

# „Lernen durch Abenteuer“

Erlebnispädagogisches Sucht- und  
Gewaltpräventionsprojekt an den Schulen  
im Westerwaldkreis



Reflexionsmethode: Bild legen mit Naturmaterialien

2019

Westerwaldkreis



## Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	3
Was ist „Lernen durch Abenteuer“? .....	4
Das Konzept .....	5
Lernen durch Abenteuer – Eingrenzung des Begriffes .....	7
Kompetenzförderung als oberstes Ziel von „Lernen durch Abenteuer“ .....	8
Die Notwendigkeit von „Lernen durch Abenteuer“ .....	10
Statistik 2019 .....	13
Beteiligte Schulen 2019 .....	13
Anzahl der teilnehmenden Schulen nach Schultypen 2019 .....	15
Teilnehmende Klassen, Schüler und Lehrer im Jahresvergleich .....	16
Teilnehmende Schulen nach Verbandsgemeinde 2019 .....	17
Programmangebote 2019 .....	19
Literatur .....	22

## Vorwort

*„Wenn du dich sicher fühlen willst, dann tu, was du schon immer konntest. Aber wenn du wachsen willst, dann gehe bis zum äußersten Ende deiner Kompetenz: Und das heißt, dass du für kurze Zeit deine Sicherheit verlierst. Wann immer du also nicht genau weißt, was du gerade tust, weißt du, dass du wächst.“*

(Project adventure 1995, In: SENNINGER, 2000, S. 18)

„Lernen durch Abenteuer“ möchte den Kindern und Jugendlichen im schulischen Alltag genau das ermöglichen: zu wachsen und sich weiter zu entwickeln. Durch inszenierte Spiel- und Abenteueraktionen können sich die Schüler in einem geschützten Rahmen ausprobieren und neues erleben. In ständiger Interaktion mit ihrer Klasse können sie bewusst neue Rollen einnehmen, Problemlösungsstrategien entwickeln, Herausforderungen suchen und Grenzerfahrungen machen. Solche Erlebnisse in den Schulalltag der Kinder und Jugendlichen zu transportieren, die Entwicklungsprozesse anstoßen und Impulse für das Alltagsleben geben, ist Aufgabe von „Lernen durch Abenteuer“.

Auf den nachfolgenden Seiten erfahren Sie alles über das Sucht- und Gewaltpräventionsprojekt. Neben einem kurzen geschichtlichen Abriss, können Sie sich über die konzeptionelle Arbeit, die originären Ziele, die Notwendigkeit sowie die Formen der Durchführung von „Lernen durch Abenteuer“ informieren. Auch die aktuelle Statistik, die die Beteiligung der Schulen im Westerwaldkreis veranschaulicht und die Programmangebote für das nachfolgende Kalenderjahr können Sie diesem Tätigkeitsbericht entnehmen.

## Was ist „Lernen durch Abenteuer“?

Aus der Idee, den Schulen des Westerwaldkreises eine aktive Möglichkeit zur Sucht- und Gewaltprävention anzubieten, wurde im Jahre 1995 das Projekt „Lernen durch Abenteuer“ (LdA) auf den Weg gebracht. Das Konzept dazu entwarfen Diplom-Psychologe Jürgen Krahl von der Familienberatungsstelle des Caritasverbands Westerwald und Diplom-Sozialpädagoge Wilfried Dahlem von der Kreisverwaltung des Westerwaldkreises.

Inzwischen können wir auf über 24 Jahre erfolgreiche Zusammenarbeit mit den Schulen des Westerwaldkreises zurückblicken. „Lernen durch Abenteuer“ ist aus der schulischen Sucht- und Gewaltprävention des Westerwaldkreises nicht mehr wegzudenken und ist längst zu einem festen Bestandteil der Kreisjugendpflege geworden. Durch Kooperation und finanzielle Förderung von neun Verbandsgemeinden, dem Land Rheinland-Pfalz und dem Westerwaldkreis ist es möglich, das Projekt für die Schülerinnen und Schüler im Kreisgebiet kostenfrei anzubieten.

Dass „Lernen durch Abenteuer“ an allen Schultypen angeboten und durchgeführt wird, macht deutlich, wie wichtig das Projekt für die Schulen im Westerwaldkreis ist. Der Schwerpunkt der Arbeit lag im Jahr 2019 erneut bei den Grundschulen. Von den insgesamt 43 besuchten Schulen waren diese mit rund 72 % am stärksten vertreten. Gefolgt von den weiterführenden Schulen mit 16 %, den Förderschulen mit 7 % und den Berufsschulen mit knapp 4,5 %. Ein sehr positiver Trend in Bezug auf die präventive Wirkung, da die Schüler bereits im Kindesalter, über die Pubertät, bis ins junge Erwachsenenalter gegen Sucht und Gewalt stark gemacht werden.

## Das Konzept

„Lernen durch Abenteuer“ wird ganzjährig an allen Schulen des Westerwaldkreises durchgeführt. Das Projekt setzt sich auf kreative und spielerische Art und Weise mit den Themen Sucht und Gewalt auseinander und gibt den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit gemeinsam Kompetenzen zu entwickeln, die davor schützen auf abweichende Verhaltensweisen zurückzugreifen (Resilienz). Mit seinem ganzheitlichen Lernkonzept möchte „Lernen durch Abenteuer“ die Kinder und Jugendlichen in drei Bereichen fördern und somit gesellschaftlich bedingter Erlebnisarmut und Naturentfremdung entgegenwirken:

### 1. Selbsterfahrung

Im Bereich der Selbstwahrnehmung können die Kinder und Jugendlichen innerhalb eines sicheren Rahmens Grenzerfahrungen machen. Des Weiteren haben sie die Möglichkeit Stärken und Schwächen kennen und akzeptieren zu lernen sowie ein gesundes Maß an Selbstachtung, Selbstsicherheit, Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl zu entwickeln. Darüber erlernen sie Strategien, die ihnen helfen ihre möglicherweise aufgestauten Emotionen zu kanalisieren.

