Abschlussarbeit NDS6, HF

CURAVIVA Luzern
planoalto Institut, Untereggen

Erlebnispädagogik im stationären Rahmen

Chrigi Lüssi
Zürich,
August 2015

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung 3
2. Ausgangslage und Terminologie 5
2.1. Jugendheim und stationärer Rahmen 5
2.2. Kurzportrait Sozialpädagogisches Zentrum Gfellergut 6
2.3. Klientel des Gfellerguts 6
2.4. Besonderheiten und Problematiken 7
3. Erlebnispädagogik 8
3.1. Geschichte, Definition und Abgrenzung der natursportlichen Erlebnispädagogik 8
3.2. Medien der natursportlichen Erlebnispädagogik 12
3.2.1. Trekking 13
3.2.2. Kanutouren 14
3.2.3. Schneeschuhlaufen 15
3.2.4. Klettern, Abseilen und Bergsteigen 15
3.2.5. Höhlenbegehungen 16
3.2.6. Waldleben 17
3.2.7. Solo 18
3.2.8. Neuere Medien 18
3.2.9. Medienkatalog der Erlebnispädagogik 19
4. Umsetzung der Erlebnispädagogik im Jugendheim 20
4.1. Besonderheiten im stationären Rahmen 20
4.1.1. Ausrüstung und Leistungsvermögen 20
4.1.2. Motivation, Widerstände und Ängste 20
4.1.3. Herausforderung 21
4.2. Einzelbegleitung 21
4.2.1. 1. Arbeitsthese 21
4.2.2. Abteilung Assoziierte Plätze (AP) 22
4.2.3. Aus der Praxis 23
4.3. Zielarbeit 23
5. Fazit und Ausblick 26
5.1. Fazit 26
5.2. Weitere Felder der EP im stationären Rahmen 27
5.3. Weiterentwicklung und Vernetzung 27
Literaturverzeichnis 28

Erlebnispädagogik im stationären Rahmen

Wie kann die Erlebnispädagogik einen Beitrag leisten, das pädagogische Repertoire zu erweitern?

Die vorliegende Abschlussarbeit entstand im Rahmen vom Nachdiplomkurs Angewandte Erlebnispädagogik NDS 6 bei planoalto, welcher im Zeitraum von August 2014 bis September 2015 stattfand und eine Fortsetzung des Kurses Natursportliche Erlebnispädagogik NDK 15 darstellt. Die Arbeit soll keinen wissenschaftlichen Anspruch erheben, sondern hat vielmehr beschreibenden und in Bezug auf das Sozialpädagogische Zentrum Gfellergut beispielhaften Charakter. Der Begriff Erlebnispädagogik wird im Folgenden in der Regel mit EP abgekürzt. Damit der Lesefluss nicht unnötig gehindert wird, verwende ich die weibliche bzw. die männliche Form jeweils situationsbezogen.

1. Einleitung

Ich bin seit neun Jahren im Sozialpädagogischen Zentrum Gfellergut als Springer tätig. Diese Stelle ist der Abteilung Arbeit und Schule angegliedert. Die Institution bietet im Ausbildungsbereich sechs verschiedene handwerkliche Berufslehren sowie vorgängige Arbeitstrainings und ebenso das Einüben einer Tagesstruktur für hauptsächlich männliche Jugendliche von 14-20 Jahren an. In meiner Position als Springer bin ich flexibel einsetzbar und überwiegend in den Werkstätten tätig. Dadurch ist es mir möglich meine handwerkliche Erstausbildung als Landschaftsgärtner und diejenige als Sozialpädagoge/Berufsbildner zu kombinieren. Die Bezeichnung meiner Position im Gfellergut lautet „Springer und Projekte“, wodurch ich bereits viele spannende Aufgaben und Aufträge mit den jungen Frauen und Männern durchführen konnte. Nebst dem Alltag im Jugendheim - welcher von den lebendigen Jugendlichen geprägt ist - stellten die bisherigen, von mir mitorganisierten und geführten Lager und Ausflüge, eine besonders intensive und erlebnisreiche Zeit dar. Während meiner Ausbildung in den Bereichen Natursportliche und Angewandte Erlebnispädagogik beschäftigte ich mich intensiv mit der Einführung und Umsetzung der Erlebnispädagogik an meinem Arbeitsplatz im Gfellergut.

Für mich stellten sich die folgenden Fragen: Wie lässt sich die Erlebnispädagogik in den strukturierten Heimalltag einbringen? Worauf ist bei der Umsetzung der Erlebnispädagogik im stationären Rahmen zu achten? Wie gestaltet sich die Bereitschaft der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zur Teilnahme an erlebnispädagogischen Praxisprojekten? Doch nicht

nur die Bereitwilligkeit der Jugendlichen ist für die Durchführung verschiedener Projekte entscheidend, sondern auch das Entgegenkommen und Vertrauen der Eltern, Einweisern und Bezugspersonen.

Zur Lancierung der EP habe ich im Gfellergut ein Plenum[1] durchgeführt. Dies hatte vorwiegend informativen Charakter und zum Ziel, den Mitarbeitenden die EP und ihr Wirkungsfeld näher zu bringen. Gleichzeitig führte ich im Rahmen des Nachdiplomkurses Natursportliche Erlebnispädagogik NDK 15 verschiedene Praxisprojekte mit den Jugendlichen durch, welche nicht nur spannende Lernfelder für mich, sondern ebenfalls erste Schritte zur Erprobung und Einführung der EP in der Institution Gfellergut waren. Zur ausführlichen Darstellung dieser erlebnispädagogischen Praxisprojekte verweise ich auf meine Abschlussarbeit im Kurs NDK 15.

Um die zwei grossen Themenbereiche Jugendheim/stationärer Rahmen und Erlebnispädagogik zusammen zu führen, habe ich mich auf die zwei folgenden Arbeitsthesen beschränkt und deren mögliche Umsetzung im Gfellergut untersucht. Den Schwerpunkt habe ich dabei bewusst auf die Einzelintervention gelegt, um zusätzlich den Aspekt der Beziehungsförderung zu beleuchten.

1. Arbeitsthese

"Die erlebnispädagogische Einzelbegleitung stellt ein wertvolles Bindeglied zwischen schwierigen Situationen im Heimalltag und den zwei- bis vierwöchigen Time-outs dar."

2. Arbeitsthese

„Erlebnispädagogik eignet sich im Besonderen für eine anschlussfähige Zielfindung und Zielarbeit.“

Im Folgenden wird das Setting eines Jugendheims und als konkretes Beispiel das Sozialpädagogische Zentrum Gfellergut und dessen Klientel erläutert. Anschliessend gebe ich einen kurzen Überblick über die Erlebnispädagogik und deren Medien. Im Kapitel 4 soll aufgezeigt werden, wie die Erlebnispädagogik generell einen Beitrag zur Erweiterung des pädagogischen Repertoires im Gfellergut leisten kann und welche Medien der Erlebnispädagogik sich dafür mit Blick auf konkrete Interventionen und die Besonderheiten im stationären Rahmen eignen. Abschliessend folgt ein kurzes Fazit.

[1] Das Plenum ist eine mehrmals im Jahr stattfindende Vollversammlung, d.h. eine Sitzung möglichst aller Angestellten der Institution Gfellergut. Im Rahmen des Plenums werden Informationen und Veränderungen an die Mitarbeiter herangetragen und es finden interne Weiterbildungen statt.

2. Ausgangslage und Terminologie

Die Begriffe Jugendstätte/Jugendheim und auch stationärer Rahmen bzw. betreute Angebote unterlagen in den letzten Jahren einem ständigen Wandlungsprozess. Die heutigen vereinzelt als Sozialpädagogische Zentren bezeichneten Institutionen waren früher die klassischen Jugendheime bzw. Jugendstätten. Oft findet man noch immer den Terminus Jugendheim. Die Bezeichnungen stationärer bzw. teilstationärer Rahmen weichen allmählich dem Terminus voll- bzw. teilbetreute Angebote. Damit verändert sich auch das Augenmerk der Jugendheime. Der Begriff stationär steht für ortsgebunden, ortsfest, beständig, fest, fix, konstant, permanent, unverändert und stabil und beschreibt damit eher die örtliche Form. Hingegen zielen die Bezeichnungen voll- bzw. teilbetreut auf die erbrachten Leistungen ab, sodass sich der Fokus auf die Leistungen gegenüber den Jugendlichen und jungen Erwachsenen verändert hat. Ich verwende in dieser Arbeit die konventionellen Begriffe Jugendheim bzw. Institution und stationärer Rahmen, welche allerdings die neueren Bezeichnungen ebenfalls umfassen.

