geht um einen Lernprozess, der mit einem Erlebnis verbunden ist und bei dem das

Individuum an der Herausforderung lernt. „Erlebnispädagogik ist eine handlungsorientierte Methode und will durch exemplarische Lernprozesse, in denen junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen gestellt werden, diese jungen Menschen in ihrer Persönlichkeitsentwicklung fördern und sie dazu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten“¹.

Erlebnispädagogik ist deshalb nicht Training in speziellen Sportarten, wie sie von kommerziellen Sportorganisationen angeboten werden. Sie ist auch nicht gleichzusetzen mit Extremsportarten, Fitnessstraining oder Überlebenstraining. Im Zentrum der Erlebnispädagogik steht – auch wenn es um Risiko und Abenteuer geht – der pädagogische Grundgedanke des Lernens in einem Dreischritt: Vom Erleben über die Lernerfahrung zur Persönlichkeitsentwicklung. Die Erlebnispädagogik bietet dafür einen Schatz voller individueller Erfahrungsräume. Mit Gilsdorf und Kistner² können wir hier folgende Bereiche unterscheiden: Kennenlernspiele, Warming-up-Spiele, Wahrnehmungsspiele, Vertrauensspiele, Kooperationsspiele, Abenteueraktionen, Reflexionsspiele. Hinzu kommen erlebnispädagogische Settings außerhalb des Unterrichts wie Höhlenbegehungen, Seilgärten, Touren etc. Ein ideales Erfahrungsfeld ist auch das „Internationale Jugendprogramm“³, das sich in direkter Tradition mit Kurt Hahns Erlebnistherapie sieht. Dort werden in den Bereichen „Dienst“, „Expedition“, „Talente“ und „Fitness“ Lernprozesse auf drei Altersstufen ermöglicht. Es ist für alle Schularten einsetzbar.

Das Erlebnis als Beginn des Lernens durch Herausforderung

Das Erlebnis in den Mittelpunkt einer pädagogischen Methode zu stellen, ist aus einer tradierten, aber immer wieder neu aktualisierten und formulierten, Schulkritik entstanden. Hauptkritikpunkt war – und ist – die einseitig kognitive Ausrichtung von Schule. Dadurch werde der Mensch zwar urteilsfähig, aber nicht handlungsfähig. Die Schule leide an Erlebnisarmut – so der Hauptvorwurf. Doch nicht nur die Schule: Man spricht von Erlebnisarmut einer reglementierten und durchorganisierten Welt. Diese kritische Sichtweise wird aus zwei Perspektiven so formuliert, deren Argumente auf einer gemeinsamen Ebene kristallisieren. Zum einen die immer neu formulierte Perspektive großer Pädagogen und heutiger Experten und zum anderen die Perspektive der Schüler und Jugendlichen selbst⁴ – wenn man sie denn ernst nimmt und zu Wort kommen lässt.

Doch was zeichnet das Erlebnis aus, welche Aspekte und Elemente gehören zum Erlebnis? Ich möchte den Erlebnisbegriff mit fünf zentralen Begriffen beschreiben⁵:

1. **Subjektivität.** Ein Erlebnis kann nicht objektiv beschrieben werden. Jede Person nimmt ein Erlebnis individuell und subjektiv wahr. Eine Situation, eine Sachlage lässt sich (näherungsweise) objektiv beschreiben. Im Erlebnis bekommt die Situation jedoch eine subjektive Sinnggebung, einen Bedeutungszusammenhang. Die subjektive Sinnggebung ist von

¹ W. Michl, *Erlebnispädagogik*, München 2009.

² R. Gilsdorf, G. Kistner, *Kooperative Abenteuerspiele*, 2 Bde. 12. Aufl., Seelze 2001 und 2003.

³ Vgl. www.jugendprogramm.de

⁴ Vgl. H. Scheiring, *Gesundheits- und Lebensthemen im Jugendalter. Was Jugendliche selbst davon halten*, Stuttgart 2011 [in Vorbereitung].

⁵ Vgl. dazu auch: B. Heckmair, W. Michl, *Erleben und Lernen. Einführung in die Erlebnispädagogik*, München 2008.

der eigenen Biografie, den eigenen Erfahrungen und Erinnerungen genauso abhängig wie von der eigenen Erlebnisfähigkeit. Infolgedessen ist das Erlebnis auch nicht planbar, sondern lediglich die Situation, die Gelegenheit dazu. In der Subjektivität werden zwei Wahrnehmungsformen evident, die man als Haben und Sein bezeichnen kann. Erlebender sein und ein Erlebnis haben sind zwei Pole derselben Sache: Einmal mittendrin, ohne Absicht und Wertung – gewissermaßen im „Flow“ und dann mit etwas Abstand dessen gewahr werdend, was passiert und gleichzeitig Bedeutung zuschreibend. Das Sein wird in der zeitlichen Struktur des Erlebnisses zum Haben.

