

Inhalt

1. Einige Worte vorab.....	6
2. „Die“ Jugend.....	8
3. Was ist Erlebnispädagogik?.....	10
3.1 Erlebnispädagogik abenteuerlich!.....	11
3.2 Lernen durch Erlebnisse.....	12
3.3 Mitgemacht statt zugeschaut.....	13
3.4 Mitgemacht und zurückgeschaut.....	14
3.5 Fastfood, Cola, Fernsehen & Co. oder Abenteuer Bewegungswelt.....	16
4. Erlebnispädagogische Praxisbeispiele.....	18
4.1 Wandern und Trekking.....	18
Geocaching - Schatzsuche ganz neu	22
Wandern - unterwegs mit Kindern	26
Abenteuerwanderung	29
Power Walk - 2 Tage pures Abenteuer	34
Mit Lamas über Stock und Stein	38
Survivaltour	42
4.1 Erlebnisse im Spiel.....	42
Die Stadt auf der Alb	48
Nachterlebnisse - Spiele bei Nacht	58
Den Entführern auf der Spur	62
4.3 Im, am und auf dem Wasser.....	62
Abenteuer Kanutour...	62
Viele Holzstämme oder ein Floß	70



4.4 Natur bewussterleben.....	74
Grillen auf dem selbstgebauten Vulkanofen	74
Waldtag	78
All around the Wald	84
4.5 Stadtabenteuer.....	90
Stadt anders erleben	90
Mister X - Das Original in freier Wildbahn	95
4.6 Mitgemacht und zurückgeschaut - Reflexionsmethoden.....	99
Anleitung zum Floßbau.....	103
Bildnachweis.....	111
AutorInnen und Kontaktadressen.....	112
Literaturhinweise.....	114



1. Einige Worte vorab

Man kann einem Menschen nichts lehren,
man kann ihm nur helfen,
es in sich selbst zu entdecken

Galileo Galilei

Erlebnisse begleiten unseren Alltag. Kaufhäuser, Schwimmbäder, Fernsehsendungen und Computerspiele sind unsere Erlebniswelten. Diese Welten versuchen den zunehmenden Drang nach Erlebnis, Spannung und Abenteuer zu stillen. Doch es stellt sich die Frage, ob sie ausreichend Möglichkeiten und Lernchancen bieten, um sich konstruktiv mit sich selbst und den gesellschaftlichen Anforderungen auseinanderzusetzen. Gerade vor dem Hintergrund der zunehmenden Überforderung Kinder und Jugendlicher, sich im Alltag zu recht zu finden, des kürzlich offen gelegten, denkwürdigen Bildungsniveaus, des zunehmenden Bewegungsmangels und der wachsenden Naturentfremdung, bezweifle ich dies.

Dass Kinder und Jugendliche Herausforderung, Risiko und Spannung suchen, ist offensichtlich. Selbststrenge, nierte Subkulturen deuten davon. Öffentliche Plätze, meist die durch Verbote unzugänglichen, werden als

Treffpunkt auserkoren; mit Inline-Skates oder Skateboards werden Innenstädte erobert. Verschiedenste Aktivitäten dienen dazu, Wagnisse einzugehen und damit Widerstand hervorzurufen.

In diesen Bedürfnissen der Jugendlichen nach Eigenständigkeit, nach Emanzipation, nach eigenem Erleben und nach dem Aussteigen der Grenzen liegen zugleich Chancen für unsere Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Durch erlernpädagogische Aktivitäten können wir Jugendliche in ihren Bedürfnissen ernst nehmen und zugleich vielfältige Lern- und Erfahrungschancen bereitstellen.

Betrachten wir kurz die Leitlinien der Wanderjugend:

Gemeinsam unterwegs sein bedeutet für uns, flexibel zu sein, aufgeschlossen gegenüber Neuem und Unbekanntem, auch Unkonventionellem.

Unter **Naturerleben** verstehen wir sowohl das Kennenlernen der Natur, als auch subjektives Empfinden, wie persönliche Herausforderungen z.B. an Kondition und Orientierung.