2.1. Jugendheim und stationärer Rahmen

Das klassische Jugendheim stellt eine ortsgebundene Institution für die vorübergehende oder längere professionelle Betreuung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen dar, für deren Wohl in der Herkunftsfamilie nicht ausreichend gesorgt werden kann. In der Regel wohnen und leben die Jugendlichen in der Institution und erhalten eine schulische oder berufliche Ausbildung vor Ort. Es gibt aber auch Tagesaufenthalter, welche ausserhalb der Einrichtung leben und sich tagsüber in die Einrichtung begeben, um eine schulische oder berufliche Ausbildung und Erziehung im weitesten Sinne zu geniessen. Ein Grossteil der Jugendlichen und jungen Erwachsenen ist nicht freiwillig, d.h. aus eigenem Antrieb und freiem Entschluss im Jugendheim, sondern wurde durch eine Zivil- oder Strafbehörde eingewiesen.

Die Schweiz verfügt über ein sehr dichtes Netz an Jugendheimen und Hilfseinrichtungen zur fachgerechten und entwicklungsfördernden Betreuung von Kindern und Jugendlichen.
Alleine im Kanton Zürich existieren derzeit rund 70 Kinder- und Jugendheime (exkl. Schulheime).[2] Das Sozialpädagogische Zentrum Gfellergut ist neben dem Wohn- und Tageszentrum Heizenholz in Zürich eines der grösseren Heime im Kanton Zürich und stellt aktuell 65 Wohnplätze zur Verfügung. Es bietet mit seinem modularen Angebot eine breite Palette von Aufenthalts- und Ausbildungsmöglichkeiten an und eignet sich aufgrund der Angebotsdiversität hervorragend zur Bearbeitung der Arbeitsthesen.

[2] S. unter http://www.ajb.zh.ch/internet/bildungsdirektion/ajb/de/kinder_jugendheime/kinder_jugendheime.html vom 20. Juli 2015.

2.2. Kurzportrait Sozialpädagogisches Zentrum Gfellergut

Das Sozialpädagogische Zentrum Gfellergut soll beispielhaft als Einrichtung im stationären Rahmen vorgestellt werden. Dabei nehme ich auf die ausführliche und umfangreiche Beschreibung und Darstellung im Rahmenkonzept 2014 der Institution Bezug.[3] Das Sozialpädagogische Zentrum Gfellergut gehört zur Stiftung Zürcher Kinder- und Jugendheime. Es dient der persönlichen und beruflichen Abklärung von Jugendlichen und der Durchführung von Jugendhilfemassnahmen. Eine Zuweisung der Jugendlichen findet über Jugendanwaltschaften bzw. Jugendgerichte, Kindes- und Erwachsenenschutzbehörden (KESB), Sozialzentren, Fachstellen der ambulanten Jugend- und Sozialhilfen oder über die Regionalstellen der Invalidenversicherung, wenn es sich um die erstmalige berufliche Eingliederung handelt, statt. Das Gfellergut verfügt über eine differenzierte und qualitativ hochstehende Auswahl an stationären und teilstationären sozial- und sonderpädagogischen Angeboten. Dazu zählen ein Beobachtungsangebot (BEO), ein betreutes Wohnen auf dem Areal (BWA), die Assoziierten Plätze (AP), die Tagesaufenthalter plus (TAplus) und das betreute, begleitete Wohnen (NBB). Im Bereich der Berufsbildung werden das Berufseinstiegsprogramm (BIP), die internen Berufsausbildungen und das Coaching für Jugendliche in einer externen Ausbildung angeboten. Ziel ist es, junge Menschen mit beeinträchtigten Entwicklungschancen, vor allem aus der Stadt und dem Kanton Zürich, auf dem Weg in ein sinnvolles und selbständiges Leben zu unterstützen und auf das Berufsleben vorzubereiten. Das Gfellergut ist ganzjährig und rund um die Uhr geöffnet. Die Angebote, insbesondere die teilbetreuten Programme, orientieren sich am Sozialraum Zürich und sind dadurch regional ausgerichtet. Zum Sozialpädagogischen Zentrum Gfellergut gehören zum einen die Institution Zürich-Stettbach und zum anderen die externen Wohnmöglichkeiten in der Stadt Zürich (NBB), die Gastfamilien (AP) in der gesamten Schweiz sowie ein Netz von Ausbildungsbetrieben, die mit dem Gfellergut zusammenarbeiten.

2.3. Klientel des Gfellerguts

Das Klientel des Gfellerguts besteht aus normalbegabten Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die Gefahr laufen, längerfristig gesellschaftlich desintegriert zu werden, wenn sie keine professionelle Betreuung bzw. Hilfestellung erhalten.[4] Das Alter der sowohl weiblichen als auch männlichen Jugendlichen liegt zwischen 14 und 22 Jahren.

Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die im Gfellergut aufgenommen werden, bringen verschiedene Problemlagen mit und sind durch die unterschiedlichsten Symptome auffällig geworden. So können delinquentes Verhalten, Suchtmittelgefährdung, Verwahrlosung,

[3] S. unter http://www.gfellergut.ch/pdf/Rahmenkonzept%202014.pdf, S. 4 vom 18. Juli 2015.

[4] Das Klientel des Gfellergutes wird ebenfalls ausführlich im Rahmenkonzept 2014 der Institution dargestellt. S. unter http://www.gfellergut.ch/pdf/Rahmenkonzept%202014.pdf, S. 8 vom 18. Juli 2015.

psychische Labilität, Selbstzerstörungstendenzen, Depressionen, Angstzustände oder Lernschwierigkeiten eine Rolle spielen. Die Aufzählung ist dabei nicht abschliessend. Diejenigen mit einer chronifizierten Suchtmittelabhängigkeit, einer schweren Persönlichkeitsstörung oder mit einer geistigen Beeinträchtigung werden nicht im Gfellergut aufgenommen. Den im Gfellergut aufgenommenen jungen Frauen und Männer ist es in ihrem ursprünglichen Umfeld oft nicht möglich persönliche und soziale Kompetenzen aufzubauen. Solche sind für die Alltagsbewältigung, das gesellschaftliche Zusammenleben sowie für deren berufliche und persönliche Zukunft allerdings notwendig. Die Jugendlichen sind mit unterschiedlichen gesellschaftlichen Erwartungen und Anforderungen konfrontiert wie beispielsweise der Selbstfindung, der Klärung der beruflichen Perspektive oder der Ablösung vom Elternhaus. Diesen Herausforderungen sind sie allerdings oftmals nicht gewachsen, was in der Folge zu Problemen und Schwierigkeiten führt. Das Gfellergut ist bestrebt, die Kompetenzen und Ressourcen bei den Jugendlichen durch professionelle Unterstützung aufzubauen, zu stärken und zu festigen, um eine gelingende Sozialisation zu gewährleisten.

2.4. Besonderheiten und Problematiken

Wie dem bereits vorgestellten Rahmenkonzept des Gfellergut entnommen werden kann, sind die betreffenden Jugendlichen auf Grund ihrer Geschichte, Erziehung oder anderer Ereignisse in ihrem Leben oft mehrfach belastet und manche sogar traumatisiert. Ihre Chancen, ohne Krisen und Umwege in die Erwachsenen- und Berufswelt einzusteigen, sind relativ gering. Deswegen brauchen sie die bestmögliche Unterstützung von Fachleuten. Einige der Jugendlichen verbringen ihre ganze Kindheit und/oder Jugend in verschiedenen Heimen und Einrichtungen. Als Folge davon passen sie ihr Verhalten oftmals an diese Wohn- und Lebenssituationen und auch an die Haltungen und das Auftreten der dortigen jugendlichen Gruppen an. Problematisch daran ist, dass die Jugendlichen und jungen Erwachsenen voneinander lernen, wobei es sich dabei nicht selten um deviantes oder illegales Verhalten handelt, welches sie sich in der Folge aneignen.

Teilweise ist auch eine sogenannte erlernte Hilflosigkeit bei den Jugendlichen zu beobachten. Dieser Begriff wurde von dem US-amerikanischen Psychologen Martin E. P. Seligmann[5] (geb. 1942) entwickelt und bedeutet, dass die betroffenen Personen aufgrund von negativen, unangenehmen Erfahrungen wie Verlust oder Gewalt die Einstellung entwickelt haben, dass die generelle Lebenssituation nicht veränderbar ist und sie ohne Kontrolle - also hilflos sind.[6] Als Folge der vermeintlichen Hilflosigkeit resignieren sie und

[5] Zur ausführlichen Darstellung wird verweisen auf Martin E. P. Seligmann, „Erlernte Hilflosigkeit“, Weinheim und Basel, 2010.

