

# Geschichte und Ziele der Erlebnispädagogik

Facharbeit

für die Ausbildung zum  
Natursport-  
und Erlebnispädagogen

TOBIAS  
Weimann  
Dezember 1998

Tobias Weimann

# Geschichte und Ziele der Erlebnispädagogik

## Inhalt

1. Entstehung der Erlebnispädagogik
  - 1.1. Geschichte
  - 1.2. Eine Form der Erlebnispädagogik - Citybound
2. Ziele der Erlebnispädagogik
  - 2.1. Lernen durch Erlebnisse
3. Begriffserklärung
4. Literaturverzeichnis

## 1. Entstehung und Hintergründe der Erlebnispädagogik

Der Gründer der Erlebnispädagogik, Kurt Hahn, baute seine Pädagogik auf den damaligen Mißständen der Gesellschaft auf. Er sah die Gesellschaft als „krank und korrupt“, und damit einen dringenden Handlungsbedarf in Form seiner Erlebnispädagogik. Er ging von vier Verfallserscheinungen in der Gesellschaft aus:

- „**Verfall an menschlicher Anteilnahme, Erbarmen und Hilfsbereitschaft.**“
- „**Verfall an Selbstinitiative.**“
- „**Verfall der Sorgsamkeit**“
- „**Verfall der körperlichen Tauglichkeit**“

Dagegen setzte Kurt Hahn seine Erlebnispädagogik, die auf Grundlagen und Erkenntnissen von Reform- und Nichtpädagogen aufbaute und positive Entwicklungen der Persönlichkeit zum Ziel hat.

Er war der Meinung, daß nicht die Dauer, sondern die Intensität eines Erlebnisses und das persönliche Engagement entscheidend für den Lernerfolg ist. Ebenso hielt er Platos Idee „der Nachahmung und Übung“ für einen entscheidenden Faktor beim Lernen. Dabei ging es vor allem um

- das Umsetzen von Gefühlen in echte Tathandlungen und
- die Gewohnheit der Selbstüberwindung.

Hieraus lassen sich seine zwei Erziehungsziele

- die Charakterförderung des Menschen und
- die Erziehung des Menschen zu verantwortungsvollem Denken und Handeln in einer auf freiheitlich- demokratischer Grundlage aufbauenden Gemeinschaft herleiten.

Er gründete eine Schule in Salem, die durch ein „forderndes Gemeinschaftsleben“ die an staatl. Schulen meist einseitige Betonung von Unterricht und Belehrung überwinden sollte. Er bemängelte, daß herkömmliche Schulen zwar Wissen und Fachkenntnisse vermittelten, aber die Bildung der Persönlichkeit vernachlässigten. *Erziehung nicht nur Wissensvermittlung*  
Er ging davon aus, daß Erziehung nicht nur Wissensvermittlung bedeute, sondern auch eine Bildung der Gesamtpersönlichkeit anzustreben sei. Die Jugendlichen sollten willensstark und sensibel, weltoffen und patriotisch, selbständig und kooperativ werden. Ziel sollte ein tatkräftiger, humanitär gesinnter Mensch sein.

Daher führte er zusätzlich zum normalen Unterricht vier grundlegende Aktivitäten ein, von denen er annahm, daß sie den entwicklungsbedingten Schwächen der modernen Gesellschaft entgegenwirken: *→ vier Aktivitäten*

### **1. körperliches Training**

Es dient dazu, dem körperlichen Verfall entgegenzuwirken. Es soll die Vitalität, Kondition, Mut und Überwindungskraft steigern. Der Jugendliche soll durch das Erspüren der eigenen verborgenen Möglichkeiten Selbstvertrauen gewinnen.

### **2. Expedition**

Die Expedition soll dem Verfall der Initiative entgegenwirken. Sie soll Entschluß- und Überwindungskraft fördern, indem sie den Jugendlichen als ganzes fordert.