### 2. Gruppenerfahrung

Während der erlebnispädagogischen Aktionen befinden sich die Teilnehmer in ständiger Interaktion mit ihrer Klasse, wodurch der Bereich der sozialen Kompetenzen erweitert wird. Durch das gemeinsame Bewältigen unterschiedlichster Aufgaben werden die Problem- und Konfliktlösungskompetenz, gegenseitiges Vertrauen und Rücksichtnahme, die Kommunikationsfähigkeit und natürlich das Zusammengehörigkeitsgefühl verbessert. Mit Hilfe von Kennenlern-, Wahrnehmungs-, Vertrauens- und Kooperationsaufgaben werden die Schüler ihrem Alter und Entwicklungsstand entsprechend gefördert und gefordert. Mittels inszenierter Spiel- und Abenteueraktionen können sie sich ausprobieren, neues Erleben und viele positive Emotionen erfahren.

### 3. Naturerfahrung

Der Wald als Erfahrungsraum bietet zahlreiche Möglichkeiten alle Sinne der Kinder und Jugendlichen zu fördern. Durch das selbstständige Entdecken setzen sich die Schüler mit ihrer Umwelt auseinander und lernen so ökologische Zusammenhänge zu verstehen und einzuordnen.

Den Schülern werden somit Erlebnisse angeboten, die ihren Alltag durchbrechen und ihnen so das Gefühl von hautnahe Erleben bis hin zum Kick geben. Hierbei lernen sie, dass sie selbst in der Lage sind – auch ohne Suchtmittel – positive Gefühle zu erzeugen und ohne Gewalt Situationen zu meistern, was sich nachhaltig präventiv auswirkt. Des Weiteren wird durch den gezielten Einsatz von Reflexionsmethoden das zuvor Erlebte verarbeitet und bewusst gemacht. Stärken, Schwächen, Verhaltensweisen und getroffene Entscheidungen werden durch Reflexion offen gelegt.

Dadurch wird ein Lernprozess in Gang gesetzt, der die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder und Jugendlichen vorantreibt, was einen wichtigen Schritt zum Erwachsenwerden darstellt.

Je nach Jahreszeit finden die erlebnispädagogischen Einheiten im schulnahen Wald oder in der Turnhalle statt. Egal ob in der Turnhalle oder in der Natur, bietet das Projekt Kindern und Jugendlichen eine attraktive Form der Sucht- und Gewaltprävention und unterstützt somit den schulischen Erziehungs- und Bildungsauftrag, indem Suchtprävention eine wesentliche Rolle spielt.

Von den Herbstferien bis einschließlich Osterferien wird „Lernen durch Abenteuer“ in der Turnhalle durchgeführt. Durch die Einbindung von Klein- und Großgeräten in eine altersentsprechende Rahmengeschichte erhalten die Kinder und Jugendlichen spannende Bewegungsanreize mit hohem Aufforderungscharakter. Der ständige Wechsel zwischen Wahrnehmungs- und Bewegungsspielen sowie Denken und Handeln sorgt bei „Lernen durch Abenteuer“ für die nötige Abwechslung, sodass die Schüler für einen langen Zeitraum konzentriert mitmachen können. (vgl. BIERÖGEL, S./HEMMING, A. 2011, S.5) Des Weiteren macht sich „Lernen durch Abenteuer“ den hohen Spiel- und Bewegungsdrang jüngerer Schüler zu Nutzen. Neben dem Fair Play Gedanken lernen die Kinder und Jugendlichen aufeinander Rücksicht zu nehmen, die anderen zu respektieren, mit Sieg und Niederlage umzugehen und ihre körperlichen Fähigkeiten positiv einzusetzen. Darüber hinaus bietet das Projekt durch den gezielten Einsatz von herausfordernden Aktionen den Teilnehmern die Möglichkeit Frust und Aggressionen abzubauen und ggf. vorhandenes Gewaltpotenzial zu kanalisieren. (vgl. GUGEL, HANDBUCH GEWALTPRÄVENTION IN DER GRUNDSCHULE, WWW.SCHULISCHE-GEWALTPRÄVENTION.DE, Stand: 03.12.2018)

Von den Oster- bis zu den Herbstferien, bzw. wenn die Witterungsverhältnisse es zulassen, findet „Lernen durch Abenteuer“ im schulnahen Wald statt. Der Wald als Erlebnisort bietet den Kindern und Jugendlichen sehr viele Anregungen und Herausforderungen, weshalb sich dieser hervorragend für die Durchführung des Projekts eignet. In Kombination mit Naturerlebnis- und Bewegungsspielen sowie Kooperations- und Teamaufgaben ist es möglich die Schülerinnen und Schüler ganzheitlich zu fördern. Gleichzeitig lernen die Kinder und Jugendlichen den Umgang mit der Natur, was alle Sinne aktiviert sowie Fantasie und Kreativität schult, was gerade heute, in unserer von Medien geprägten Gesellschaft, eine fundamentale Rolle spielt.