[6] S. unter http://www.lebenshilfe-abc.de/erlernte-hilflosigkeit.html vom 20. Juli 2015.

unternehmen nichts, um diese Situation zu verändern. Sie können dadurch teilweise sogar depressiv und apathisch werden.

Der Umstand, dass alle Jugendlichen nicht unbedingt der Konformität entsprechen, hat aber auch seine positiven Seiten. Trotz oder gerade weil viele der Jugendlichen schwierige Voraussetzungen mitbringen, um ein von der Gesellschaft gefordertes angepasstes Leben zu führen, sind sie bezüglich ihrer Verhaltensstrategien oftmals sehr kreativ und unkonventionell. In professionellen Einrichtungen werden sie weniger ausgegrenzt als beispielsweise in einer gewöhnlichen Schulklasse, wo sie sprichwörtlich „völlig aus der Reihe tanzen“. Ein weiterer Vorteil ist, dass es grösseren Institutionen wie dem Sozialpädagogischen Zentrum Gfellergut möglich ist, interdisziplinäre Kooperation an einem Standort anbieten zu können. Verschiedene Fachpersonen wie Sozialpädagogen, Lehrer, Berufsbildner, Therapeuten und Berufsberater arbeiten unmittelbar und vor Ort zusammen. Die Kommunikationswege werden dadurch verkürzt und das Helfer- und Betreuungsteam arbeiten kompakt. In einem solchen Setting ist ein rasches Reagieren möglich. So können beispielsweise Betriebswechsel vorgenommen, das Verhältnis von Beschulung und betrieblicher Ausbildung angepasst und der familiäre Bereich unterstützt werden. Wann immer es möglich ist, findet eine Zusammenarbeit mit Externatspartnern statt. Die Jugendlichen können in einem externen Betrieb arbeiten und so ein weiteres Stück an Selbständigkeit unter Beweis stellen, sobald sie dazu fähig und reif genug sind. Die breite Angebotspalette sowohl im Ausbildungs- als auch im Wohnbereich ermöglicht diverse, auf das Klientel angepasste Konzepte und Regelungen. Speziallösungen sind gewissermassen die Spezialität solcher Einrichtungen. Im weiteren Verlauf der Arbeit werde ich unter Kapitel 4 aufzeigen, worauf bei erlebnispädagogischen Projekten in Jugendheimen besonders geachtet werden soll und muss.

3. Erlebnispädagogik

3.1. Geschichte, Definition und Abgrenzung der natursportlichen Erlebnispädagogik

Der Begriff der Erlebnispädagogik ist in den letzten Jahren immer weiter in den Blickpunkt der Öffentlichkeit gerückt und wird mittlerweile oftmals für alle Aktivitäten, welche im Outdoor stattfinden, verwendet. So werben unter anderem Schulen, therapeutische Einrichtungen oder Managementschulungen mit dem Angebot erlebnispädagogischer Mittel und Erfahrungen. Aus diesem Grund ist es um so wichtiger eine klare Definition zu geben und die Abgrenzung zu anderen Methoden und Bereichen aufzuzeigen.

Geschichte der Erlebnispädagogik

Erlebnispädagogik ist keine neuartige Idee. Der Aspekt des „Erlebens der eigenen Zustände“ wurde bereits von Wilhelm Dilthey (deutscher Theologe, Gymnasiallehrer und Philosoph, 1833-1911) und seiner Begründung einer geisteswissenschaftlichen Psychologie aufgegriffen und spielte ebenfalls in der Reformpädagogik der 20er/30er Jahre eine grosse Rolle. Als einer der wichtigen Begründer der Erlebnispädagogik ist sicherlich der Deutsche Kurt Hahn (Politiker und Pädagoge, 1886-1974) zu nennen. Er nahm die Missstände der damaligen Gesellschaft als Ausgangspunkt für seine Kritik am Verfall der körperlichen Leistungsfähigkeit, der Sorgfalt, der Selbstinitiative und der Fähigkeit zur Empathie bei den jungen Menschen.[7]

„Es ist die Aufgabe der Erlebnispädagogik,
dem Leben das Geheimnis,
das in der Moderne zu verschwinden droht,
wieder zurück zu geben.“
(Kurt Hahn)

Das von ihm entwickelte ganzheitliche Bildungs- und Erziehungskonzept setzte er u.a. in der von ihm im Jahr 1920 gegründeten Schule in Salem um und baute gleichzeitig das System der Kurzzeitschulen auf, in welchem Jugendliche zu verantwortungsbewussten und demokratischen Menschen erzogen werden sollten.[8]

Die von ihm formulierten Sieben Salemer Gesetze bilden noch heute die Grundlage der Erziehung u.a. im Internat Schule Schloss Salem:

1. Gebt den Kindern Gelegenheit, sich selbst zu entdecken.
2. Lasst die Kinder Triumph und Niederlage erleben.
3. Gebt den Kindern Gelegenheit zur Selbsthingabe an die gemeinsame Sache.
4. Sorgt für Zeiten der Stille.
5. Übt die Phantasie.
6. Lasst die Wettkämpfe eine wichtige, aber keine vorherrschende Rolle spielen.
7. Erlöst die Söhne und Töchter reicher und mächtiger Eltern von dem „entnervenden“ (=verweichlichenden) Gefühl der Privilegiertheit.

[7] S. unter https://www.uni-augsburg.de/institute/iie/erlebnispaedagogik.html vom 20. Juli 2015.
[8] Vgl. Jürgen Lehman, „Erlebnispädagogik: Die Synthese von Erleben und Lernen“, S. 1, unter www.avenirsocial.ch/sozialaktuell/sozial_aktuell_2622_2626.pdf vom 22. Juli 2015.

Diese Grundsätze beanspruchen auch heute noch mehr denn je Gültigkeit. Viele junge Menschen werden zunehmend in einer virtuellen Welt sozialisiert, wo auch Freundschaften, Beziehungen und soziale Kontakte „gelebt“ werden. Viele Erwachsene, vor allem die Eltern der Jugendlichen, vermeiden Auseinandersetzungen und Reibungen, zwischenmenschlichen Kontakt und nötige Grenzsetzungen, welche in der Erziehung unablässig wären.[9] Die EP knüpft bei all diesen Punkten an und bietet die Möglichkeit die sieben Salemer Gesetze zu bearbeiten. Doch was genau bedeutet Erlebnispädagogik?

Definition der Erlebnispädagogik

Eine abschliessende Definition der Erlebnispädagogik ist kein leichtes Unterfangen, zumal eine solche von der Grundausrichtung (Klassische Erlebnispädagogik, Erlebnisorientiertes Lernen, Natursportliche Erlebnispädagogik, Systemische Erlebnispädagogik) und der vorherrschenden (Landes-) Kultur abhängig ist. Im Rahmen einer Ausbildungssequenz formulierte ich folgende Beschreibung für die EP:

„Erlebnispädagogik ermöglicht Einzelnen oder Gruppen zielgerichtete Entwicklung in vielschichtigen Lebensbereichen. Als zentrales Element dienen verschiedene Naturräume, um Erfahrungen selber zu machen, sich auszuprobieren und emo-kognitiv lernen zu können.“

Eine umfangreiche und aus meiner Sicht sehr treffende Definition der Erlebnispädagogik findet sich im Lexikon Erlebnispädagogik von A. Zuffellato/A. H. Kreszmeier.[10] Diese Beschreibung bezieht diverse Aspekte ein und ermöglicht dadurch eine klare Abgrenzung zu anderen Formen der Pädagogik.

„Erlebnispädagogik bezeichnet Praxis und Theorie der Leitung und Begleitung von Lernprozessen mit handlungsorientierten Methoden. EP fördert den Menschen in seiner Sozial- und Selbstkompetenz über primäre, sinnliche Erfahrungen, über das Lernen durch Handeln, über die Kraft der Metaphern und über die direkte Reflexion. Sie öffnet mit ihren handlungsorientierten Methoden und Spielformen einen anderen, unbekannten (Lebens-) Raum, der aus sich heraus verlangt, das „Alte“, scheinbar Sicherheit gebende, zu prüfen, neue Ressourcen und Fähigkeiten zu entwickeln sowie versteckte Ressourcen und Fähigkeiten ans Licht zu bringen und einzusetzen. EP setzt die reformpädagogische Forderung nach Ganzheitlichkeit, Naturverbundenheit und Praxisbezug, Menschennähe und Gesellschaftsfähigkeit in der Praxis um.