### **3. Projekt**

Durch das Projekt wird das Planen und Entscheiden, sowie Sorgsamkeit und Geduld gefördert, um ein angestrebtes Ziel zu erreichen. Desweiteren werden auch Entfaltung von Selbstständigkeit und Kreativität gestärkt.

### **4. Rettungsdienst**

Der Jugendliche bekommt durch den Einsatz seiner eigenen Existenz für das Wohl eines Nächsten ein ganz neues Lebensverständnis.

Die Charakterbildung sieht Kurt Hahn in der Verknüpfung der vier Aktivitäten, die bei den Jugendlichen unvergeßliche Erlebnisse bilden, die in entscheidenden Momenten im späteren Leben als Kraftquelle dienen können. *Verknüpfung der vier Aktivitäten*

Diese vier Verfallserscheinungen nach Hahn sind auch noch heute auf die Gesellschaft anwendbar, wenn sich einige möglicherweise nicht sogar verstärkt haben. Durch die industrielle Großorganisation wird der einzelne immer mehr von der Pflicht zur Gestaltung der Umwelt entbunden. Viele Wohngegenden sind nach Kultur, Altersgruppen und finanziellem Status getrennt, sodaß kaum noch Kommunikation zwischen den Generationen stattfindet. *Auch heute noch anwendbar*

Es lassen sich weitere zahlreiche aktuelle Entwicklungen auflisten, die eine Nähe zu Hahns Theorien aufweisen:

1. **Der Rückgang der Wahrnehmung und das Schwinden der Sinne** wird durch synthetische Lebensorganisation, die fernab von natürlichen Gegebenheiten und dem Verständnis, Teil der Natur zu sein, gefördert.
2. **Der Verfall der körperlichen Funktionen**, unterstützt durch Medien, Telekommunikation, Fortbewegungsmittel, nimmt zu. Medien übernehmen mehr und mehr eine Ersatzfunktion für das direkte Erleben. Es werden dadurch keine direkten sich selbst betreffenden Erlebnisse mehr gemacht.
3. **Der Verfall von Sorgsamkeit und Werten** als Folge des Massenkonsums in der heutigen Gesellschaft durch ein Überangebot an Produkten.
4. **Die körperliche Leistungsbereitschaft und dadurch Leistungsfähigkeit** geht durch die zunehmende Technisierung immer mehr zurück.

Hahns Landeserziehungsheime hatten nicht den gewünschten Erfolg, worauf er mit dem Schiffsreeder L. Holt 1941 die erste „Short Term School“ (Kurzschule) gründete, um die Verbreitung der Inhalte der Erlebnispädagogik schneller zu erreichen. Anfangs wurden vier-, später zweiwöchige Kurse angeboten. *„Short Term School“*

Holt hielt den Namen „Short Term School“ für nicht aussagekräftig genug, und änderte ihn in „Outward Bound“. Dieser Begriff bedeutet „das Schiff klar zum auslaufen herzurichten“, und kommt aus der Seefahrt. Bezogen auf die Erlebnispädagogik bedeutet das, die Jugendlichen für ihre große Fahrt ins Leben zu rüsten. Mittlerweile gibt es weltweit ca. 40 Outward Bound Schulen. *„Short Term School“ = „Outward Bound“*

Die Ziele und Zielgruppen haben sich bis heute auch geändert. Man orientiert sich auch heute noch an den vier Grundelementen, deren Stellenwert sich nur verschoben hat:

1. **körperliches Training** ist kein einzelner Teil mehr, sondern wird in die Aktivitäten integriert.
2. **Expedition** nimmt den größten Teil ein. Dabei kann es sich um mehrtägige Kanu- oder Bergtouren handeln.
3. **Projekt** bezeichnet heutzutage überschaubare Lerneinheiten, z.B. in Form von Rollenspielen, bei Teamtrainings, Lösung von Problemstellungen.
4. **Rettungsdienst** wurde zu Erste Hilfe-Kursen reduziert.

