

## Abenteuer in der Schule?

Wenn wir an Schule denken, was fällt uns da spontan ein? Lange, langweilige Unterrichtsstunden, lästige Hausaufgaben, schwierige Prüfungen. Aber bestimmt nicht Abenteuer.

Wenn wir die Feuerzangenbowle anschauen, ist die dort dargestellte Starrheit der Schule immer noch aktuell. Oder wer denkt, wenn er „Das Leben des Brian“ sieht bei der Szene „Romani eunt domus“ nicht an seinen eigenen Lateinunterricht zurück?

Schule ist eine ernste Sache, bei der allein der Gedanke an Spielräume schon als Bedrohung erlebt werden kann. Eltern sorgen sich - gerade jetzt, in Zeiten hoher Arbeitslosigkeit - um gute Noten und Abschlüsse als Voraussetzung für die berufliche Zukunft ihrer Kinder.

Lehrer sehen sich selbst (leider immer noch) überwiegend als Vertreter ihrer Fächer, und die Inhalte scheinen kaum Platz zu lassen für kreative Lernwege.

In einer Umfrage (Hurrelmann 1994, 109ff) sahen Schüler die Schule als „Vorbereitung auf das spätere Leben“. Die Auslese der Schüler wird als zentrale Funktion der Schule anerkannt.

Aus Sicht der Schüler fordert die Schule eine Zurückstellung der eigenen Bedürfnisse und Interessen, sie wird quasi als eine Art berufliche Tätigkeit gesehen. Das Ergebnis dieser Umfrage ist also ein eher trostloses Bild.

Hurrelmann kommt anlässlich dieser Ergebnisse zu folgendem Schluss: „Wahrscheinlich gehört die Schule zu denjenigen gesellschaftlichen Instanzen, in denen das Leistungsprinzip als Basis der Selektionsfunktion und damit der Vergabe von Privilegien innerhalb und der Vorbereitung von Privilegien außerhalb der Schule in der reinsten Form in Kraft ist.“

Daher verwundert es nicht, dass die Abenteuer- und Erlebnispädagogik, die in der beruflichen Bildung und im Managementtraining eine beachtliche Resonanz gefunden hat, in der Schule bestenfalls ein Schattendasein fristet. Abenteuer ist nicht planbar, ist spannend und außergewöhnlich und daher das Gegenteil des auf Routine ausgelegten Schulalltags.

Erlebnispädagogik wird von der Schule bislang nur am Rande wahrgenommen, weil sie sich selbst teilweise falsch darstellt. Die Bilder die das Stichwort Erlebnispädagogik mit sich bringt haben einen Hang zum Spektakulären und Extremen. Lehrer suchen aber eher methodische Anregungen, die sie ohne allzu viel Aufwand in ihren Unterrichtsalltag einbringen können. Das Abenteuer als Extremerlebnis eignet sich dazu aber kaum. Teilweise

wird die Erlebnispädagogik als so negativ angesehen, dass der Begriff sogar dort wo spannende und abenteuerliche Projekte durchgeführt werden, bewusst vermieden wird. Ein wichtiger Punkt in diesem Zusammenhang dürfte auch sein, dass in der deutschsprachigen erlebnispädagogischen Literatur nur wenig über das Lernen nachgedacht wird. Dabei wird sogar gelegentlich der Eindruck erweckt, Lernen und Erleben seien Gegensätze. In der amerikanischen Literatur zum Thema liegt der Schwerpunkt mehr darauf Lernen so zu organisieren, dass abstrakte Inhalte auf dem Hintergrund eigener konkreter Erlebnisse, Erfahrungen und Handlungen begriffen werden können. Eine Erlebnispädagogik die so funktioniert, ist mehr als ein Highlight im grauen Schulalltag. Sie ist ein Beitrag dazu, dass Lernen ein spannender, manchmal gemeinschaftlicher, manchmal aber auch individueller Prozess ist.