[9] Vgl. Jürgen Lehman, „Erlebnispädagogik: Die Synthese von Erleben und Lernen“, S. 1, unter www.avenirsocial.ch/sozialaktuell/sozial_aktuell_2622_2626.pdf vom 22. Juli 2015.
[10] S. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 44.

EP entstand und entsteht immer dort, wo Erzieher, Begleiter, Therapeuten, die ein ganzheitliches Menschenbild und Verständnis von Lernen hatten, Kinder, Jugendliche und Erwachsene in einem Entwicklungsprozess begleiten sollen und wollen. Wo es nicht ausschließlich um stoffliche Lerninhalte, sondern um persönliche Wachstumsprozesse geht, wo alternative Lernräume und neue Lernfelder erschlossen werden. Systemische EP nimmt Haltungen und Grundannahmen systemischer Praxis und Theorie auf und verbindet sie mit Handlungslernen, Lernen durch Erleben und metaphorischer Arbeit sowie mit initiatorischer Naturerfahrung. Dazu erweitert sie das handlungsorientierte Methoden-Repertoire."

Für eine interne Weiterbildung im Gfellergut habe ich in Zusammenarbeit mit Reto Bühler[11], u.a. Lehrtrainer und Berater bei planoalto, in Anlehnung an das Säulenmodell (1999)[12] von Michael Rehm[13], u.a. Leiter des „Informationsdienstes Erlebnispädagogik", ein eigenes Modell entworfen. Dieses beinhaltet alle aus meiner Sicht wichtigen Aspekte, welche im Kontext der Jugendheime zur Umsetzung der Erlebnispädagogik notwendig sind. Die gesetzten Säulen sollten nach Möglichkeit alle vorhanden sein, um erlebnispädagogische Interventionen als solche deklarieren zu können.

Die einzelnen Säulen beinhalten folgende Aspekte:

- Herausforderung
- Handlungsorientierung
- Natur
- Beziehung
- Intension/Zielarbeit

[11] Zur ausführlichen Darstellung der Person Reto Bühler s. unter http://www.retobuehler.ch vom 22. Juli 2015.
[12] S. unter www.erlebnispaedagogik.de/grafiken/saeulenmodell.ppt vom 23. Juli 2015.
[13] Zur ausführlichen Darstellung der Person Michael Rehm s. unter www.erlebnispaedagogik.de/who-is-who/content/Rehm%20Michael.pdf vom 23. Juli 2015.

Abgrenzung der Erlebnispädagogik

Die genannten Aspekte ermöglichen eine klare Abgrenzung der natursportlichen Erlebnispädagogik von anderen Pädagogikbereichen und Unternehmungen, für welche oftmals der Begriff der Erlebnispädagogik fälschlicherweise verwendet wird. Das folgende Zitat von Jürgen Lehmann[14], Dozent der Professur für Theorie der Schule und stufenspezifische Schulen an der Fachhochschule Nordwestschweiz, bringt die Abgrenzungsmerkmale der EP exakt auf den Punkt.

„Im Unterschied zur Sport- und Freizeitpädagogik ist die Auswahl der natursportlichen Medien durch den Erlebnispädagogen/Teamer pädagogisch motiviert. Er wählt und gestaltet auf Grund des avisierten pädagogischen Ziels verschiedene Aktivitäten aus, die die gewohnten Denk- und Verhaltensweisen der Teilnehmenden verunsichern und so zu einer Veränderung führen können.“[15]

In diesem kurzen Zitat gelingt es Jürgen Lehmann, die Erlebnispädagogik mit lediglich drei bzw. vier Aspekten klar von anderen Bereichen abzugrenzen. Die Auswahl der natursportlichen Medien muss pädagogisch motiviert sein, d.h. es muss eine Intention verfolgt werden. Das avisierte pädagogische Ziel beschreibt die erforderliche Zielarbeit. Des Weiteren spricht er von Aktivitäten, welche mit der Säule der Handlungsorientierung gleichzusetzen sind. Schliesslich erwähnt er den Aspekt der Herausforderung, indem er von der Verunsicherung der gewohnten Denk- und Verhaltensweisen der Teilnehmenden schreibt. Insbesondere die Punkte Herausforderung, Handlungsorientierung sowie Intension/Zielarbeit ermöglichen eine klare Grenzziehung zwischen der Erlebnispädagogik und anderen Aktivitäten und Unternehmungen, welche mit Konsum im weiteren Sinne zusammenhängen. Die fehlende Konsumorientierung im Rahmen der Erlebnispädagogik erscheint mir als ein wichtiger und ebenso einfacher Indikator zur Abgrenzung der EP von vielen verwechselbaren Unternehmungen.

3.2. Medien der natursportlichen Erlebnispädagogik

Die natursportliche Erlebnispädagogik bedient sich ganz unterschiedlicher Medien, um sich mit den Themengebieten der Sozial- und Selbstkompetenzen des Einzelnen zu befassen. Im Folgenden werden die klassischen Medien Trekking, Kanutouren, Schneeschuhlaufen, Klettern, Abseilen und Bergsteigen sowie Höhlenbegehungen und auch Waldleben und Solo kurz einzeln vorgestellt und in einer Übersicht deren Voraussetzungen und

[14] Zur ausführlichen Darstellung der Person Jürgen Lehmann s. unter http://www.fhnw.ch/personen/juergen-lehmann vom 23. Juli 2015.

[15] Vgl. Jürgen Lehman, „Erlebnispädagogik: Die Synthese von Erleben und Lernen“, S. 1, unter www.avenirsocial.ch/sozialaktuell/sozial_aktuell_2622_2626.pdf vom 22. Juli 2015.

Einsatzmöglichkeiten gegenüber gestellt. Der Einsatz der jeweiligen Medien hängt von verschiedenen Faktoren ab. Zu Beginn einer jeden Arbeit, sowohl der erlebnispädagogischen Handlung als auch der systemischen Prozessarbeit, steht ein Auftrag.[16] Dieser bestimmt weitestgehend die Ausrichtung und den Charakter der Zusammenarbeit. Er rechtfertigt die Arbeit und gibt ihr sowohl Gewicht als auch Rückhalt. Es muss vorab genau geklärt werden, auf wessen Verlangen eine erlebnispädagogische Unternehmung stattfindet und was die Ziele und Erwartungen der verschiedenen Beteiligten sind. Neben diesem am Anfang stehenden Auftrag geben die Naturräume einen inspirierenden Rahmen vor, wo Ziele und Themen bearbeitet werden können. Die Natur ist der wichtigste Arbeitspartner in der natursportlichen Erlebnispädagogik. Sie führt und unterstützt Gruppenprozesse und bietet verschiedenen Metaphern Raum. So entsteht beispielsweise bei einer Kanutour ein gewisses Gefühl der Unabhängigkeit und Freiheit, wohingegen die Begehung einer Höhle den Ursprung und den Blick auf Vergangenes symbolisiert. Zusätzlich zu dem Auftrag, den Naturräumen und deren Metaphorik spielen die Grösse der Gruppen und der Materialaufwand sowie personelle Ressourcen und saisonale Bedingungen eine entscheidende Rolle.

Soll etwas in Fluss gebracht werden oder ein Übergang vorbereitet werden? Soll ein Teilweg erreicht oder eine Vision generiert werden? Welche Ausrüstung habe ich zur Verfügung? Wie viele leitende Personen können eingesetzt werden? Sollen u.a. Kommunikation, Vertrauen, Verantwortung und Führung innerhalb einer grösseren Gruppe als Themen bearbeitet werden oder steht eine Selbsterfahrung im Rahmen einer Einzelbegleitung im Raum? Diese Fragen gilt es zu Beginn zu klären, um anschliessend das hierfür am besten geeignete Medium auszuwählen. Es ist dabei die kreative Aufgabe des Erlebnispädagogen, das passende Medium in geeignetem Masse zu bestimmen, um eine ideale Entwicklung seines Klienten zu ermöglichen. Oft ist es eine Gratwanderung zwischen Heraus- und Überforderung desselben.