2. **Intensität.** Mit Intensität ist das Außergewöhnliche im Erlebnis gemeint – das außerhalb des Gewöhnlichen Liegenden, das, was es von anderen Ereignissen hervorhebt und für den Erlebenden prägend macht. Es ist der vom Erlebenden eingeschätzte und erlebte Stärke-Wert auf einer fiktiven Skala. Wobei es keine lineare Zuordnung gibt: Während für den Einen das Balancieren auf der Slackline Routine und normale Übung ist, zittern dem Anderen bereits bei der Vorstellung die Knie. Es geht also auch hier nicht um die absolute Intensität, sondern um die subjektiv erlebte Intensität.

3. **Aktivität.** Ein Erlebnis ist ein aktives, unmittelbares Geschehen. Es hat einen hohen Aktivitätsanteil. Eine nur rezeptive Situation ist kein Erlebnis. Für den Moment der Aktivität gibt es aber kein Schwarz-Weiß-Denken, keine Zweiteilung in Passiv oder Aktiv. Es ist, wie die Intensität, als Kontinuum zu sehen. Es geht um eine optimale subjektive Ausgestaltung der – für manche Menschen eingeschränkten – Aktivität.

4. **Affektivität.** Das Erlebnis geht über das Kognitive hinaus und ergreift den Erlebenden auch auf affektiv-emotionaler Ebene. Es geht um Stimmung, Emotion, Motivation. Erlebnisse haben immer mit Emotionen zu tun: Angst, Nervenkitzel, Begeisterung, Ergriffenheit, Enttäuschung, Wut, Triumph, Freude.

5. **Spannung:** Damit ist der Anreizcharakter einer Situation oder eines Ereignisses gemeint. Es ist das Überraschende, das Neue, das Fremde und nicht hundertprozentig Kalkulierbare, was den Spannungsbogen ausmacht. Es ist die Gefahr, die Ungewissheit, das nicht vorhersehbare Ende. Und trotzdem möchte man sie bewältigen, die unvorhersehbare Situation. Hier spielen sich die klassischen Heldengeschichten ab: Es geht um das Bestehen von herausfordernden, aber subjektiv bewältigbaren Situationen.

Lernprozesse in der Erlebnispädagogik

Erlebnispädagogische Lernmodelle werden häufig kritisiert: Erleben und Lernen lassen sich schwerlich oder gar nicht verknüpfen. Jedoch hat sich in der Erlebnispädagogik ein Modell durchgesetzt, das die Verknüpfung von Erleben und Lernen in der sog. E-Kette⁶ herstellt: Aus Ereignissen werden Erlebnisse, wenn sich diese als solche im oben beschriebenen Sinne herausheben und vom Schüler als solche erlebt werden. Aus Erlebnissen werden Erfahrungen und diese – durch Reflexionsprozesse – zu Erkenntnissen. Schüler in diesem Prozess zu unterstützen, ist die zentrale pädagogische Aufgabe, die mit folgenden Punkten näher beschrieben werden kann:

1. Persönlichkeitsentwicklung wird durch eigene (Grenz-)Erfahrungen ermöglicht. Hierbei werden durch möglichst selbst gesteckte Ziele individuelle Lernprozesse in Gang

⁶ W. Michl, *Erlebnispädagogik...*, dz. cyt.

gesetzt. Die Ziele sind zwar herausfordernd, aber nicht unüberwindbar: Sie sind in einem Korridor zwischen Unterforderung und Überforderung lokalisiert, erscheinen für den Handelnden machbar, verstehbar, sinnhaft und bewältigbar. Sie ermöglichen Erfolg und vermitteln ein Kohärenzgefühl, das den Schülern in schwierigen Situationen die erforderlichen Widerstandsressourcen gibt. Fasst man die erreichten Ziele als bestandene Prüfungen auf, so können diese Lernprozesse als Heldengeschichten beschrieben werden. Die „Heldenreise“ beginnt mit dem Ruf des Abenteurers (call to adventure), geht über Hindernisse und Prüfungen zur eigentlichen Helden-Handlung, um damit schließlich die Rückkehr zur Oberwelt zu ermöglichen⁷. „Helden sind gesünder“ – so der Titel einer Untersuchung zum salutogenetischen Ansatz⁸. In einer Studie zur Frage nach den wichtigsten Kompetenzen beim Übergang in den Beruf spielen gerade Kompetenzen, die der Kategorie Persönlichkeit zugeordnet werden können, eine große Rolle⁹. Zu ähnlichen Ergebnissen kommt eine Studie der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg: Soziale und personale Kompetenzen haben bei Bewerbungssituationen von Schulabgängern einen bemerkenswert hohen Stellenwert¹⁰.