## 1. Die besondere Bedeutung von Abenteuern und Grenzerfahrungen im Jugendalter

*„Das Jugendalter ist typischerweise durch eine Aufbruchsstimmung gekennzeichnet, die zu intensiven Gefühlen, starken und unmittelbar erfahrbaren Identitätserlebnissen und Sinneserfahrungen im körperlichen, psychischen und sozialen Bereich und zur Expansion des eigenen Ich mit dem Wunsch von Stärke und Durchsetzungsfähigkeit neigt. Die Ansprüche an seelische und sensorische Sensationen sind hoch, auch die Erwartungen von Glück und Lebenserfüllung bewegen sich oft auf einem extrem hohen Niveau.“*

Das Abenteuer scheint in besonderer Weise eine Antwort auf die entwicklungspsychologische Situation des Jugendalters zu sein. Jugendliche sind auf der Suche und testen dabei ihre Grenzen. S-Bahn-Surfen, Car-Crashing, ... sind Beispiele für die jugendliche Suche nach Extremen.

Jugendliche wollen Action, wollen geistig und körperlich aktiv sein.

Doch sind die Spielräume, in denen das möglich ist, immer geringer geworden. Auch Kinder- und Jugendbanden sind weitgehend verschwunden. An ihre Stelle sind stärker vorstrukturierte Freizeit und Konsumangebote getreten, insbesondere auch die elektronischen Medien mit ihrer Tendenz zur Vereinzelung.

Die Schule scheint auf den ersten Blick mit ihren Rahmenbedingungen wie große Klassen, 45-Minuten-Takt, Notendruck, ... keinen Beitrag zur konstruktiven Entfaltung jugendlicher Bedürfnisse zu leisten. Auch die Einstellungspolitik der vergangenen Jahre hat dazu geführt, dass das Durchschnittsalter der Lehrer in einem Bereich ist, in dem die Lehrer - verständlicher

Weise - auch eher das Bedürfnis nach Ruhe haben. Auch zeigen zahlreiche Beispiele, dass „schwierigen“ Schülern und „schwierigen“ Klassen nicht nur durch Leistungsdruck oder Disziplin beizukommen ist.

Abenteuer- und Erlebnispädagogik kann hier mehr bieten, als von schulischer Seite wahrgenommen wird. Sie kann anregen, Spielräume zu schaffen, in denen die Jugendlichen innerhalb eines verantwortbaren Rahmens experimentieren können. Für die Schule liegt hier die Chance, einen weiteren Schritt weg von der Anstalt, hin zu einem attraktiven Ort des Lernens zu machen.

## 2. Gefahren auf dem Weg - Herausforderung an die Sucht- und Gewaltprävention

Jede Suche bringt die Gefahr der Verirrung mit sich. So ist das Jugendalter auch die Zeit der Krisen, da der Weg ins Erwachsenenalter in unserer modernen Gesellschaft durch zunehmende Ausbildungszeiten ein sehr langer und durch die hohe Arbeitslosigkeit ein sehr unsicherer Weg geworden ist. Außerdem ist es aufgrund vielfacher Lebensszenarien gar nicht mehr möglich den richtigen Lebensweg einzuschlagen. Leichter hingegen ist es, Sucht und Gewalt als *„fehlgeleitete Form der Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenslage“* auszumachen.

Was hat das mit der Schule zu tun? Misserfolgs- und Versagenserlebnisse spielen neben der familialen Erziehung bei der Entstehung von Sucht- und Gewaltproblemen eine große Rolle. Die Schule kann aber nicht für die Lösung der Sucht- und Gewaltprobleme verantwortlich gemacht werden, sondern nur einen Beitrag zur Sucht- und Gewaltprävention liefern, der über Information, Abschreckung und Belehrung hinausgeht. Der erlebnispädagogische Ansatz weist einen Weg im Sinne einer ganzheitlichen Prävention. Die jugendliche Risikosuche wird hier nicht grundsätzlich verurteilt, sondern zum Ausgangspunkt einer Suche nach alternativen Handlungsfeldern genommen. Spannende Herausforderungen ermöglichen ein Probehandeln, in dem gerade auch kreative Lösungen gefragt sind. Frustrationen die beispielhaft überwunden werden können, sind Bestandteile dieses Prozesses. Bei allem bleibt immer ein spielerischer Grundton, der für die Entfaltung der Phantasie wichtig ist.