3.2.1. Trekking

Trekking ist das am häufigsten genutzte Medium der natursportlichen Erlebnispädagogik, entweder allein oder in Kombination mit weiteren Medien. Im Mittelpunkt steht das nomadische Unterwegssein, d.h. mehrtätige Wanderungen, bei denen im Freien gekocht und übernachtet wird. Alle Utensilien, die benötigt werden, tragen die Protagonisten bei sich, sodass sie sich frei und unabhängig in der Natur bewegen können. Aufgrund der geringen notwendigen Ausrüstung erfordert das Trekking wenig Vorbereitung und Planung und kann so relativ spontan und mit fast jedem Klientel durchgeführt werden. Die Route und

[16] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 21.

geografischen Bedingungen müssen und können dem jeweiligen körperlichen Fitnesszustand der Teilnehmenden angepasst werden. Mittels eines Trekkings lassen sich viele Themenbereiche der Protagonisten bearbeiten. Indem man einen Weg geht, kann man Vergangenes als auch neue Zustände in der Reise bearbeiten.[17]

3.2.2. Kanutouren

Kanutouren ermöglichen ein rasches und relativ einfaches Vorankommen der Teilnehmenden. Das Wasser ist in ständiger Bewegung und fliesst von der Quelle, dem Ursprung, in Richtung Meer. Es bewegt sich lösungsorientiert. Es gilt dabei, Wellen, Wirbel und Hindernisse, welche sich immer wieder stellen können, zu erkennen und zu lernen, wie sich diese am besten meistern lassen, um sicher ans Ziel zu gelangen.[18] Im Gegensatz dazu hat die Fortbewegung mit dem Kanu auch verlangsamenden Charakter. Denn es gibt kaum etwas, was entschleunigender wirkt, als sich auf einem ruhigen Gewässer treiben zu lassen. Hier geht es weniger um gruppendynamische Prozesse als um die Kommunikation im Zweier-Team und die Selbstverantwortung. Kanutouren sind jedoch materialintensiv und benötigen ein hohes Mass an Sicherheit und Erfahrung der Leitung, damit niemand gefährdet wird.

[17] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 192.
[18] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 190.

3.2.3. Schneeschuhlaufen

Schneeschuhlaufen ist eines der Medien, welches aus meiner Erfahrung sowohl eine physische als auch psychische Herausforderung für die Protagonisten darstellt. Dafür beinhaltet es aufgrund der weit abgelegenen, unberührten Naturräume einen hohen affektiven Gehalt. Ähnlich wie beim Trekking geht es darum, Wege, welche vorher als Ziele gesetzt wurden, zu meistern und voranzukommen. Gleichzeitig ermöglicht das Laufen im Schnee team- und gruppendynamische Prozesse zu bearbeiten. Es bietet sich gerade zu an, Kreativtechniken anzuwenden wie das Bauen von Schneeskulpturen und Labyrinthen. Auch das Errichten von technischen Bauten, die zur Übernachtung notwendig sind, lässt sich am einfachsten als Gruppe bewerkstelligen.[19]

3.2.4. Klettern, Abseilen und Bergsteigen

Beim Klettern steht Vertrauen und gegenseitige Verantwortung ebenso wie der Aspekt der Führung im Mittelpunkt der Unternehmung. Die Teilnehmenden sind in den Seilschaften aufeinander angewiesen und können nur im Team erfolgreich sein. Sie lernen, Verantwortung für sich selbst und für andere zu übernehmen. Sie müssen Grenzen überwinden und den Körper an ungewohnte Bewegungsmuster heranführen.[20] Klettern erfordert ein hohes Mass an Konzentration und die reale Einschätzung der Situation und der eigenen Fähigkeiten. Wenn diese Voraussetzungen nicht gegeben sind, kann die Übung am Felsen rasch gefährlich werden. Das Abseilen ist eine Technik des Kletterns, die gerne separat bei Outdoor-Aktivitäten eingesetzt wird. Auch dort stehen das Selbstvertrauen und das Vertrauen in andere, die Verantwortung für die Sicherheit des Abzuseilenden übernehmen, im Vordergrund. Durch die Vorgabe von Start, Weg und Ziel handelt es sich beim Abseilen um eine klar strukturierte Übung.[21]

Beim Unterwegssein in den Bergen spielt ebenfalls die Gruppendynamik und das Führen bzw. sich führen lassen eine bedeutende Rolle. Das Bergsteigen insbesondere in alpinem Gelände findet oft in Verbindung mit Klettern und Abseilen statt. Voraussetzung hierfür ist eine grössere körperliche Fitness der Teilnehmenden im Gegensatz zum herkömmlichen

[19] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 191.
[20] S. unter www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/Klettern.html vom 20.Juli.2015.
[21] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 189.

Trekking. Das Medium Gebirge fordert die effektive Nutzung aller Ressourcen der einzelnen Protagonisten und damit auch eine klare Kommunikation untereinander. Dabei sind die Regeln und Gesetze hinsichtlich der Schwierigkeitsgrade der Routen in den Bergen zu berücksichtigen. Auf der Website des Schweizer Alpen Clubs SAC[22] finden sich diesbezügliche Hinweise und Schwierigkeitsskalen. Zudem ist die Verordnung über das Bergführerwesen und Anbieten weiterer Risikoaktivitäten vom 30. November 2012 (Stand 01. Oktober 2014) zu beachten.[23]

3.2.5. Höhlenbegehungen

Bei Höhlenbegehungen steht die Begegnung mit dem Unbekannten und das Sich Einlassen im Mittelpunkt. Die Teilnehmenden haben nur ein stark eingeschränktes Sichtfeld, was sich auf den Leuchtkreis der Stirnlampe beschränkt. Die von den meisten Menschen als wichtigster Sinn empfundene Sehkraft wird deutlich eingeschränkt, wohingegen Geräusche und Gerüche viel intensiver wahrgenommen werden können. Insbesondere für Jugendliche ist die Erfahrung der intensiven Ruhe und oftmals das Gefühl des Alleinseins eine ungewohnte Situation, da sie durch ihre üblichen Freizeitaktivitäten von unterschiedlichen Reizen eher überflutet werden.[24] Das Eintauchen in das Dunkel einer Höhle stellt eine intensive Selbsterfahrung der Protagonisten dar. Es bietet sich sowohl für szenische Arbeiten als auch rituelle Gestaltungen an.[25]

[22] S. unter www.sac-cas.ch vom 25. Juli 2015.
[23] S. unter www.admin.ch/ch/d/as/2013/447.pdf vom 25. Juli 2015.
[24] S. unter www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/Hoehlentouren.html.
[25] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 190.

3.2.6. Waldleben

Ein stationäres Medium der natursportlichen Erlebnispädagogik stellt das Waldleben dar. Die Gruppe richtet sich hier für mehrere Nächte an einem geeigneten Platz ein und baut ein Camp auf. Diese Situation ermöglicht das Kennenlernen, Ausprobieren und Vertiefen verschiedener Aktivitäten. Es ist erstaunlich, was alles trotz der minimalistischen Ausrüstung und Ausstattung über dem Feuer, auf heissen Steinen oder in selbstgebauten Öfen gekocht, gebacken und gegart werden kann.

3.2.7. Solo

Das Solo stellt eine Spezialdisziplin dar, der „Ich und Ich“ Klassiker, wo es ausschliesslich um die Selbsterfahrung des Einzelnen geht. Der Protagonist ist vollkommen auf sich allein gestellt und kann sich auf keine andere Person verlassen. Er muss sich für eine oder auch mehrere Nächte alleine einrichten, d.h. sich einen geeigneten Platz suchen, Holz sammeln und mit eventuell vorgegebenen Lebensmitteln etwas kochen. Die Schwierigkeit besteht beim Solo darin, dass die Gruppe und damit deren emergenten Eigenschaften fehlen. Jede Entscheidung muss alleine getroffen und alle notwendigen Arbeiten alleine verrichtet werden. Die so gemachten Lernschritte treten dafür unmittelbar ein, da jede getroffene Entscheidung kausale Folgen hat.

3.2.8. Neuere Medien

In den letzten Jahren haben sich neben den oben bereits dargestellten klassischen Medien der Erlebnispädagogik weitere neue natursportliche Mittel entwickelt, welche ebenfalls pädagogisches Potenzial beinhalten und denen emotionale Bedeutung zukommt.[26] Beispielhaft seien hier Medien wie Tauchen, Gleitschirmfliegen, Biken und Bogenschiessen zu nennen. Das Angebot erweitert sich ständig, wodurch auf die Bedürfnisse und Ressourcen der verschiedenen Teilnehmer spezifischer eingegangen werden kann. Die Darstellung weiterer Medien würde an dieser Stelle allerdings den Rahmen der Arbeit sprengen, zumal es sich bei diesen Mitteln nicht um solche der klassischen Erlebnispädagogik handelt.

[26] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 192.