Auseinandersetzung mit Traditionellem und Modernem. Traditionell sind für uns Werte und kulturelle Überlieferungen älterer Generationen. Kultur wird jedoch auch von aktuellen Strömungen und Entwicklungen geprägt. So liegt uns viel daran, durch die Ver-



knüpfung von Alt und Neu Jugendliche in der Bildung eigener Wertvorstellungen und eigener Kultur zu unterstützen.

Letztlich ist es unser Ziel, **demokratisches und soziales Handeln** durch die Auseinandersetzung mit unserer gesellschaftlichen Realität zu fördern. Auf diese Weise sollen junge Menschen befähigt werden, Verantwortung zu übernehmen, gleichberechtigt zu handeln, sich aktiv am öffentlichen Leben zu beteiligen und so ihre Lebenswelt mit zu gestalten.

Im Kontext unserer Leitziele kann Erlebnispädagogik als sinnvoll verbindendes Element gesehen werden, zumal die inhaltliche Nähe zwischen den Leitlinien der DWJ und den Charakteristika der Erlebnispädagogik erstaunlich ist.

Mit dem vorliegenden Praxishandbuch möchten wir euch aufzeigen, welche Lernprozesse Erlebnispädagogik als Medium der Jugendarbeit in Gang setzen kann. Um den erlebnispädagogischen Kontext deutlicher und verständlicher zu machen, skizzieren wir zu Beginn den gesellschaftlichen Rahmen, der die Lebensgestaltung Jugendlicher heute umspannt.

Damit Erlebnisse und Abenteuer nicht nur in der Fantasie nachvollzogen werden müssen, stellen wir in diesem Buch einige Praxisbeispiele vor. Ehrenamtliche

und hauptamtliche MitarbeiterInnen der Deutschen Wanderjugend, Waldjugend und der Jugendförderung Miltenberg haben von Ihnen durchgeführte oder geplante Projekte geschildert. Für nähere Informationen zu den einzelnen Aktivitäten, sind im Anhang des Praxishandbuches die Kontaktadressen der AutorInnen aufgeführt.

Die Praxisbeispiele sind so aufgebaut, dass sie euch Anregungen, Ideen und einige Tipps geben. Wichtig ist uns auch, über unsere gemachten Erfahrungen zu berichten. Die Praxisbeispiele sind aber nicht unbedingt „eins zu eins“ übertragbar, denn wer, wenn nicht die Erlebnispädagogik, profitiert davon, dass „es meist anders kommt, als gedacht“.

Wir wünschen euch viele Ideen, Erlebnisse und Abenteuer in Bewegung.

Andrea Metz

Aus Gründen der Lesbarkeit verwenden wir im Praxishandbuch nicht durchgängig die männlich und weibliche Schreibweise.



2. „Die“ Jugend

Mit dieser Überschrift ist sogleich die erste Frage aufgeworfen: Wen meinen wir denn eigentlich, wenn wir von „der Jugend“ reden? Laut den Förderrichtlinien des Bundes sind Personen bis zu 27 Jahren Jugendliche. Doch fällt es schwer, eine 26-jährige, die im Beruf steht und vielleicht auch schon ein Kind hat, als Jugendliche zu betrachten. Eines ist wahrscheinlich heute deutlicher als je zuvor – „die Jugend“, sofern es sie jemals gegeben haben sollte, gibt es nicht mehr. Wenn im Folgenden über Aspekte des Jugendlichseins geredet wird, so sind hauptsächlich Lebenssituationen vieler junger Menschen zwischen 12 und 18 Jahren gemeint.