2. Soziales Lernen steht im Vordergrund. In beiden angeführten Studien spielen die sozialen Kompetenzen in den Köpfen von Personalplanern eine besonders große Rolle. Die Übernahme von sozialer Verantwortung und das Herausbilden einer echten (Klassen-)Gemeinschaft sind wesentliche Ziele der Erlebnispädagogik. Möglichst hohe, aber pädagogisch verantwortbare Gruppensteuerung und Selbstverantwortung in Situationen mit Realitätscharakter kennzeichnen die Lernarrangements

3. Vielfältige Herausforderungen (bewegungsorientierte, soziale, musisch-kreative, kognitive, organisatorische Aktivitäten) ermöglichen den Teilnehmern Lernprozesse, bei denen sie stets an eigene Grenzen geraten¹¹.

4. Im Mittelpunkt steht der Schüler und dessen Beziehung zum Erlebnis. Obwohl nicht wenige Pädagogen der Versuchung nahe stehen, Schülerinnen und Schülern möglichst intensive und prägende Erlebnisse zu verschaffen, um deren Persönlichkeit nachhaltig zu prägen, muss aufgrund der skizzierten Punkte diese Sichtweise relativiert werden. Erlebnisse werden nicht durch die Häufigkeit und Intensität zu solchen, sondern wenn sie als Erlebnisse vom Subjekt so erlebt werden. Es ist die Reflexivität, die somit zum Kernpunkt der pädagogischen Arbeit wird. Erst wenn sich das Subjekt des Erlebnisses gewahr wird, sich des Erlebnisses bewusst wird, beginnt der Prozess der Persönlichkeitsbildung. Für die Erziehung bedeutet dies, dass es nicht darauf ankommt, „große“ Erlebnisse zu vermitteln, sondern dass der Schüler und seine Lebenswelt, der Schüler und sein Reflexionsvermögen, der Schüler und sein Wissen, der Schüler und sein Können, der Schüler und seine Biografie im Mittelpunkt stehen müssen. Gerade die Orientierung am Vorwissen und an den Vorerfahrungen der Schüler ist

⁷ Vgl. F. Mittermaier, *Neue Helden braucht das Land, Persönlichkeitsentwicklung und Heilung durch Rituelle Gestaltarbeit*, 2009.

⁸ Vgl. F. Mittermaier, *Untersuchung des salutogenen Effekts der Kurzzeitintervention „Die Heldenreise“*, Unveröffentlichtes Manuskript, 2003.

⁹ Vgl. *Die Kompetenzstudie: Was Personalentscheider von Schulabgängerinnen und Schulabgängern erwarten*, 2004, <http://www.bildungscnt.de/fileadmin/www.bildungscnt.de/Studien/Kompetenzstudie.PDF>, Zugriff: 01.11.10

¹⁰ R. Frick u. a., *Qualifikation für Duale Ausbildung*, Ludwigsburg 2009.

¹¹ Vgl. A. Reiners, *Erlebnis und Pädagogik: praktische Erlebnispädagogik. Ziele, Didaktik, Methodik, Wirkungen*, München 1995.

von elementarer Bedeutung. Wahl spricht hier vom „Matthäus-Effekt“¹². Vorwissen beeinflusst zu mindestens 50 % den Lernerfolg, während der Faktor Intelligenz nur mit einem Achtel zu Buche schlägt. Die Korrelation zwischen Vorwissen und Lernerfolg liegt zwischen 0.5 und 0.7¹³.

Reflexions- und Transfermodelle

Die Reflexion der Erlebnisse in der Gruppe gilt als zentrales Kennzeichen erlebnispädagogischer Interventionen. Aktion (im Sinne von Handlung) und Reflexion stehen in einem dynamischen Wechselspiel. Wir unterscheiden drei Reflexionsmodelle:

1. „The mountains speak for themselves“-Modell
2. „Outward-Bound-plus“-Modell
3. „Metaphorisches“ Modell

Während beim ersten Modell die Reflexionsprozesse aus der Erlebnissituation introspektiv ablaufen und keiner weiteren Anleitung bedürfen, steht im zweiten Modell die aktive Reflexion mit verschiedenen Methoden im Mittelpunkt. Im metaphorischen Modell ersetzt eine minutiöse Planung – ja Inszenierung – der Situationen die Reflexion. Reflexion geschieht, wie im ersten Modell, introspektiv, jedoch ist sie durch den Erlebnispädagogen präzise vorgeplant.