3.2.9. Medienkatalog der Erlebnispädagogik

Medium	Eignung/ Gruppe	Metaphorik	Material/ Logistik	Spezielles
Trekking	- geeignet für sämtliche Gruppengrössen und Ausgangslagen	- unterwegs sein - sich auf den Weg begeben - Motivation - Leistung erbringen	- geringer Aufwand, Trekkingausrüstung	- wenig Vorwissen nötig
Kanutour	- sehr geeignet für Themen im Team	- im Fluss sein, etwas in Fluss bringen - Entschleunigung - in einem Boot sitzen - Kommunikation	- sehr grosser Materialaufwand - aufwändige Logistik (Bus, Anhänger, Boote)	- Vorwissen nötig!
Schneeschuhlaufen	- geeignet zur Bearbeitung von Gruppenthemen und Einzelbegleitungen	- Ruhe suchen und finden - Führungsthemen - Gruppendynamik - Navigation	- mittelgrosser Aufwand - Winterausrüstung, Schneeschuhe, Stöcke	- sehr saisonabhängig, erfordert Basisfitness und Kenntnis im Schnee
Klettern, Abseilen, Bergtouren	- geeignet für Themen im Team und Gruppen	- Vertrauen - etwas erklimmen, zusammen erreichen... - Angst/Mut - Sicherheit	- mittelgrosser Materialaufwand, - Kletterausrüstung, Seile	- bedingt Basisfitness und technisches Know-how!
Höhlenbegehung	- geeignet für Einzelne und Gruppen	- in den Bauch gelangen - zum Ursprung zurück gehen - geeignet für Initiationen und Würdigungen	- geringer Materialaufwand, - Beleuchtung - evtl. Regenschutz	- Ängste klären (z.B. Klaustrophobie)
Waldleben	- sehr geeignet für Gruppen aller Art - Lager - Kinder	- ankommen, sich einrichten - es sich gut gehen lassen - kulinarische Experimente	- von einfach bis feudal ist alles möglich	- kein Vorwissen zwingend - physisch leicht zu bewältigen
Solo	- geeignet für Einzelpersonen	- zu sich kommen - mit sich sein - sich aushalten - sich kennenlernen - bearbeiten persönlicher Ziele	- geringer Aufwand - persönliche Trekkingausrüstung	- intensives Instrument, bedingt eine Vorbereitung der Protagonisten
Zusammenfassend		Die Metaphorik eignet sich besonders für die Vorbereitung und die Wahl des Mediums.	Weniger ist mehr und Hightech kein Garant für mehr Entwicklung!	- Richtlinien beachten www.admin.ch/ch/d/as/2013/447.pdf www.**sac**-cas.ch

4. Umsetzung der Erlebnispädagogik im Jugendheim

Neben den oben bereits erwähnten Aspekten, die beim Einsatz der verschiedenen Medien eine Rolle spielen (Auftrag, Naturräume und deren Metaphorik, Gruppengrösse, Materialaufwand), sind zusätzlich die Besonderheiten des Settings Jugendheim zu berücksichtigen. Folgende Besonderheiten sind bei der Wahl des geeigneten Mediums zu beachten.

4.1. Besonderheiten im stationären Rahmen

4.1.1. Ausrüstung und Leistungsvermögen

Ein Grossteil der Jugendlichen verfügt über keinerlei persönliche Ausrüstungsgegenstände wie beispielsweise Wanderschuhe oder Regenkleidung, um sich draussen in der Natur problemlos bewegen zu können. Zur Planung einer erlebnispädagogischen Intervention gehört in diesem Fall auch das Organisieren und Bereitstellen geeigneter Ausrüstung für die Teilnehmer. Des Weiteren sind das physische Leistungsvermögen und die Leistungsbereitschaft der vorwiegend im urbanen Raum sozialisierten Jugendlichen oftmals sehr limitiert. Für viele stellt ein zweistündiger Fussmarsch in flachem Gelände bereits eine körperliche Herausforderung dar. Einige der Jugendlichen haben wenig oder gar keine Erfahrung in der Natur. Für sie kann schon die Vorstellung, eine Nacht im Freien zu übernachten, eine wahre Bedrohung darstellen.

Die prozessorientierte Grundhaltung in der Erlebnispädagogik erlaubt jedoch ein adäquates Reagieren auf die Schwierigkeiten und Grenzen der einzelnen Teilnehmer. Prozessorientierung ist gerade die Ausgewogenheit zwischen Zielorientierung und Beziehungsorientierung.[27] Der Ablauf eines Vorhabens kann so jederzeit angepasst werden.

4.1.2. Motivation, Widerstände und Ängste

Abhängig von der jeweils bevorstehenden erlebnispädagogischen Intervention ist eine Motivation bei den betreffenden Jugendlichen teilweise kaum oder gar nicht vorhanden. Hierbei spielen Widerstände und Ängste eine zentrale Rolle. Im Falle von relevanten psychischen Problemen oder starker Suchtmittelabhängigkeit wie beispielsweise beim Konsum von Cannabis müssen mögliche Auswirkungen in der Vorbereitungsphase sorgfältig abgeklärt werden. Die meisten Jugendheime verfügen über spezielle Konzepte hinsichtlich verschiedener Problemsituationen, in welchen die wichtigsten Vorgehensweisen und Abläufe bereits ausgeführt sind. So existiert zum Beispiel eine Regelung zur Benutzung von Mobilgeräten während der Arbeitszeit und bei Veranstaltungen ausserhalb des Jugendheimes, die nicht in die Freizeit der Jugendlichen fallen.

Widerstände und Ängste, die bei Eltern, Einweisern und anderen Bezugspersonen auftauchen, können ebenfalls bei der Wahl des jeweiligen Mediums Thema sein. Erfahrungsgemäss ist es sehr wichtig, bereits im Vorfeld des geplanten Vorhabens

[27] Vgl. Kreszmeier/Hufenus, 2000, S.50.

ausführlich zu informieren und besonders bei den Jugendlichen direkt nachzufragen, was und wieviel sie sich selbst im Outdoor zutrauen. Nicht selten stellt gerade diese Phase im Vorfeld einer Unternehmung ein Spannungsfeld für den Erlebnispädagogen dar. Er möchte die Klienten zum einen gerade herausfordern, um Erlebnisse oder eine Begleitung in der Natur zu ermöglichen, sie zum anderen aber auch nicht überfordern.

4.1.3. Herausforderung

Die Erlebnispädagogik zielt bewusst darauf ab, die Jugendlichen und jungen Erwachsenen bei all den genannten Schwierigkeiten zu unterstützen und beim Verlassen der eigenen Komfortzone, Lernschritte und Grenzerweiterungen zu ermöglichen. Die Grundhaltung des Vertrauens und einander etwas zutrauen sollte im Zentrum stehen, damit an Themen wie Selbstständigkeit, Selbstwirksamkeit und letztlich am Selbstvertrauen gearbeitet werden kann. Wachsen durch Herausforderung ist hier eine hilfreiche Haltung.

4.2. Einzelbegleitung

4.2.1. 1. Arbeitsthese

Im folgenden Abschnitt soll die 1. Arbeitsthese, welche die Einzelbegleitung umfasst, behandelt und so die Möglichkeiten des erlebnispädagogischen Arbeitens im Jugendheim weiter konkretisiert werden.

"Die erlebnispädagogische Einzelbegleitung stellt ein wertvolles Bindeglied zwischen schwierigen Situationen im Heimalltag und den zwei- bis vierwöchigen Time-outs dar."

Einzelbegleitung ist entgegen dem grundsätzlichen Schwerpunkt der Erlebnispädagogik, welcher auf Gruppen und gruppendynamischen Prozessen beruht, die Fokussierung auf eine einzelne Person. Die Konstellation mit nur einem Protagonisten ermöglicht eine sehr intensive Bearbeitung der gewählten Themen. Eines meiner ersten Praxisprojekte im Rahmen der Ausbildung war die Durchführung einer Einzelbegleitung eines jungen Mannes. Diese Erfahrung zeigte mir, wie kraftvoll und intensiv ein solches Zweier-Setting sein und wie fokussiert an den Zielen des Protagonisten gearbeitet werden kann. Als sehr erwünschte Nebenprodukte von Einzelbegleitungen entstehen Beziehung und Vertrauen. Beides sind meiner Meinung nach wertvolle Grundvoraussetzungen für eine gelingende Pädagogik.