Ein sich ständig selbst überholender Medienmarkt, ausuferndes Warenangebot, eine wachsende Zahl an Kinder- und Jugendchenarenalen, gestaltet durch Erwachsene und deren Wirtschaftsinteressen - so in etwa lässt sich unsere Gesellschaft skizzieren. Nicht, dass all dies Teufelswerk ist, doch bietet uns das Leben meist ein bisschen zu viel des Guten und überfordert in aller Regel Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene. In Folge des Überflusses und der vielfältigen Angebote zur Gestaltung der Freizeit reagieren viele mit Orientierungslosigkeit, bei gleichzeitigem Drang alles erleben zu wollen und zu müssen. So ist es nicht verwunderlich, wenn viele Kinder und Jugendliche schon einen Terminka-

lender mit sich führen, um alle Freizeitaktivitäten im Griff zu haben. Der Alltag ist oftmals zerstückelt und fremdbestimmt. Er bietet, bei allem Gutmeynten, doch nicht den notwendigen Raum, damit Kinder und Jugendliche die Jugendphase konstruktiv und befriedigend ausleben können. Dabei sollten für Jugendliche gerade in dieser Zeit Möglichkeiten zur Selbstfindung, Bildung und Weiterentwicklung der Persönlichkeit bereitgestellt werden. Der/Die Einzelne soll sich durch Erfahrungen, Lernen und Empfinden selbst entdecken können. Die Jugendphase ist doch vor allem auch eine Zeit des Aufbruchs und der Emanzipation.

Um den eigenen Weg zu finden und gehen zu können, benötigen Kinder und Jugendliche Einflussmöglichkeiten auf ihre unmittelbare Umwelt. Die Einfluss- und Gestaltungsmöglichkeiten, die Kinder und Jugendliche heute erleben, sind, realistisch betrachtet, sehr gering: Bestimmt durch Eltern, Schule, Gesellschaft und die Frage nach dem In und Out, fühlen sich viele ausgeliefert und nicht ernst genommen. So wird vieles als schicksalhaft und als kaum durch eigene Aktivität beeinflussbar empfunden und die Frage nach der Emanzipation hat sich erledigt. Wen wundert es da, dass sich viele Jugendliche zurückziehen und zunehmend inaktiver werden. Kompensiert wird der Rückzug durch Computerspiele, Videoclips und so weiter, denn diese bieten im Vergleich zur Realität wesentlich mehr Einflussmöglichkeiten. Hier bin ich Held oder Heldin,



kann das Geschehen nach meinem Empfinden lenken und bekomme sogar eine Rückmeldung. Das sinnliche – und entsprechend sinnvolle – Erleben, das Tasten, Wahrnehmen und Fühlen ist der kurzfristigen Unterhaltung gewichen.

Aber längst nicht alle resignieren, sie erheben – zu Recht – Anspruch auf Mitsprache, auf Selbstbestimmung und auf Verantwortungsübernahme. Und dort, wo sie kein Mitbestimmungsrecht bekommen, erobern sie es sich eben.

In nahezu allen öffentlichen Räumen können wir beobachten, wie Kinder und Jugendliche ihre Welt inszenieren. So werden Parkplätze zu Jugendtreffpunkten, vollgekritzelte Telefonzellen und Treppenhäuser zeugen von Eigenwilligkeit und selbst gestaltetem Lebensraum. In diesem jugendkulturellen Verhalten schwingt immer auch die Bereitschaft zu Risiko und Abenteuer mit. Sehr wohl ist klar, dass solche „Ausuferungen“ öffentlich nicht geduldet werden und daher umso mehr verlocken.

Dies verdeutlicht doch umso mehr, dass Kinder und Jugendliche Räume benötigen, in denen sie mitgestalten, beeinflussen und sich ausleben können. Räume, die weitgehend unverstellt sind, z.B. Naturräume, die relativ frei von gesellschaftlich normierten Erwartungshaltungen sind. Kinder- und Jugendgruppen stellen ebenfalls einen solchen Raum dar. Die Regeln für das

Miteinander entstehen aus der Gruppe heraus, hier wird mehr als deutlich, dass ohne Beteiligung, ohne Ideen, ohne Verantwortung der Mitglieder selbst, auch keine Erlebnisse möglich sind. Jede und jeder Einzelne ist von Bedeutung und wichtig für das soziale Gefüge der Gruppe.