## 1.1. Geschichte

1920 gründete Kurt Hahn zusammen mit Max von Baden die erste Internatschule in Schloß Salem *Erste Internatschule*

1941	wurde die erste „Short Term School“ (Kurzschule) in Aberdovy von Hahn gegründet.	„Short Term School“
1945-1965	wurde TZI von Ruth Cohn entwickelt.	
1956	Benutzte Darendorf die Begriffe „funktionale“ und „extrafunktionale“ Qualifikationen (entspricht etwa Schlüsselqualifikation)	
60er Jahre	Beginn von „City Challenge“ in England	„City Challenge“
1970	differenzierten Kern und Schumann in einer Analyse von Arbeitsplatzbedingungen zwischen „prozessabhängigen“ und „prozessunabhängigen“ Qualifikationen.	
Mitte 80er Jahre	entwickelte sich in Europa und USA City Bound	City Bound
20.03.93	wurde City Bound in Deutschland als Dienstleistungsmarke eingetragen	

## 1.2. Eine Form der Erlebnispädagogik - Citybound

Zu Beginn dieses Jahrhunderts, auch später noch galt in der Erlebnispädagogik das Motto „zurück zur Natur“. Dieser Grundsatz hat heute noch immer Berechtigung, mehr noch denn je. Durch die Veränderungen des alltäglichen Lebensraums Stadt in den letzten Jahrzehnten hat es nötig gemacht auch hier mit Aktivitäten einzugreifen.

Jungen Menschen fehlt oft ein Angebot, etwas sinnvolles mit ihrer Freizeit anzufangen. Hier bieten Jugendzentren Jugendlichen zwar unterschiedliche Angebote, aber den Jugendlichen werden in Großstädten zunehmend die Möglichkeiten genommen, sich zu selbständigen, mitfühlenden und verantwortungsbewußten Menschen zu entwickeln.

*Fehlendes Angebot für Freizeit*

Aus diesen Gründen entstand City Bound aus den methodischen Überlegungen des Outward Bounds. Seit Mitte der 80er Jahre entwickelten sich in Europa und den USA die ausgereifteren Ideen nach den in den 60er Jahren in England unter dem Namen „City-Challenge“ gestarteten erlebnispädagogischen Programmen. Mittlerweile existieren seit einigen Jahren in England, Holland, Belgien und den USA mehrere City Bound-Centren.

*City Bound, Outward Bound, City Challenge*

City Bound versucht auf seine Weise die Menschen in einer werteunsicheren Gesellschaft zu unterstützen und ihnen Alltagskompetenzen, Verbesserung des Sozialverhaltens und Persönlichkeitsbildung zu lehren. Dies geschieht nach der selben Methode „Lernen durch Erleben“, ebenso wie auch bei Outward Bound. Jeder Teilnehmer erhält verschiedene Möglichkeiten, sich selbst zu entdecken und sein Verhalten anderen Menschen gegenüber zu hinterfragen und dahingehend zu ändern.

*Werteunsichere Gesellschaft*

Citybound möchte zu Lernprozessen anregen. Diese können auf drei Ebenen stattfinden:

*Lernprozesse anregen*

## **Der Lernprozeß auf intrapersonaler Ebene**

Der intrapersonale Lernprozeß beinhaltet die individuelle Entwicklung ...

- Verstehen des eigenen Handelns
- Erhalten neuer Anregungen
- Kommunikation in einer Gruppe (zu erlernen)
- Lernen, mit unbekanntem Situationen umzugehen
- eine Unterhaltung mit unbekanntem Personen führen
- Entscheidungen treffen
- mit allen Arten sozialer Fähigkeiten und Fertigkeiten experimentieren
- Anschauungen über Beziehungen und Verhältnisse erweitern
- Arbeit
- Freizeit

## **Der Lernprozeß auf der Gruppenebene**

Hier liegt das Interesse bei der Kooperation mit anderen Gruppenmitgliedern, wie z.B. Status, Rolle und Funktion in der Gruppe. Dabei kommt es auf viele komplizierte Lernaspekte, wie Flexibilität, Kreativität, Kompromißbereitschaft, gegenseitiges Zuhören und Verstehen an.