Ein zentrales Thema während der Ausbildung war immer wieder, Übergänge zu erkennen und Übergänge bewusst zu gestalten. Die Lebenswelt junger Menschen ist stark von Übergängen und wichtigen Entscheidungen geprägt. Die Jugendlichen im stationären Rahmen haben oftmals sogenannte Time-outs zu absolvieren. Dabei handelt es sich um die Platzierung der jungen Erwachsenen in Gast- und Pflegefamilien nachdem sie wiederholt

gegen verschiedene Regeln und Vorgaben verstossen haben. Der Wechsel vom hoch strukturierten Heimalltag in völlig andere Wohngegebenheiten - beispielsweise in eine sehr ländliche Gegend - bedarf einer umfassenden Vorbereitung, da dieser eine starke Veränderung für die Jugendlichen bedeutet. Meiner Ansicht nach würde sich hier die Erlebnispädagogik sehr gut eignen, um die jungen Erwachsenen auf diese Übergänge vorzubereiten, sie mit ihnen zu gestalten und ihnen einen guten Einstieg zu ermöglichen. Die Abteilung Assoziierte Plätze (AP) im Gfellergut ist für die Organisation und die Platzierungen der Jugendlichen in verschiedenen Gastfamilien zuständig, sodass an dieser Stelle eine Zusammenarbeit angestrebt werden sollte. Die Abteilung Assoziierte Plätze wird im Folgenden kurz vorgestellt.

4.2.2. Abteilung Assoziierte Plätze (AP)

Indikation

Das Angebot der Abteilung AP richtet sich an männliche und weibliche Jugendliche, in der Regel zwischen 14 und 20 Jahren, welche sich in einer akuten Lebenskrise befinden und die nicht (bzw. nicht mehr) in der Lage sind, sich im gewohnten Umfeld den Anforderungen und Erwartungen von Familie, Beruf und Schule zu stellen. Wichtige Fragen und Entscheidungen der Aufenthaltsplanung werden mit den platzierenden Stellen und dem Herkunftsumfeld in enger Zusammenarbeit abgesprochen.

Angebot

Die AP verfügen über 15 Plätze für männliche und weibliche Jugendliche in der Region Zürich und im In- und Ausland. In der Regel wird in einer Gastfamilie ein Jugendlicher, manchmal auch zwei Jugendliche gleichzeitig, platziert. Die AP bieten Jugendlichen für eine definierte Zeit eine vollbetreute, individuell abgestimmte Wohn- und Lebensform bei erfahrenen Gastfamilien. Diese übernehmen die Aufgabe der Begleitung und Strukturierung des Alltags, der pädagogischen Intervention und Umsetzung der Ziele. Bei Time-outs, Kriseninterventionen oder Zwischenplatzierungen können die Jugendlichen innerhalb der Tagesstruktur der Gastfamilien einen geregelten Tagesablauf erleben. Neben der alltäglichen Arbeits- und Freizeitgestaltung beinhaltet dies regelmässige Mahlzeiten, Aufgabenhilfe, Gespräche, Nachtruhe. Bei Langzeitplatzierungen ist eine modulare Kombination mit einem Ausbildungsangebot des Gfellerguts möglich.

Die Gastfamilien erhalten während des Aufenthaltes der Jugendlichen ein Coaching durch die Mitarbeitenden der AP. Die zuweisende Stelle und das Herkunfts- bzw. Zukunftsumfeld werden über den Aufenthalt laufend informiert. Die Vernetzung und die Beteiligung aller wichtigen Personen am laufenden Prozess ermöglicht ein transparentes und breit abgestütztes Vorgehen. Die AP bieten in Zusammenarbeit mit der Kleingruppenschule des

Gfellerguts einen Fernunterricht an, mit dem Ziel, das Schulniveau zu halten. Die vier Angebote der Assoziierten Plätze beinhalten verschiedene Angebotsziele bzw. entsprechen verschiedenen Aufträgen.

Time out (bis 3 Monate)	Zwischenplatzierung (2-6 Monate)
Krisenintervention (2-6 Monate)	Individuelle Lösung (z.B. Langzeitplatzierung) [28]

4.2.3. Aus der Praxis

Um eine Rückmeldung der Abteilung Assoziierte Plätze und damit eine Meinung aus der Praxis zu meinen aufgestellten Arbeitsthesen zu erhalten, habe ich dir dortigen Mitarbeiter im Rahmen einer Teamsitzung befragt. An der Besprechung waren drei Sozialpädagogen und die Abteilungsleitung beteiligt. Auf die Frage, ob und wie man die Übergänge vom Heimalltag in die Time-outs gestalten könnte, gaben die Beteiligten folgende Antworten:

„Grundsätzlich wäre eine solche Vorbereitung der betreffenden Jugendlichen durch erlebnispädagogisches Arbeiten sehr wünschenswert“.

„Es müsste jedoch vorgängig genau abgeklärt werden, um welche Art Time-out es sich handelt (Krise, Entlastung, Langzeit usw.), um adäquate Interventionen zu planen“.

Als zu bedenkenden Punkt wurde die Erweiterung des Helfersystems genannt, da bereits viele Personen involviert sind und dies für die Jugendlichen unübersichtlich sein könnte.

Eine positive Anmerkung war Folgende: „Es kommt keine fremde Person von aussen, sondern die Jugendlichen kennen dich schon“. (Das gilt natürlich nur für die Jugendlichen, welche sich auf dem Areal des Gfellerguts befinden).

Die Thematik des „Transfers in den Alltag“ wurde auch als Frage aufgeworfen. Insbesondere: „Wie kann man diesen Transfer effizient gestalten?“

4.3. Zielarbeit

Die 2. Arbeitsthese beschäftigt sich mit den Themen Zielfindung und Zielarbeit. Zur Beschreibung des Begriffs Ziel folgendes kurzes Zitat: „Der Begriff Ziel bezeichnet einen in der Zukunft liegenden, erstrebenswerten oder angestrebten Zustand, den eine Veränderung zum gegenwärtigen Zustand auszeichnet. Ein Ziel ist ein mehr oder weniger definierter Endpunkt eines Prozesses. Ziele definieren sich durch Inhalt, Zeitrahmen, Erreichbarkeit und Erfüllungsgrad, sie können durch bewusste Handlungen verfolgt werden. In der Pädagogik gelten Ziele als Unterscheidungskriterien zwischen willkürlichem Handeln und Professionalität.“ [29]

[28] S. Rahmenkonzept Gfellergut 2014, S. 20 unter http://www.gfellergut.ch/pdf/Rahmenkonzept%202014.pdf vom 27. Juli 2015.
[29] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2007, S. 256

2. Arbeitsthese

„Erlebnispädagogik eignet sich im Besonderen für eine anschlussfähige Zielfindung und Zielarbeit.“

Die Intension und Zielarbeit wurden bereits im obigen Säulenmodell als wichtige Grundpfeiler zur erfolgreichen Umsetzung der Erlebnispädagogik im Jugendheim verstanden. Wie unter Punkt 3.2. ausgeführt, bedingt der Einsatz erlebnispädagogischer Mittel zu Beginn einen Auftrag. Dieser ist neben der Unterstützung des Protagonisten bei der Erreichung seiner gesetzten Ziele die hauptsächliche Intension des Erlebnispädagogen.

Da sowohl die 1. als auch die 2. Arbeitsthese eng miteinander zusammenhängen, habe ich die Mitarbeiter der Abteilung Assoziierte Plätze auch zu dieser Thematik befragt. Es wurde rasch klar, dass bereits rein rhetorisch die Begriffe *Ziele* und *Anforderungen* unterschiedliche Blickwinkel betreffen. Die Anforderungen stammen überwiegend von Seiten der Auftraggeber. Dies können die einweisenden Behörden, die internen Wohngruppen, die Bezugspersonen oder die Heimleitung sein. Die Ziele sind im besten Fall die eigenen Ziele des Jugendlichen. Wir waren uns einig, dass bei Deckungsgleichheit der Anforderungen an die Jugendlichen und deren eigenen Zielen ein optimaler Verlauf des Time-outs möglich sein würde. Gemäss der Aussagen der Mitarbeiter der AP können die Ziele der Time-outs auch darin bestehen, dass die Jugendlichen Abstand von einer angespannten Situation im Heimalltag gewinnen oder den eigenen Substanzmittelkonsum reflektieren und einschränken. Die Schwierigkeit besteht also darin, die Anforderungen und Ziele aller Beteiligten auf einen Nenner zu bringen.

Der Zielfindungsprozess bedarf einer intensiven Vorbereitungsarbeit, welche im Idealfall zwar erreichbare, aber nicht einfach zu erreichende Ziele hervorbringt. Je mehr sich eine Person mit den gesetzten Zielen identifizieren kann, desto mehr gewinnen diese an Bedeutung und begünstigen die Erreichung dieser Ziele.

Folgender Katalog bietet eine hilfreiche Orientierung zu verschiedenen Zielebenen.

