

## Abstract 01

## Erlebnispädagogik im Sport

## Einführung in die Thematik

## 1. Was ist Erlebnispädagogik?

Aufgrund der Vielfalt der unterschiedlichen Angebote ist **keine genaue Definition** möglich

**Kleinster gemeinsamer Nenner:**

Lernprozess als: - Ganzheitliches Lernen  
 - Ansprechen aller Sinne  
 - Aktives Handeln  
 - Erfahrungslernen                      ⇒ „Lernen mit Kopf, Herz und Hand“

**Differenzierung in zwei Bereiche:**

1. Ausgangspunkt ⇒ Abenteuer und Erlebnis ⇒ Outdoor-Orientierung ⇒ **Adventure Programming**
2. Ausgangspunkt ⇒ Handlung und Erfahrung ⇒ Handlungsorientierung ⇒ **Experiential Education**

**Adventure Programming**

- abenteuer- & erlebnispädagogischer Ansatz
- klassische Outdooraktivitäten
- Bewältigung unstrukturierter, von der Natur vorgegebener Situationen
- Persönlichkeitsentwicklung durch Auseinandersetzung mit im Alltag unbekanntem Anforderungen

**Experiential Education**

- handlungs- und erfahrungsorientierter Ansatz
- vorgegebene Lernziele und curriculare Zielsetzungen
- musisch-kreative Angebote, Ansätze der Freizeitpädagogik, Angebote der Erkundung und damit auch Inbesitznahme des engeren Wohn- und Lebensumfeldes
- Entwicklung von Handlungskonzepten u. Kompetenzen zur Alltagsbewältigung

## 2. Was will Erlebnispädagogik?

<b>Grundintention:</b>	<b>persönlichkeitsverändernde Wirkungen</b> auf der Basis subjektiv bedeutsamer Erlebnisse.
<b>Lernziele:</b>	<b>primär:</b> Entwicklung einer autonomen, (selbst)verantwortlichen und sozial kompetenten Persönlichkeit <b>sekundär:</b> Wissensvermittlung und Vermittlung von spezifischen Fähigkeiten
<b>Der erzieherische Anspruch lautet:</b>	den zu erziehenden positive Erlebnisse zu verschaffen, die, <b>pädagogisch begleitet</b> , zu wünschenswerten Veränderungen z. B. im <b>Sozialverhalten</b> führen sollen.
<b>Erziehungsrelevanter Kontext:</b>	1. <b>individuelles</b> bewegungsbezogenes bzw. sportliches <b>Wagnis</b> 2. <b>gruppenbezogene</b> und/oder natursportlich inszenierte <b>Aktionen</b> bzw. <b>Aktivitäten</b> , welche als <b>Erlebnisse</b> wirken.

## 3. Was sind die Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten?

- Problemlösung
- Verantwortung
- Veränderung
- Vertrauen
- Kommunikation
- Teamwork
- Persönliche Entwicklung
- Generalisierung und Transfer
- Reflexion

## 4. An wen wendet sich Erlebnispädagogik?

Kinder und Jugendliche im Rahmen von ...

- Freizeitgestaltung (z. B. Sommerprogramme von Erziehungsheimen, Sportvereinen ...)
- Einzelfallhilfe gem. dem KJHG
- Resozialisierungsmaßnahmen (nach Aufenthalt in einer JVA, aber auch nach längerer Krankheit, um Wiedereingliederung z. B. in der Schule zu erleichtern)
- Präventionsmaßnahmen Förderungsmaßnahmen zur Erweiterung sozialer Kompetenzen
- Förderung von Motorik und Koordination

Erwachsene im Rahmen von ...

- Förderung sozialer Kompetenzen im Berufsfeld ...
- Resozialisierungsmaßnahmen in Strafvollzugsanstalten, um den Wiedereinstieg in die Gesellschaft nach der Entlassung zu erleichtern

## 5. Was sind die praktischen Anwendungsfelder?

### Abenteuer + Erlebnis

- Bergwandern
- Klettern und Abseilen
- Skitouren
- Höhlenerkundung
- Kajak, Schlauchboot
- Fahrradtouren
- Kuttersegeln
- Seilgarten
- u. a.

### Handlung + Erfahrung

- Kennenlernspiele
- Aufwärmspiele
- Wahrnehmungsspiele
- Vertrauensübungen und -spiele
- Kooperationsspiele
- Initiativ- und Problemlösungsspiele
- Abenteuerspiele und -aktionen
- Reflexionsübungen
- u. a.

## 6. Welche Problemfelder gibt es in der Erlebnispädagogik?

- Vielfalt führt zur Unübersichtlichkeit
- Problematik der Theoriebildung: Definitionsversuch
- Dominanz männlich-militärischer Werte
- Erlebnisorientierung? („Fun-Sport“, Konsum von touristischem Angebot)
- Wirksamkeit von Erlebnissen?

## Literatur:

- Böhnke, J. (2000). *Abenteuer- und Erlebnissport. Ein Handbuch für Schule, Verein und Jugendsozialarbeit*. Münster: LIT Verlag.
- Gilsdorf, R./Kistner, G. (2000). *Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung* (7. Auflage). Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.
- Gilsdorf, R./Kistner, G. (2001). *Kooperative Abenteuerspiele 2. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.
- Kölsch, H./Wagner, F.-J. (1998). *Erlebnispädagogik in Aktion. Lernen im Handlungsfeld Natur*. Luchterhand. Neuwied: Luchterhand.
- Reiners, A. (1995). *Erlebnis und Pädagogik*. München: Sandmann.
- Reiners, A. (2000). *Praktische Erlebnispädagogik 1. Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele* (5. Auflage). Augsburg: Ziel.
- Reiners, A. (2005). *Praktische Erlebnispädagogik 2. Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training*. Augsburg: Ziel
- Senninger, T. (2000). *Abenteuer leiten - in Abenteuer lernen. Methodenset zur Planung und Leitung kooperativer Lerngemeinschaften für Training und Teamentwicklung in Schule, Jugendarbeit und Betrieb*. Münster: Ökoptopia.
- Sportjugend im Landessportbund NRW (Hrsg.) (1999). *Praxismappe Abenteuer/Erlebnis*. Duisburg: Sportjugend NW.