## **Der Lernprozeß auf gesellschaftlicher Ebene**

Hierbei ist Ziel, das weitere Umfeld der Gesellschaft zu verstehen, und andere Komponenten der Gesellschaft, die der Teilnehmer noch nicht kennt, kennenzulernen. Möglich hierzu sind z.B. fremde Kulturen kennenzulernen und zu verstehen und dadurch Vorurteile abzubauen. Andere Möglichkeiten sind andere Komponenten der Gesellschaft wie Armut, Gesellschaft oder ein anderes Milieu zu erkunden.

## **2. Ziele der Erlebnispädagogik**

In der Erlebnispädagogik werden überraschende Situationen geschaffen, in denen Gruppen individuelle, gruppenspezifische Entscheidungen treffen müssen und dadurch zu Erlebnissen führen.

*Überraschende  
Situationen*

Vorraussetzungen für solche Situationen sind eine nicht zu große Zeitspanne zwischen „offenen“ Anfang und deren „gedeutetem“ Ende, „das kognitive „Aha“, das affektiv- emotionale „Donnerwetter, und die körpermotorische Entspannung müssen eine situative Einheit bilden“ und die Versuche des Einzelnen, die neuen offenen Situationen zu deuten, müssen kontinuierlich pädagogisch begleitet werden.

*Kontinuierliche  
pädagogische  
Begleitung!*

Da der Mensch die meiste Zeit seines Lebens in Gruppen (z.B. Nachbarn, Kollegen, Freunden, Familie) lebt, kommt es auch zwangsläufig zu Konflikten. Diese müssen, damit sie nicht zur Dauerbelastung werden, gelöst werden. Dazu benötigt der einzelne bestimmte Fähigkeiten, *soziale Kompetenz*. Soziale Kompetenz zeichnet sich durch ein *Verhaltensrepertoire*, das Handlungsweisen zum Lösen von Konflikten in unterschiedlichsten Situationen beinhaltet, aus.

*Soziale Kompetenz*

Dementsprechend haben sich auch die Anforderungen an Mitarbeiter in Betrieben geändert. Es wird nicht nur fachliche, sondern auch soziale Kompetenz gefordert.

Solche Qualifikationen zielen darauf ab:

- Aufgaben selbständig erkennen zu können und problemorientiert zu handeln.
- Selbstreflektion zu beherrschen, d.h. in der Lage zu sein, Gewohnheiten zu erkennen und sie gegebenenfalls zu ändern.
- Zuverlässig und dementsprechend verantwortlich zu sein.
- In neuen unvorhergesehenen Situationen sachgemäß zu reagieren.
- Sozial kompetent zu sein, d.h. sich in andere hineinversetzen zu können, ihre Ansätze aufgreifen und diese weiterführen zu können, sowie zur Selbststeuerung des oder der Gruppenprozesse beizutragen.

Traditionell wird der Erwachsene als „fertiger“, nicht mehr veränderbarer Mensch gesehen. Diese Sicht ist auch heute noch weit verbreitet.

*„fertiger“, nicht  
veränderbarer Mensch?*

Alltäglich treten Situationen und Aufgaben auf, die nicht planbar sind, für die eine Lösung gefunden werden muß. Dazu kann man auf gemachte Erfahrungen und allgemeine Regeln zurückgreifen, jedoch einige Aufgaben sind individuell und haben spezifische Besonderheiten, auf die man so nicht eingehen kann. Hierzu werden Kompetenzen benötigt situationsgemäß zu handeln, die ein festes Selbstbild voraussetzen.

Jedoch kann sich die Persönlichkeit durch Auseinandersetzung mit einer äußeren und einer inneren Realität verändern. Bezogen auf eine erlebnispädagogische Aktion könnte man die Rahmenbedingungen (z.B. Anreise, Kennenlernen, Umgang mit dem Material) als äußere Realität bezeichnen. Die innere Realität entspricht z.B. den Orientierungen, Haltungen, Einstellungen, Erwartungen, Handlungsbereitschaften, Ängsten, Befürchtungen des einzelnen Teilnehmers.