## Lernen durch Abenteuer – Eingrenzung des Begriffes

- L** Lernprozesse anstoßen, learning by doing, lebendig, lustig
- E** Entwicklung fördern, Eigeninitiative, Engagement
- R** Rollen einnehmen, Respektvoller Umgang, Rücksichtnahme
- N** Neues erfahren, Neugier wecken, Naturerlebnis
- E** Erlebnisorientiert, Emotionen, Entspannung
- N** Nichtalltägliches erleben, Nähe zulassen, neue Strukturen
  
- D** Dynamik, Durchhaltevermögen, Diskussion, Distanz
- U** Umwelteindrücke, Unbekanntes, Unterhaltung, Unglaubliches
- R** Risikobereitschaft, Reflexion, Regelbewusstsein, Ruhe
- C** Coaching, cool bleiben, Chancen nutzen, Chaos aushalten
- H** Handlungsorientiert, Herausforderung, Hilfsbereitschaft, höflich
  
- A** aktive Auseinandersetzung, Authentizität, Angst überwinden,
- B** Bewegung, Begeisterung, bedeutsam, beliebt
- E** Entwickeln von Kreativität, eindrucksvoll, Erlebnischarakter, einfallsreich
- N** Nachhaltige Erlebnisse, Neuland erforschen
- T** Teamgeist, Toleranz, Tatendrang, temperamentvoll, Teamtraining
- E** Erfolgserlebnisse, Ermutigung, experimentell, eindrucksvoll,
- U** Unabhängigkeit, Urteilsvermögen schärfen, ungewöhnlich
- E** Empathievermögen, Elan, erfolgsversprechend, Extreme erfahren,
- R** Risikokompetenz, realitätsnah, routiniert, rasant, rückblickend

## Kompetenzförderung als oberstes Ziel von „Lernen durch Abenteuer“

„Lernen durch Abenteuer“ hat schulische Sucht- und Gewaltprävention als originäre Aufgabe. Durch den Einsatz verschiedener kompetenzfördernder Übungen werden die Kinder und Jugendlichen gegen Sucht und Gewalt stark gemacht und die Entwicklung sozialverträglicher Verhaltensweisen begünstigt. „Lernen durch Abenteuer“ möchte Resilienz fördern, indem die erlebnispädagogischen Einheiten darauf abzielen, die nachfolgend aufgeführten personalen und sozialen Kompetenzen zu entwickeln.

In Anlehnung an das Handbuch „Abenteuer leiten“ von Tom Senninger haben wir für das Projekt „Lernen durch Abenteuer“ folgende Zielformulierungen vorgenommen:

### **Soziale Kompetenzen**

„Lernen durch Abenteuer“ bietet den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit sich selbst besser kennenzulernen, sich zu vertrauen und somit sicher innerhalb einer Gruppe zu agieren. Denn nur „wer sich selbst mag und akzeptiert, seine eigenen Möglichkeiten und Grenzen einzuschätzen weiß und auch Verantwortung für sein Handeln übernimmt“[...], (BZGA, 2013, S.9) ist in der Lage sein Tun und seine Vorstellung mit einer Gruppe in Einklang zu bringen.

### **Lernbereitschaft**

Das Projekt gibt den Teilnehmern die Chance an selbst gesetzten Zielen zu wachsen und sich weiter zu entwickeln. Die Kinder und Jugendlichen lernen hierbei sehr viel über sich selbst und können in neue, für sie bisher unbekannte Rollen schlüpfen, ohne dass dies direkte Konsequenzen auf ihren Alltag hat.

### **Werthaltungen**

„Lernen durch Abenteuer“ bietet ein Lernfeld, um seine persönliche Meinung und Einstellung mit den Interessen der Gruppe abzustimmen. Durch die Vereinbarung und Einhaltung gemeinsamer Regeln und Normen, wird die Entwicklung individueller Werte und Einstellungen gefördert. Die Schüler erfahren so, dass es wichtig ist, sich an Absprachen und Regeln zu halten. Sie bemerken schnell, dass dies die nötige Sicherheit gibt, um sich auf neue Herausforderungen einlassen zu können.

### **Problemlösungsfähigkeit**

„Lernen durch Abenteuer“ stellt Schülerinnen und Schüler vor schwierige Situationen, die die Fähigkeit, Probleme gemeinschaftlich zu lösen, fördert. Um die Interaktionsübungen bewältigen zu können, ist lösungsorientiertes Vorgehen gefragt. Nicht das Problem an sich, sondern deren Lösung steht im Vordergrund.

## **Vertrauen**

Vertrauen ist eine Grundvoraussetzung, damit die erlebnispädagogischen Spielelemente funktionieren. Ist kein Vertrauen innerhalb der Gruppe vorhanden, wird keiner etwas riskieren, da ihm die nötige Sicherheit fehlt. Denn ohne das Vorhandensein von Vertrauen ist auch kein Wagnis möglich. Auch wird keiner sein „wahres Gesicht“ zeigen oder über Gefühle und Ängste sprechen, da zu befürchten ist, ausgelacht oder verspottet zu werden. „Lernen durch Abenteuer“ setzt gezielt Vertrauensübungen ein, damit die Kinder und Jugendlichen lernen, sich gegenseitig zu unterstützen, sich zu helfen, wertschätzend miteinander umzugehen und die Grenzen des anderen respektieren zu lernen.

## **Kommunikationsfähigkeit**

„Lernen durch Abenteuer“ trainiert die kommunikativen Fähigkeiten innerhalb der Gruppe, indem die Gruppe selbst ihre Zielvorstellung und deren Erreichung formuliert und festlegt. Die erfolgreiche Bewältigung der Aufgaben ist in hohem Maße von den Absprachen abhängig, die die Gruppe untereinander trifft. Kompromisse einzugehen und seinen Klassenkameraden gegenüber eine wertschätzende Haltung einzunehmen, sind Verhaltensweisen, die hier entwickelt werden sollen.