Schwierigste und anspruchsvollste Phase der Erlebnispädagogik ist der Transfer des Gelernten in den Alltag. Gleichzeitig entzündet sich an dieser Phase auch die Hauptkritik. Wie können ausgelagerte oder außergewöhnliche Situationen im oder für den Alltag genutzt werden. Der Weg dorthin ist viel zu groß und unüberwindbar. In der Erlebnispädagogik haben sich für den Transfer drei Modelle herausgebildet:

1. Spezifischer Transfer: Übertragung des Gelernten auf „ähnliche“ Situationen.
2. Fachübergreifender Transfer: Übertragung des Gelernten auf allgemeine und generalisierte Situationen.
3. Metaphorischer Transfer: Übertragung des Gelernten durch eingesetzte Metaphern.

Erlebnispädagogik kann kompensatorische Wirkung haben, erschöpft sich aber nicht darin. Gleichzeitig möchte ich eine klare Absage an einen „blinden Aktionismus“ erteilen. Es geht um einen sorgfältigen Umgang mit erlebnispädagogischen Elementen und um deren Reflexion. Erlebnispädagogik kann nicht als gültiges Raster über alle Unterrichts- und Schulformen gelegt werden. Sie kann unglaublich bereichern, wenn Klarheit über das Ziel der Unternehmungen herrscht.

Literatur

Frick R. u. a., *Qualifikation für Duale Ausbildung*, Ludwigsburg 2009.

Gilsdorf R., Kistner G., *Kooperative Abenteuerspiele*, 2 Bde., 12. Aufl., Seelze 2001 und 2003.

¹² D. Wahl, *Lernumgebungen erfolgreich gestalten. Vom trägen Wissen zum kompetenten Handeln*, Bad Heilbrunn 2006.

¹³ H. Mandl, H.F. Friedrich, *Handbuch Lernstrategien*, Göttingen 2006.

- Heckmair B., Michl W., *Erleben und Lernen. Einführung in die Erlebnispädagogik*, München 2008.
- Mandl H., Friedrich H.F., *Handbuch Lernstrategien*, Göttingen 2006.
- Michl W., *Erlebnispädagogik*, München 2009.
- Mittermaier F., *Neue Helden braucht das Land, Persönlichkeitsentwicklung und Heilung durch Rituelle Gestaltarbeit*, Broschiert – 24. Juni 2009.
- Mittermaier F., *Untersuchung des salutogenen Effekts der Kurzzeitintervention „Die Heldenreise“*, Unveröffentlichtes Manuskript, 2003.
- Reiners A., *Erlebnis und Pädagogik: praktische Erlebnispädagogik. Ziele, Didaktik, Methodik, Wirkungen*, München 1995.
- Scheiring H., *Gesundheits- und Lebensthemen im Jugendalter. Was Jugendliche selbst davon halten*, Stuttgart 2011 [in Vorbereitung].
- Wahl D., *Lernumgebungen erfolgreich gestalten. Vom trägen Wissen zum kompetenten Handeln*, Bad Heilbrunn 2006.
- Die Kompetenzstudie. Was Personalentscheider von Schulabgängerinnen und Schulabgängern erwarten*, 2004, <http://www.bildungscnt.de/fileadmin/www.bildungscnt.de/Studien/Kompetenzstudie.PDF> [Zugriff: 01.11.2010].

STRESZCZENIE

Hermann Scheiring

Uwagi do pedagogiki przeżyć

Punkt wyjścia stanowi autentyczne wydarzenie mogące być dla indywiduum pewnym wyzwaniem o charakterze fizycznym czy psychicznym, wymagającym rozwoju jego osobowości. Ustawienie wydarzenia w punkcie centralnym metody pedagogicznej wynika z nastawienia krytycznego w odniesieniu do działalności szkół, w których występuje niedosyt przeżyć (to powoduje, iż człowiek jest wprawdzie zdolny do wydawania wyroków ale nie do działania). Przeżycie składa się z: subiektywizmu, intensywności, aktywności, afektywności, napięcia. Pedagogiczne modele przeżyć są często krytykowane, gdyż przeżycie i uczenie się rzekomo nie dają się powiązać. W tym względzie pewien model odgrywa ważną rolę – tzw. łańcuch E: przeżycie–przeżycie–doświadczenie–poznanie. Centralnym zadaniem pedagogicznym jest wspieranie uczniów w tym procesie.

Słowa kluczowe: pedagogika, przeżycie, proces kształcenia.