Die Persönlichkeit vollzieht die Koordination zwischen innerer und äußerer Realität. Eine Aufgabe der Erlebnispädagogik ist die Persönlichkeit dahingehend zu entwickeln und zu stärken.

*Persönlichkeit*

Weiteres Ziel der Erlebnispädagogik ist die Teamfähigkeit, die wiederum Kommunikation und Kooperation voraussetzt. Nur wer auf andere zugeht, sich auf andere einläßt, um eine gemeinsame Lösung auszuhandeln, der kommuniziert auch „gelingen“. Das heißt nicht, eigene Strategien nur durchzusetzen oder Kompromisse zu schließen, sondern unter Gleichrangigen und Gleichwertigen Ideen auszutauschen.

*Teamfähigkeit,  
Kommunikation,  
Kooperation*

Bei erlebnispädagogischen Touren müssen die Teilnehmer 24 Stunden am Tag miteinander auskommen, was zu Konflikten, die gelöst werden müssen, führen kann.

Auch „Schlüsselqualifikationen“ sollen durch erlebnispädagogische Maßnahmen gefördert werden. Der Begriff „Schlüsselqualifikation“ wurde vom Arbeitsmarktforscher Dieter Mertens geprägt.

*Schlüsselqualifikationen*

Er ist der Meinung, daß man in der heutigen Gesellschaft mit hohem Entwicklungsstand und technischem Fortschritt nicht nur mit einfachen Fachqualifikationen durchsetzen kann.

Statt dessen müssen

- Eignung für eine große Zahl von Positionen und Funktionen als alternative Optionen zum gleichen Zeitpunkt und
- die Eignung für die Bewältigung einer Sequenz von (meist unvorhersehbaren) Änderungen von Anforderungen im Laufe des Lebens vorhanden sein.

Schlüsselqualifikationen sind Fähigkeiten, die helfen Situationen zu meistern, obwohl diese neu und unerwartet sind. Sie sind allgemein anwendbare Handlungsstrategien und Handlungskompetenzen.

Mertens differenziert die personale, die berufliche und die gesellschaftliche Dimension.

Er unterscheidet vier Typen von Schlüsselqualifikationen:

1. **Basisqualifikation** - Fähigkeiten, wie z.B. logisches, analytisches, strukturiertes oder kreatives Denken
2. **Horizontalqualifikation** - Fähigkeit, Informationen zu gewinnen, aufzunehmen, zu interpretieren, zu verarbeiten und wieder anzubringen
3. **Breitenelemente** - z.B. Kenntnisse und Fähigkeiten, die an vielen Arbeitsplätzen auftreten, z.B. Kenntnisse in Arbeitsschutz oder Meßtechnik
4. **Vintage Faktoren** - Lerndefizite, die aus den veränderten Lehrplänen verschiedener Schülergenerationen auftreten. Entsprechende Schlüsselqualifikationen wären hier:
  - vorhandene Hemmschwellen vor neuem ablegen zu können
  - Eine Grundmotivation zu besitzen
  - neue Aspekte und Ideen in sein Denkschema aufnehmen zu können

Münch unterteilt in Alltagstugenden, Arbeitstugenden und Sozaltugenden.

Konkrete Beispiele für Schlüsselqualifikationen sind:

- Selbständigkeit
- Verantwortungsbewußtsein
- Fairneß
- Problemlösungsfähigkeit
- Entscheidungskompetenzen
- Kommunikationsfähigkeit
- Teamfähigkeit
- Logisches Denken
- Analytisches Vorgehen
- Strukturiertes Denken
- Dispositives Denken (Zweck-Mittel-Ökonomie)
- Kooperatives Vorgehen
- Kritisches reflektiertes Denken
- Dezionistisches Denken (Risiken-Chancen-Ökonomie)
- Konzeptionelles Denken
- Kreatives Denken
- Kontextuelles Denken (Verstehen von Zusammenhängen)

Schlüsselqualifikationen können als Langzeitqualifikationen gesehen werden, im Gegensatz zu Fachqualifikationen, die im Rahmen der schnellen Weiterentwicklungen zu „Wegwerfqualifikationen“ geworden sind. Jeder Mensch eignet sich diese durch Sozialisation und Erziehung an. Sie sind auch stark von Kultur und Gesellschaftsform abhängig.