### 3. Auf der Suche nach dem Selbst - Erlebnispädagogik als Pädagogik des Möglichen

Die Erlebnispädagogik läuft Gefahr, als exklusive Methode für besonders schwierige Jugendliche (miss-)verstanden zu werden. Diese „*Pädagogik des letzten Rettungsankers*“ beinhaltet nicht nur die Gefahr einer weiteren Ausgrenzung genau dieser Randgruppen, sondern sie vernachlässigt auch die emotionalen und sozialen Bedürfnisse der Jugendlichen, die nicht auffallen. Aber auch diese sind auf der Suche.

In der Erlebnispädagogik geht es darum, Menschen stark zu machen, gerade auch in der Konfrontation mit schwierigen Situationen. Sie ist auf die Entdeckung und Nutzung von inneren Potenzialen ausgerichtet. Das verleiht ihr die Anziehungskraft mit der sich viele Chancen verbinden. Jugendliche schauen nach vorne, beschäftigen sich mit Entwürfen für ihre eigene Zukunft.

Bei der Stärkung des Selbstwertgefühls und der Suche nach Lebensentwürfen müssen auch geschlechtsspezifische Unterschiede bedacht werden.

Jungen gehen direkter an die klassische Risikosituation heran, sie interpretieren sie leistungs- und konkurrenzorientiert und scheinen sich nahezu zwanghaft an ihr beweisen zu müssen. Mädchen brauchen mehr Zeit und Sicherheit, um sich solchen Risiken anzunähern, haben andererseits aber auch eine größere Wahrnehmungsvielschichtigkeit, die es ihnen erlaubt, im Abenteuer mehr als einen beständigen Kampf gegen die Natur oder gegen Konkurrenz zu erleben.

### 4. Gemeinschaft erleben - Soziales Lernen in der Konkurrenzgesellschaft

Die Beziehung zu den Gleichaltrigen hat im Jugendalter große sozialisatorische Bedeutung. Cliques spielen eine wichtige Rolle, und Jugendliche definieren sich häufig durch die Zugehörigkeit/Abgrenzung zu dieser Gruppe. Auch haben die allgegenwärtige Konsumorientierung und das Konkurrenzdenken einen prägenden Charakter. Für die Pädagogik ergibt sich die Aufgabe, diese Tendenzen im Sinne einer gesunden Persönlichkeitsentwicklung auszubalancieren. Ziele des sozialen Lernens sind die Fähigkeit

mit anderen offen und direkt zu kommunizieren, die Fähigkeit zuzuhören, Toleranz für Andersartigkeit, die Bereitschaft anderen zu helfen, ...

Viele dieser Fähigkeiten werden von der Berufswelt seit einigen Jahren unter dem Begriff Schlüsselqualifikationen gefordert. Es sind in verantwortlichen Positionen weniger die einsamen Macher gefragt, sondern sensible Koordinatoren, die vielfältige Interessen und Fähigkeiten in Einklang bringen.

Das macht sich auch in Schulklassen bemerkbar. Es fehlt oft im Umgang mit elementaren Dingen: Die Schüler haben nie gelernt einander ausreden zu lassen und zuzuhören, sie können keine gemeinsamen Entscheidungen treffen, ... . Dabei eignet sich die Schule gut als soziales Lernfeld: Durch die Klasse besteht eine Struktur, in der Kinder und Jugendliche über Jahre hinweg Gruppenerfahrungen sammeln können. Für manche ist die Klassengemeinschaft wahrscheinlich die einzige dauerhafte Bezugsgruppe neben der Familie. Die Schule kann die Familie im Bezug auf soziales Lernen nicht ersetzen, aber sinnvoll ergänzen. Diese Chance wird aber nicht genutzt, da fachliche Lernziele meist Vorrang vor sozialen Lernzielen haben. Frontalunterricht und Einzelarbeit haben Vorrang vor Gruppenarbeit und projektorientiertem Arbeiten. Die Leistungsbewertung ist sogar bewusst auf Vergleich und Konkurrenz ausgelegt. Jugendliche dürften die Schule also so erleben, dass sie verbal ein Miteinander, in Wirklichkeit aber bestenfalls ein Nebeneinander wenn nicht sogar ein Gegeneinander fördert. Erlebnispädagogische Aufgaben richten sich überwiegend an die Gruppe. Diese wird als Übungsfeld für soziales Lernen verstanden. Dabei stehen nicht von außen festgelegte Ziele im Vordergrund, sondern der Gruppenprozess selbst.