Auf der Ebene des Erkennens können folgende Ziele genannt werden:[30]

Persönlich

- Verborgene Ressourcen erkennen
- Grenzen erfahren
- Eigene Schwierigkeiten bewusst wahrnehmen
- Eigene Emotionen wahrnehmen

Gruppen und Systeme

- Gruppenpotenzial wahrnehmen
- Rollenverhalten erkennen
- Verborgene Konflikte sichtbar machen
- Macht und Rangverhältnisse klären.

Auf der Ebene des Wandels können folgende Ziele genannt werden:[31]

Persönlich

- Selbstvertrauen gewinnen
- Selbstwahrnehmung verbessern
- Vermeintliche Grenzen überschreiten
- Selbstständigkeit erlangen
- Entscheidungsfähigkeit erlangen
- Eigene Emotionen verstehen
- Distanz gewinnen
- Ausdauer, Durchhaltewillen und Kontinuität üben
- Sich führen lassen
- Verantwortung für sich übernehmen
- Körperwahrnehmung verbessern
- Erhöhung der Frustrationstoleranz

Gruppen und Systeme

- Vertrauen zu anderen gewinnen
- Einfühlungsvermögen in andere fördern
- Teamgeist fördern
- Kooperation üben
- Führung üben
- Verantwortung für andere übernehmen
- Neue Rollen ausprobieren
- Soziale Zusammenhänge verstehen

[30] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2012, S. 260
[31] Vgl. Zuffellato/Kreszmeier, 2012, S. 260

5. Fazit und Ausblick

5.1. Fazit

"Die erlebnispädagogische Einzelbegleitung stellt ein wertvolles Bindeglied zwischen schwierigen Situationen im Heimalltag und den zwei- bis vierwöchigen Time-outs dar."

„Erlebnispädagogik eignet sich im Besonderen für eine anschlussfähige Zielfindung und Zielarbeit.“

Die beiden Arbeitsthesen haben sich als theoretisch richtig erwiesen. Das Feedback des Teams der Assoziierten Plätze und die durchgeführten Praxisprojekte hatten mir aufgezeigt, wo in der Umsetzung die zu beachtende Punkte liegen.

Eine Kombination der beiden Thesen wäre in der Praxis denkbar und wünschenswert. Es gilt nun, die erlebnispädagogischen Interventionen in den Heimalltag dauerhaft zu integrieren und die optimalen Einsatzmöglichkeiten herauszufinden. Die Zielarbeit gewinnt mit Sicherheit an Qualität, sofern möglichst alle Ziele und Ansprüche der verschiedenen Anspruchsteller zusammen gefügt werden. Wenn es gelingt, die angestrebte Veränderung nicht nur einzufordern, sondern mit den betreffenden Jugendlichen fassbar, begreifbar und fühlbar zu erarbeiten, wird die Zielfindung einfacher und die Zielarbeit effektiver werden.

Ein zentraler Teil der vorliegenden Arbeit hat sich mit der Definition und der Einführung der Erlebnispädagogik im stationären Rahmen befasst. Es war mir ein grosses Anliegen, die Erlebnispädagogik im Gfellergut vorzustellen und als Erweiterung des pädagogischen Repertoires einzuführen. Die Definition und die dazugehörende Abgrenzung sehe ich als einen wichtigen Punkt an, damit die Erlebnispädagogik als eigenständiges Feld und Instrument wahrgenommen wird. Viele Unternehmungen werden irrtümlicherweise als erlebnispädagogische Interventionen angepriesen, vor allem weil dies momentan in den Zeitgeist der Freizeit- und Outdoorgesellschaft passt. In den beschriebenen Institutionen könnte die Erlebnispädagogik eine wertvolle Bereicherung für das pädagogische Angebot für die Jugendlichen darstellen. Diese verbringen ohnehin immer mehr Zeit in der virtuellen Welt und verhalten sich somit überwiegend passiv. Die zunehmende Akademisierung der Sozialpädagogen hat nicht gerade zu einer handlungs- und erlebnisbezogenen Pädagogik beigetragen, was ich persönlich sehr schade finde. Erfahrungsgemäss nimmt der Anteil an Administration, Gesprächen und Sitzungen mit den Jugendlichen stetig zu und die Komponente der pädagogisch wertvollen Interaktionen und Auseinandersetzungen ab. Bereits einige Grundsätze der erlebnispädagogischen Arbeit würden dieser Entwicklung entgegenwirken und somit neue und auch alte Perspektiven (wieder-) eröffnen.

5.2. Weitere Felder der EP im stationären Rahmen

Die Erlebnispädagogik kann in vielfältigen Bereichen in einer stationären Einrichtung genutzt werden. Denkbar wäre der Einsatz erlebnispädagogischer Massnahmen im Rahmen von Lagern, welche regelmässig mit den Jugendlichen durchgeführt werden. Aber auch für die Gestaltung der Freizeit der jungen Erwachsenen wäre die Nutzung der Erlebnispädagogik sinnvoll.

In der vorliegenden Arbeit wurde der Fokus auf die Einzelbegleitung gerichtet, um vor allem den Aspekt der Beziehungsförderung zu untersuchen und zu verdeutlichen. Klassischerweise arbeitet die Erlebnispädagogik überwiegend mit Gruppen und Gruppenprozessen. Diese können Gruppen von Kindern und Jugendlichen, aber ebenso auch Gruppen von erwachsenen Personen sein. Die Erlebnispädagogik eignet sich hervorragend, um im Team zu arbeiten und Teamerlebnisse zu fördern. Nebst teambildenden Interventionen können verschiedene Themen einzelner Personen konkret und praktisch bearbeitet sowie Visionen gesucht und entwickelt werden. Weitere Einsatzmöglichkeiten der Erlebnispädagogik finden sich in Einzel- und Teamcoachings und Feedbacks der etwas anderen Art.

Die Bezugspersonenarbeit kann durch die Erlebnispädagogik gefördert und intensiviert werden. Möglich wäre eine erlebnispädagogische Unternehmung im Dreierteam, d.h. eine Massnahme mit dem Jugendlichen, seiner Bezugsperson und dem Erlebnispädagogen. Der dahinter stehende Grundgedanke ist, dass eine gemeinsame Erfahrung im Outdoor Beziehung und Vertrauen schafft.

5.3. Weiterentwicklung und Vernetzung

Die Weiterentwicklung der Erlebnispädagogik im stationären Rahmen liegt gerade in der Vernetzung aller Beteiligten und der verschiedenen Jugendheime. Es wäre sehr sinnvoll und erstrebenswert, wenn sich die Jugendheime bei der Durchführung erlebnispädagogischer Unternehmungen zusammenschliessen würden. Viele dieser Institutionen verfügen über einen Teil der notwendigen Ausrüstung wie beispielsweise Material für die Durchführung von Kanu- oder Klettertouren. Sie könnten sich dieses Material gegenseitig zur Verfügung stellen und auch auf der Ebene des Know-how voneinander profitieren.

Literaturverzeichnis

Bücher

Kreszmeier, Astrid Habiba / Hufenus, Hans-Peter: Wagnisse des Lernens: Aus der Praxis der kreativ-rituellen Prozessgestaltung, Bern/Stuttgart/Wien 2000.

Seligmann, Martin E. P.: Erlernte Hilflosigkeit, Weinheim und Basel 2010.

Zuffellato, Andrea / Kreszmeier, Astrid Habiba: Lexikon Erlebnispädagogik: Theorie und Praxis der Erlebnispädagogik aus systemischer Perspektive, Augsburg 2007.

Zuffellato, Andrea / Kreszmeier, Astrid Habiba: Lexikon Erlebnispädagogik: Theorie und Praxis der Erlebnispädagogik aus systemischer Perspektive, 2. Auflage, Augsburg 2012.

Internet

Lehmann, Jürgen: Erlebnispädagogik: Die Synthese von Erleben und Lernen, www.avenirsocial.ch/sozialaktuell/sozial_aktuell_2622_2626.pdf.

Rahmenkonzept Gfellergut, http://www.gfellergut.ch/pdf/Rahmenkonzept%202014.pdf.

www.admin.ch/ch/d/as/2013/447.pdf.

http://www.ajb.zh.ch/internet/bildungsdirektion/ajb/de/kinder_jugendheime/kinder_jugendheime.html.

www.erlebnispaedagogik.de/grafiken/saeulenmodell.ppt.

www.erlebnispaedagogik.de/who-is-who/content/Rehm%20Michael.pdf.

http://www.fhnw.ch/personen/juergen-lehmann.

http://www.lebenshilfe-abc.de/erlernte-hilflosigkeit.html.

www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/Klettern.html.

www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/Hoehlentouren.html.
http://www.retobuehler.ch.

www.sac-cas.ch.

http://www.uni-augsburg.de/institute/iie/erlebnispädagogik.html.