Man kann in der Erlebnispädagogik zusätzlich noch die Spielpädagogik, sowie die *Spiel- und Abenteuerpädagogik* abgrenzen.

Spiele sind ein wertvolles Medium des emotionalen und sozialen Lernens.

Kennenlern-, Warming-up- und Wahrnehmungsspiele kommen als aufgewertete traditionelle Kinderspiele aus der Spielpädagogik. Auch die Idee von Spielketten *Spielketten* (Kombination von Spielen zu einem Thema) kommt aus der Spielpädagogik. Ziel ist zwar einerseits eine gewisser pädagogischer Hintergrund; ein wichtiger Akzent liegt aber auch auf Spaß, Zusammensein, Ungezwungenheit, usw..

Bei der Abenteuerpädagogik liegt der Schwerpunkt auf Abenteuer und Erlebnis. Viele Vertrauensübungen und vor allem „Initiatives“ oder „Initiativ- und Problemlösespiele“ gehören hierzu. Sie haben neben der kognitiven und sozial-emotionalen meist auch eine deutliche physische Komponente und beinhalten damit ein gewisses Risiko und Wagnis. Hierbei sollte der Gruppe ein hohes Maß an Selbstverantwortung überlassen bleiben.

Bei Abenteuerspielen erhält die Gruppe eine klar umrissene Aufgabenstellung. Die Herausforderung richtet sich an die Gruppe als ganzes. Die Gruppe kann den Erfolg nur als ganzes erreichen, nicht ein Teilnehmer als einzelner. Da es keinen Sieger gibt, hat die Kooperation einen sehr zentralen Stellenwert. Das Lösen der Aufgabenstellung erfordert von allen Teilnehmern Einsatz und Engagement auf mehreren Ebenen:

- *physisch - motorische Fähigkeiten* wie Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Kraft und Gleichgewichtssinn
- *kognitiv* - überlegter Einsatz der vorhandenen Recourcen meist nach nicht bekannten Handlungsschemata
- *emotional* - eigenen Standpunkt äußern, körperliche Nähe und Berührung zulassen, Verantwortung für andere übernehmen, ...

## 2.1. Lernen durch Erlebnisse

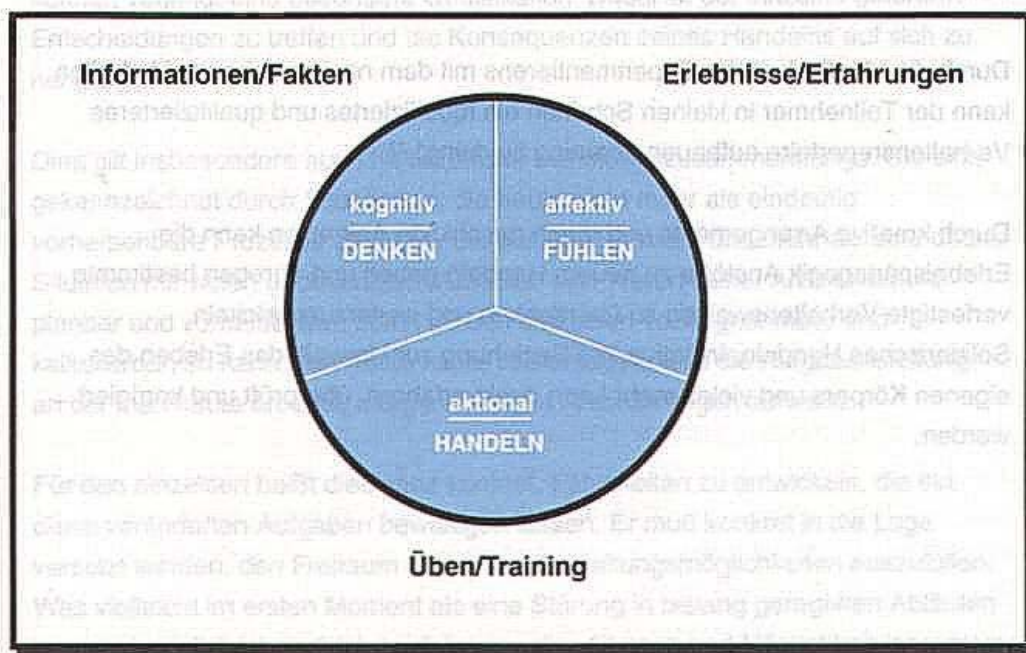
Die Erlebnispädagogik erfaßt den Menschen als ganze Person. Sie spricht den Teilnehmer auf drei Lernebenen, der kognitiven, der emotionalen und der aktionalen Ebene gleichermaßen an.

