



## **Abenteuer- und Erlebnis AG's für Ganztagschulen**

Abenteuer- und Erlebnispädagogik kann anregen, Spielräume zu schaffen, in denen Jugendliche innerhalb eines verantwortbaren Rahmens mit Herausforderungen und Grenzen experimentieren können. Für die Schule liegt darin die Chance, einen weiteren Schritt weg von der Anstalt und hin zu einem attraktiven Ort des Lernens zu gehen.

Grundlegende Themen jeglicher Entwicklung sind die Suche nach der eigenen Identität und nach Möglichkeiten einer sinnvollen und befriedigenden Lebensgestaltung. Die pädagogische Zielrichtung, die sich aus dieser Erkenntnis ableitet, wird am besten durch den Begriff Empowerment auf den Punkt gebracht. Dabei geht es um so vielfältige Dinge wie das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, die Wahrnehmung und Akzeptanz der eigenen Gefühle, die Fähigkeit intensiv zu erleben und zu genießen, den Mut sich mit Neuem und Unbekanntem auseinanderzusetzen und die Sicherheit, dem eigenen Urteil zu vertrauen und eigene Entscheidungen zu treffen.

Genau darum geht es in der Erlebnispädagogik: Menschen stark zu machen, gerade auch in der Konfrontation mit schwierigen Situationen. Mehr als auf die Beschäftigung mit Defiziten und Störungen ist ihr Augenmerk auf die Entdeckung und Nutzung von inneren Potentialen gerichtet. Das verleiht ihr eine Anziehungskraft, mit der sich viele Chancen verbinden. Jugendliche schauen nach vorne, beschäftigen sich mit Entwürfen für ihre eigene Zukunft. .

Anders als das in der Regel in der Schule ist, gehen Lernprozesse von ganz konkreten Erfahrungen aus und werden erst anschließend abstrahiert. Gerade in der Auseinandersetzung mit der Persönlichkeitsentwicklung der SchülerInnen dürfte dieser Weg zumindest eine Bereicherung der schulischen Praxis darstellen.

### **Einbeziehung der Erlebnispädagogik in den schulischen Alltag**

Das Setting, in das die Arbeit mit den kooperativen Abenteuerspielen und den Elementen aus der Erlebnispädagogik eingebettet ist, wird natürlich je nach Institution, spezieller Zielsetzung und zeitlichen Möglichkeiten variieren.

Im Bereich der Schule bieten sich *Wandertage, Projekttag* und *-wochen* sowie *Klassenfahrten* besonders an.

Durch eine konsequente Nutzung von *Klassenleiter- bzw. Tustorenstunden*, das Angebot von *Arbeitsgemeinschaften* kann ein geeigneter Rahmen geschaffen werden. Im außerschulischen Bereich können die Spiele sowohl in regelmäßigen Gruppenstunden als auch in *Fahrten* und *Freizeiten* eingebaut werden. Schließlich können sie in der *Multiplikatorenarbeit* mit Lehrern, Sozialpädagogen und Erziehern zum Einsatz kommen. Ebenso lassen sich Kooperative Abenteuerspiele im *Nachmittagsangebot* an *Ganztagschulen* integrieren.