## **Kooperationsfähigkeit**

Miteinander zu kooperieren, bedeutet durch gegenseitige Unterstützung die gestellte Aufgabe zu lösen. Jedes Gruppenmitglied trägt dazu bei, dass die Gruppe ihr Ziel erreicht und kann somit stolz auf das Ergebnis sein. Bei „Lernen durch Abenteuer“ hat jedes Kind und jeder Jugendliche die Chance, sich aktiv am Gruppengeschehen zu beteiligen und letztendlich am Erfolg der Klasse teilzuhaben.

## **Spaß**

Nur wenn die Kinder und Jugendlichen mit Spaß bei der Sache sind, tritt ein Lerneffekt ein und sie verbinden mit den Aktionen etwas Positives. Außerdem setzt Humor und Spaß den Gruppenfindungsprozess in Gang, was schneller zu einem Zusammengehörigkeitsgefühl und Identifikation mit der Gruppe führt. Geht die Freude am Spielen verloren, ist es nur eine Frage der Zeit bis die Motivation und die Aufmerksamkeit ebenfalls verschwunden sind.

## **Persönlichkeitsentwicklung**

Es wird deutlich, dass „Lernen durch Abenteuer“ die Persönlichkeitsentwicklung aller teilnehmenden Schülerinnen und Schülern auf verschiedenste Art und Weise fördert und vorantreibt. Nur wer in seiner Persönlichkeit gefestigt ist, kann die Herausforderungen im Leben bewältigen und „Nein“ zu Sucht und Gewalt sagen.

(vgl. SENNINGER, 2000, S. 16f)

## Die Notwendigkeit von „Lernen durch Abenteuer“

Der Schulalltag von Kindern und Jugendlichen ist geprägt durch zunehmende Gewaltbereitschaft und eine Vielzahl aggressiver Verhaltensweisen, die noch dazu von Disziplin- und Respektlosigkeit begleitet werden. In Kombination mit wachsender Perspektivlosigkeit, mangelhafter Motivation und Konzentrationsfähigkeit sowie allgemeinen Erziehungsdefiziten wird so das Unterrichten an bundesdeutschen Schulen immer schwieriger. (vgl. SÜBLIN, 2012, S.6)

Das Projekt „Lernen durch Abenteuer“ setzt genau an dieser Stelle an. Mit seiner Konzeption versucht es den oben genannten Erscheinungsformen präventiv entgegenzuwirken, indem es den Kindern und Jugendlichen Handlungsalternativen aufzeigt und diese spielerisch und auf kreative Art und Weise trainiert. Durch den gezielten Einsatz von erlebnispädagogischen Spielelementen fördert „Lernen durch Abenteuer“ die Entwicklung von persönlichen und sozialen Fähigkeiten. Diese wiederum wirken als Schutzmechanismen bei der Entstehung von Sucht- und Gewaltverhalten. Solche Resilienzfaktoren sind beispielsweise Selbstvertrauen, Konfliktlösefähigkeit, Kompromissbereitschaft und Verantwortungsbewusstsein. Kinder, die diese Fähigkeiten schon frühzeitig entwickelt haben, neigen auch in schwierigen Lebenssituationen seltener zu Gewalt- oder Suchtverhalten. (vgl. BZGA, 2013, S.8f)

Die heutige Kindheit und Jugend ist einer Vielzahl struktureller Veränderungen ausgesetzt, die bestimmte, teilweise auch unerwünschte Verhaltensweisen nach sich ziehen können. So hat sich das Leben in der Familie insofern verändert, dass Kinder seltener Geschwister haben, mit denen sie sich abstimmen und Kompromisse aushandeln müssen. Laut dem Statistischen Bundesamt hatten im Jahr 2016 19% der zehnjährigen Kinder kein Geschwister. Das bedeutet, dass ca. jedes fünfte Kind ein Einzelkind ist. (vgl. WWW.DESTATIS.DE, Stand: 12.12.2018) Somit geht innerhalb der Familie ein wichtiges Übungsfeld für das Erlernen sozialer Kompetenzen verloren, da es außer den Eltern niemanden gibt mit dem sich die Kinder arrangieren müssen. Die Eltern widmen ihre ganze Aufmerksamkeit dem einzigen Kind, wodurch eine Überbehütung stattfindet, aus der häufig ängstliche und unsichere Kinder resultieren.

Des Weiteren hat sich der Lebensraum unserer Kinder und Jugendlichen gewandelt. Dies hat zur Folge, dass das Spielen in der Natur immer schwieriger wird, da es kaum noch natürliche Spielräume gibt, die für Kinder fußläufig erreichbar sind oder deren Benutzung überhaupt gestattet ist. Als Ersatz gibt es ein großes Angebot an künstlich ausgestatteten Spielwelten, wie beispielsweise Indoorspielplätze oder Freizeitparks, die Kindern leider nur wenig Raum für kreatives und fantasievolles Spielen lassen, da sehr viel vorgegeben wird.

Kindheit unterliegt einer zunehmenden zeitlichen Beschleunigung, die bereits im Kleinkindalter beginnt. Das, was heute noch gilt, kann morgen schon längst überholt sein. Dies merken auch die Kinder. Sie müssen sich täglich an neue, ungewohnte Situationen gewöhnen und dabei ein sehr hohes Adaptionsverhalten aufbringen.

Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass sich diese fehlende Beständigkeit negativ auf die Kinder und Jugendlichen auswirkt, da es ihnen an der nötigen Ruhe mangelt, die Neuerungen zu verarbeiten. Darüber hinaus sind im Zuge der Kinderfreizeitkultur viele Kinder schon in jungen Jahren mit Terminen überhäuft. Sie hetzen von den Hausaufgaben zum Klavierunterricht und dann zum Fußballtraining. Für spontane Spielvereinbarungen bleibt keine Zeit mehr. (vgl. VERÄNDERTE KINDHEIT - ANDERE KINDER - ANDERE RÄUME - ANDERE MÖGLICHKEITEN, [WWW.KITA-HANDBUCH.DE/940.HTML](http://WWW.KITA-HANDBUCH.DE/940.HTML), Stand: 01.12.2018)

Die aktuellen KIM- und JIM-Studien werden jährlich vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest erhoben und befassen sich mit der Bedeutung der Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Dazu werden Kinder und ihre Eltern sowie Jugendlichen zu ihrem Freizeitverhalten befragt und geben an welchen Stellenwert neue Medien in ihrem alltäglichen Leben einnehmen. Diese belegen, dass sowohl bei Kindern als auch bei Jugendlichen ein großes Spektrum an medialen Geräten vorhanden ist. Besonders beunruhigend ist hier die Nutzung von Smartphones einzustufen. Diese gewinnen in unserer von Konsum und Medien geprägten Gesellschaft mehr und mehr an Bedeutung, da so rund um die Uhr uneingeschränkter Zugriff aufs Internet möglich ist. So besitzen heute 97% der befragten Zwölf- bis Neunzehnjährigen ein eigenes Smartphone mit multifunktionalen Möglichkeiten. (vgl. JIM-STUDIE 2018, MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST, S. 8, 2018) Bei den Sechs- bis Zwölfjährigen ist die Nutzung eines eigenen Smartphones oder Handys zwar seltener, liegt jedoch auch bei 51%. (vgl. KIM-STUDIE 2016, MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST, S. 9, 2017) Kinder und Jugendliche müssen heutzutage immer seltener aus dem Haus gehen, um ihre Freunde zu treffen oder zu spielen. Kommuniziert wird über soziale Netzwerke, welche in Zeiten von Smartphones zu jeder Tages- und Nachtzeit verfügbar sind. Durch die Anonymität des Internets sind Kinder und Jugendliche schnell isoliert, was bei der Entwicklung von Werten und den wichtigen sozialen Kompetenzen hinderlich sein kann.

Auch haben die meisten Kinder und Jugendlichen ein Überangebot an Spielzeugen, die nur noch wenig Raum für eigene Ideen und Kreativität lassen. Nicht zuletzt nehmen Spielekonsolen einen wichtigen Platz ein. Nahezu jedes zweite Kind hat Zugriff auf eine Spielekonsole im eigenen Kinderzimmer. (vgl. KIM-STUDIE 2016, MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST, S. 8 - 9, 2017)

Der Alltag unserer Kinder und Jugendlichen verlagert sich durch die familiären, lebensräumlichen und medialen Veränderungen mehr und mehr von außen nach innen. Den Kindern und Jugendlichen fehlt es an Bewegung, da sie viel Zeit mit digitalen Medien verbringen, was sich wiederum nachteilig auf die körperliche und geistige Gesundheit auswirkt. (vgl. MÖGLICHE RISIKEN DURCH DIE ENTWICKLUNG VON MEDIEN, [WWW.KINDER-GESUNDHEIT.DE](http://WWW.KINDER-GESUNDHEIT.DE), STAND: 12.12.2018) Des Weiteren geht der Bezug zur Natur und somit auch wichtige Primärerfahrungen, also Erfahrungen aus erster Hand, verloren. Abenteuer werden nicht mehr selbst „erfahren“, sondern mit Hilfe von Computerspielen oder via Internet aus zweiter Hand konsumiert.

Dies ist kritisch einzustufen, denn je mehr solche Sekundärerfahrungen gemacht werden, umso weniger sind Primärerfahrungen möglich und wichtige Übungsfelder, um Selbst- Sozial- und Sachkompetenz zu erwerben, sind nicht mehr vorhanden. (vgl. BZgA, 2010, S. 11ff. und KLEIN, A./SCHMIDT B., 2009, S.6ff.) Genau hier setzt das Sucht- und Gewaltpräventionsprojekt „Lernen durch Abenteuer“ mit seiner ganzheitlichen Konzeption an.

## Statistik 2019

### Beteiligte Schulen 2019

Im Jahr 2019 beteiligten sich 43 Schulen aus dem Westerwaldkreis an dem Projekt „Lernen durch Abenteuer“.

Viele Schulen nahmen zum wiederholten Mal und mit mehreren Klassen teil.

#### Verbandsgemeinde Bad Marienberg:

- Grundschule Neunkhausen
- Grundschule Nistertal
- Unesco-Projektschule (Grundschule), Norken
- Wolfsteinschule (Grundschule), Bad Marienberg
- Marie-Curie-Realschule plus Bad Marienberg



#### Verbandsgemeinde Hachenburg:

- Grundschule Alpenrod
- Grundschule Atzelgiff
- Grundschule Müschenbach
- Burggartenschule (FÖS SE)



#### Verbandsgemeinde Höhr-Grenzhausen:

- Ernst-Barlach-Realschule plus, Höhr-Grenzhausen



#### Verbandsgemeinde Montabaur:

- Augtschule (Grundschule), Neuhäusel
- Grundschule am Hähnchen, Niederelbert
- Pfarrer Toni Sode Grundschule, Nentershausen
- Grundschule am Ahrbach, Ruppach-Goldhausen
- Kastanienschule (Grundschule), Welschneudorf
- Grundschule im Buchfinkenland, Horbach
- Eisenbachtal Grundschule Girod
- Heinrich-Roth-Realschule plus Montabaur
- Mons-Tabor-Gymnasium Montabaur
- BBS Montabaur



Verbandsgemeinde Ransbach-Baumbach:

- Astrid-Lindgren-Grundschule, Ransbach-Baumbach
- Grundschule Haiderbach, Wittgert

Verbandsgemeinde Rennerod:

- Grundschule Hellenhahn-Schellenberg
- Löwenzahnschule (Grundschule), Irmtraut
- Lasterbachschule (Grundschule), Elsoff
- Grundschule Hoher Westerwald, Nister-Möhrendorf

Verbandsgemeinde Selters:

- Grundschule Marienrachdorf
- IGS Selters

Verbandsgemeinde Wallmerod:

- Adolf-Reichwein-Schule (Grundschule), Meudt
- Erich-Kästner Grundschule Hundsanzen
- Ahrbachschule (Grundschule), Niederahr
- Grundschule am Eichberg, Wallmerod
- Linden-Grundschule Weroth

Verbandsgemeinde Westerburg:

- Grundschule Kaden
- Brüder-Grimm-Schule (Grundschule), Guckheim
- Sonnentäl Grundschule Langenhahn
- Realschule Plus Westerburg
- Friedrich-Schweitzer-Schule (FÖS L), Westerburg
- Wilhelm-Albrecht-Schule (FÖS G), Höhn
- BBS Westerburg

Verbandsgemeinde Wirges:

- Overberggrundschule Siershahn
- Pfarrer-Giesendorf-Schule (Grundschule), Dernbach
- Theodor-Heuss Realschule plus Wirges



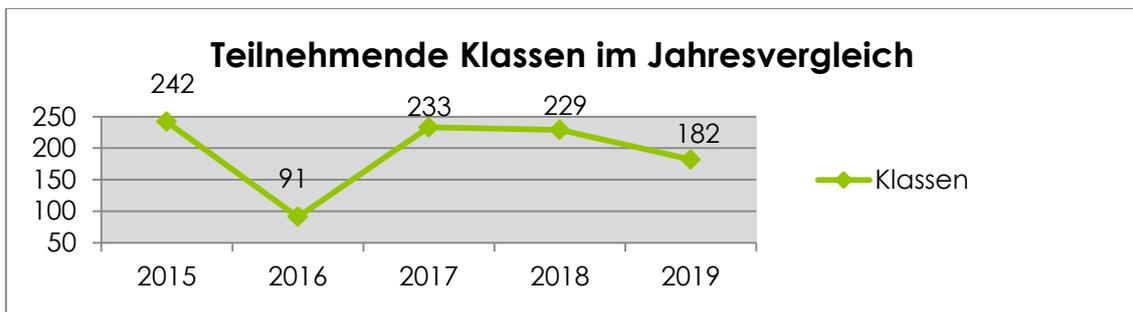
## Anzahl der teilnehmenden Schulen nach Schultypen 2019

Schultyp	Schulen im WW-Kreis	Anteil in Prozent (gerundet)	Teilnehmende Schulen 2019	In Prozent (von jedem Schultyp)
Grundschule	54	65 %	31	57,4 %
Realschule plus und Fachoberschule	11	13,3 %	5	45,5 %
Gymnasium	7	8,4 %	1	14,3 %
Förderschule	8	9,6 %	3	37,5 %
Berufsbildende Schule	2	2,4 %	2	100 %
Integrierte Gesamtschule	1	1,2 %	1	100 %
Insgesamt	83	100 %	43	51,8 %

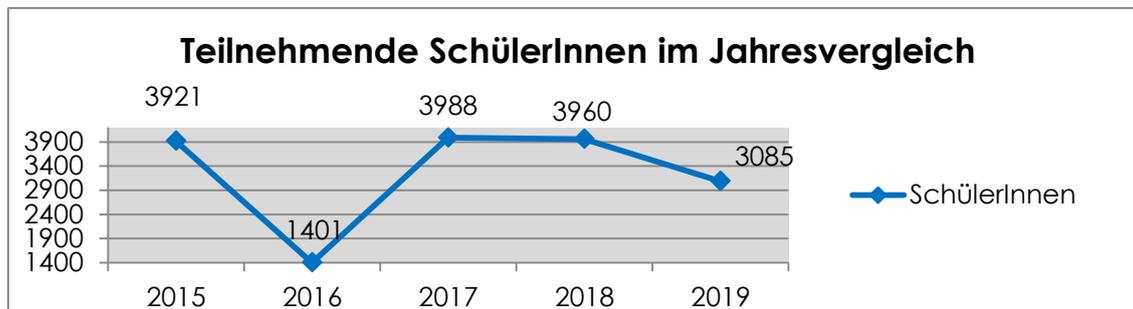
Für das Kalenderjahr 2019 haben sich insgesamt 43 Schulen am Sucht- und Gewaltpräventionsprojekt „Lernen durch Abenteuer“ beteiligt. Die Statistik skizziert noch einmal die Eingangs erläuterte Ausrichtung des Projekts. Somit nehmen die Grundschulen den Großteil der besuchten Schulen ein. Erfreulich hierbei ist der prozentuale, teilnehmende Anteil aller Grundschulen des Westerwaldkreises. Somit haben 2019 deutlich mehr als die Hälfte aller Grundschulen am Projekt teilgenommen, gefolgt von den Realschulen des Kreises. Dahinter folgen dann die weiteren im Kreis vertretenen Schulformen, wobei hier die jeweilige Anzahl betrachtet werden muss. So können beispielsweise effektiv nur zwei Berufsschulen am Projekt teilnehmen, wodurch das Erreichen einer 50 oder gar 100 % - Quote problemlos umgesetzt werden kann. Erfreulich ist im Jahr 2019 das anhaltende Interesse der Schulen mit Förderschwerpunkten im Bereich Sprache, Lernschwäche, Sozial-Emotionaler und Ganzheitlicher Entwicklung.