Erlebnispädagogische Situationen (Aktionen, Touren) bieten eine sehr gute Möglichkeit, mit Erlebnissen z.B. eine innere Erregung, die sich in Form von Ergriffenheit, Begeisterung oder Angst äußert, zu erreichen.

Um einen Lernerfolg zu erreichen, müssen diese Erlebnisse pädagogisch begleitet und aufgearbeitet werden, um ein „Lernen“ zu erreichen.

*Die drei Straßen des Lernens*

*Lernerfolg durch pädagogische Begleitung*



## 3. Begriffserklärung

**Abenteuer** ist eng mit den Begriffen Risiko und Wagnis assoziiert. Es bedeutet immer, einen Schritt auf etwas neues, unbekanntes zu, und damit über die bislang vertrauten Denk- und Verhaltensmuster hinauszugehen. Abenteuer sind nicht planbar und grenzen sich von der Routine ab, es läßt sich nicht konsumieren, sondern

verlangt eigenständiges Handeln.

**Erlebnis** „Das Erlebnis bezeichnet vor allem auch ein bewußtes Innewerden und Innehaben einer Situation, eines Gegenstandes, das noch keine Absicht, Stellungnahme, Beurteilung enthält. Gewollt werden kann daher nicht das Erlebnis, sondern nur die Gelegenheit hierzu. Das Erlebnis ist nur als eine Vorstufe der Erkenntnis zu betrachten; damit es Erkenntniswert erlange, ist eine intellektuelle Bearbeitung oder Deutung notwendig.“

**Lernen** Hauptmerkmal ist die Änderung eines Verhaltens. Das Verhalten ändert sich aufgrund von Erfahrungen während der Übungs- bzw. Lernphasen. In weitem Sinne werden als Lernen alle Vorgänge zusammengefaßt, in denen Interaktionen mit der Umwelt zu einer Änderung des Verhaltens führen.

**Persönlichkeit** „... wird das einem Menschen spezifische, organisierte Gefüge von Merkmalen, Eigenschaften, Einstellungen und Handlungskompetenzen bezeichnet, das sich auf der Grundlage der biologischen Ausstattung als Ergebnis der Bewältigung von Lebensaufgaben jeweils lebensgeschichtlich ergibt.“

#### **4. Literaturverzeichnis**

1. **City Bound - Erlebnispädagogik in der Stadt**, Wolfgang Eichinger, Verlag Dr. Jürgen Sandmann, ISBN 3-929221-20-9
2. **Erleben, Lernen, Kooperieren - Innovation durch erfolgreiches Miteinander**, 1994, Mark Ostenrieder / Michael Weiß, Soziale Arbeit in der Wende Bd. 18, ISBN 3-929221-15-2
3. **Kooperative Abenteuerspiele - Praxishilfe**, 1997, Rüdiger Gilsdorf / Günter Kistner, Kallmeyersche, ISBN 3-7800-5801-4