## 5. Verantwortung erfahren - Lernen in der Auseinandersetzung mit Werten

Grundsätzlich kann man noch einen pädagogischen Konsens erreichen wenn es um wünschenswerte soziale Fähigkeiten geht; bei persönlichen Werten und Sinnfragen betritt man unsicheres Terrain. Für diese Frage ist der Religions- bzw. Ethikunterricht zuständig. Die Bedeutung der Kirche und des Glaubens sind in der heutigen Gesellschaft aber erschüttert. Darüber hinaus sind Kinder und Jugendliche vielen anderen Wertebotschaften ausgesetzt, die ihr Verhalten beeinflussen und ihr Denken prägen.

Dort wo Sinnfragen angesprochen werden bleiben sie in der Regel auf abstraktem Niveau, Der erlebnispädagogische Ansatz der nicht nur erfahrungs- sondern auch werteorientiert ist kann Wege im Rahmen einer Weiterentwicklung der Schule weisen.

## 6. Lernen als lebenslanges Abenteuer - Erfahrungsorientierung und selbstbestimmtes Leben

Neben Persönlichkeitsförderung und sozialem Lernen hat die Vermittlung bzw. Erarbeitung fachlichen Wissens einen zentralen Stellenwert in der Schule. Es gibt verschiedene Auffassungen darüber, wie die Vermittlung fachlicher Inhalte am besten zu organisieren ist. Das klassische Lernen besteht im kurzfristigen Erinnern großer Wissensmengen. Man scheint sich allerdings recht wenige Gedanken darüber zu machen, was einige Zeit nach der Prüfung aus der Wissensmenge geworden ist.

Erfahrungsorientierte Pädagogik orientiert sich an einem anderen Lernverständnis. Lernen wird als ganzheitliche Tätigkeit gesehen, deren Erfolg von der Art und dem Ausmaß der beteiligten Gefühle bestimmt wird. Ziel des Lernens ist nicht die Abspeicherung riesiger Mengen unzusammenhängenden Wissens, sondern die Fähigkeit, bei neuen Fragen Zusammenhänge herstellen zu können.

Die kurzfristige Speicherung von Faktenwissen und ein verstehendes Lernen gehen im Gehirn mit unterschiedlichen Prozessen einher. Das Gehirn hat Speicherkapazitäten für unzusammenhängende Einzelinformationen. Diese sind jedoch begrenzt und gehen mit der Zeit verloren. Neben diesem Gedächtnis gibt es ein Art natürliches Gedächtnis, in dem alle Erfahrungen, die sinnvoll miteinander in Beziehung gebracht werden können, abgespeichert werden. Dieses Gedächtnis ist praktisch unbegrenzt aufnahmefähig.

Erleben und Lernen sind also keine Gegensätze, sie müssen sogar eng miteinander verzahnt werden.

Lernen in seiner wertvollsten Form entzieht sich der Planbarkeit, es wird ein lebenslanger Prozess, eine selbstbestimmte Suche nach immer neuen Herausforderungen.

Es dürfte eine gewaltige Aufgabe für die Schule werden, sich auf diese Erkenntnis einzulassen. Nimmt sie die Herausforderung an und macht sich auf den Weg, so stehen ihr die Methoden bereits zur Verfügung. Doch sollten diese Methoden nur als Hilfsmittel verstanden werden, derer man sich bedient, um ein Stück weit auf fremden Terrain weiterzukommen. „Lernen als Abenteuer“ verweist auf ein weites Feld erst ansatzweise erschlossener Möglichkeiten.

---

Literatur: Abenteuer Schule, Gilsdorf Rüdiger, Volkert Kathi (Hrsg.), Sandmann Verlag Alling, 1999<sup>1</sup>