Im Jahr 2020 werden voraussichtlich wieder ca. 45 Schulen von dem Projekt „Lernen durch Abenteuer“ profitieren. Wie in den Vorjahren können auf Grund der zahlreichen Anmeldungen nicht alle interessierten Schulen am Projekt teilnehmen. Das ist in erster Linie auf die limitiert nutzbaren Tage zurückzuführen. Ferienzeiten, Brückentage und weitere Termine der Schulen und der Projektleitung beschränken die jährlich verfügbaren Tage. Für die Zukunft ist davon auszugehen, dass keine weitere Steigung der Teilnehmerzahl eintreten wird. Der aktuell geleistete Umfang wird auf Grund der genannten Terminkapazität nicht steigerungsfähig sein.

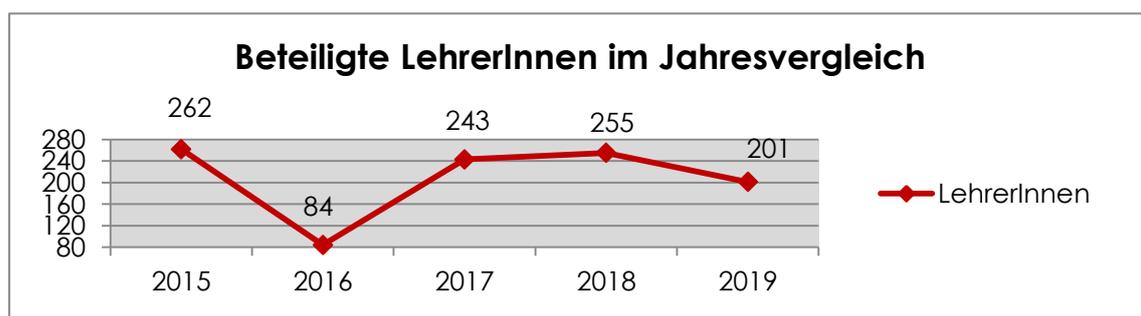
## Teilnehmende Klassen, Schüler und Lehrer im Jahresvergleich



Der direkte Vergleich mit dem Vorjahr 2018 skizziert einen Rückgang aller Bereiche. Dies ist auf die Einführung neuer Kriterien zurückzuführen, die erstmals in diesem Jahr Anwendung fanden. Um die Qualität des Projekts stetig zu steigern wurden mit den Schulen neue Kriterien für die Durchführung von „Lernen durch Abenteuer“ kommuniziert. Eine neue Veränderung sieht vor, dass an Waldtagen nur noch eine Klasse pro Tag an der Aktion teilnimmt. Das ermöglicht der Projektleitung einen angemessenen Beziehungsaufbau zur Klasse. Des Weiteren bietet ein ganzer Schultag mehr Zeit für intensive Interaktionen und notwendige Reflexionen, die nicht unter Zeitdruck durchgeführt werden müssen. Die Kinder haben Zeit im Wald und in der Gruppe anzukommen. Losgelöst von Hetze kann so ein besseres Lernen stattfinden.

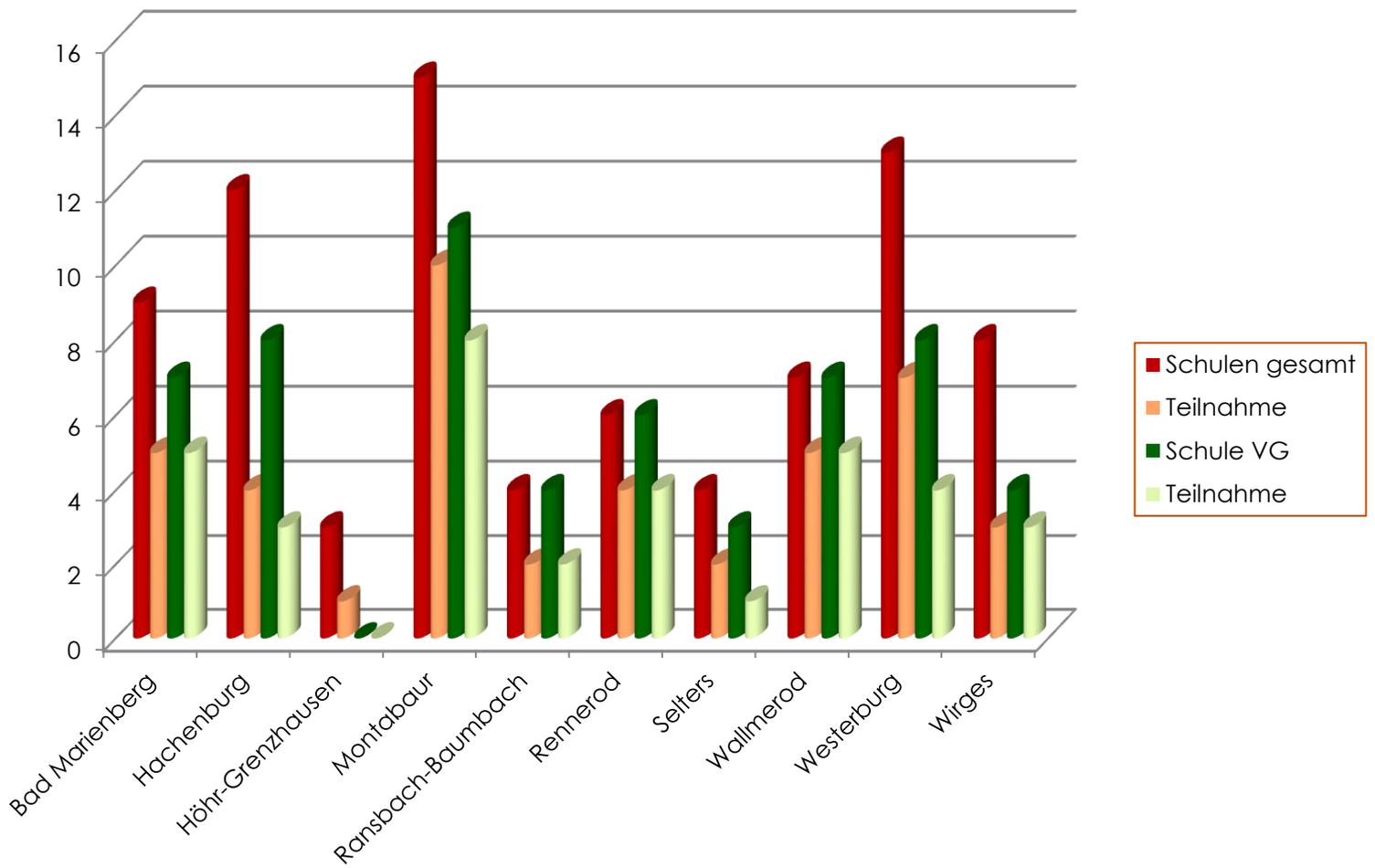


An den erlebnispädagogischen Einheiten oder Projekttagen sind, wie das unten stehende Schaubild verdeutlicht, zahlreiche Lehrer involviert, die die Aufsichtspflicht gewährleisten und ihren Klassen unterstützend zur Seite stehen. Darüber hinaus bietet das Projekt für die Lehrer die Möglichkeit ihre Klasse aus einer anderen Perspektive wahrzunehmen. Dabei können Erkenntnisse gewonnen werden, die in den Schulalltag transportiert und umgesetzt werden können.



## Teilnehmende Schulen nach Verbandsgemeinde 2019

Verbands- gemeinde	Schulen je VG	Teilnehmende Schulen	Teilnehmende Schulen in %	Schulen in VG- Trägerschaft	Teilnehmende Schulen	Teilnehmende Schulen in %
Bad Marienberg	9	5	55,6 %	7	5	71,4 %
Hachenburg	12	4	33,3 %	8	3	37,5 %
Höhr- Grenzhausen	3	1	33,3 %	0	0	0 %
Montabaur	15	10	66,7 %	11	8	72,7 %
Ransbach- Baumbach	4	2	50 %	4	2	50 %
Rennerod	6	4	66,7 %	6	4	66,7 %
Selters	4	2	50 %	3	1	33,3 %
Wallmerod	7	5	71,4 %	7	5	71,4 %
Westerburg	13	7	53,6 %	8	4	50 %
Wirges	8	3	37,5 %	4	3	75 %



## Programmangebote 2019

Die Schulen können ihre Wünsche und Vorstellungen für die Aktionsgestaltung miteinfließen lassen. „Lernen durch Abenteuer“ bietet Erlebnistage für einzelne Klassen, die Klassenstufe oder die gesamte Schule an. Die Schulen können selbst entscheiden, abhängig von der Anzahl der Termine und mit Hinblick auf die neuen Kriterien, welche Klassen am Projekt teilnehmen dürfen. Für das Lehrerkollegium besteht die Möglichkeit der Fortbildung und Selbsterfahrung in der Projektarbeit. Anregungen können aus den folgenden Programmangeboten entnommen werden.

### Erlebnis Wald

Erlebnis Wald ist von April bis Oktober ein toller Spiel- und Lernort für Schulklassen. Mit relativ geringem Materialaufwand werden die Kinder und Jugendlichen vor nicht alltägliche Aufgaben gestellt. Der Wald bietet eine Vielzahl verschiedener Möglichkeiten, alle Sinne der Schüler anzusprechen und zu schulen. Durch die Kombination aus Vertrauensübungen, Kooperations- und Kommunikationsspielen und Niedrigseil-Elementen, wird der Gemeinschaftssinn der Klasse gestärkt. Gleichzeitig wird der Natur- bzw. Naturschutzaspekt mit einbezogen. Durch spielerische Aufgaben erlernen die Kinder die Bedeutsamkeit des Waldes und der Natur. Der Wald bietet eine Vielzahl spannender Entdeckungen, die ein direktes, spürbares Erfahren und Lernen möglich machen.

### Erlebnis Turnhalle

Die Turnhalle ist als Aktionsraum für Kinder und Jugendliche zu jeder Jahreszeit ideal. Nicht zuletzt, weil fast jede Schule über eine eigene Halle verfügt oder eine in der Nähe gelegenen Gymnastikraum nutzen kann. Mit Hilfe von großen und kleinen Geräten können so für die Kinder und Jugendlichen die unterschiedlichsten Erlebnislandschaften aufgebaut werden, die die Teilnehmer ganzheitlich in ihrer Entwicklung fördern. (vgl. BIERÖGEL, S./HEMMING, A., 2009, S.5)

### Erlebnis Bach

Je nach örtlichen Voraussetzungen können die Erlebnistage gezielt am bzw. im Bach stattfinden. Mit entsprechenden Forschermaterialien wird gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern die Lebenswelt Bach erkundet. Durch den Bau von Brücken, Staudämmen und Booten erlernen die Kinder wiederum kooperative und kommunikative Fähigkeiten, die durch den großen Spaß rund um das Erlebnis „Bach“ begünstigt werden.

**Erlebnis Thementag**

Eine tolle Gelegenheit um ein bestimmtes Thema mit den Kindern zu erforschen, ist der Thementag. Hier wird ein ganzer Tag einem konkret ausgewählten Thema gewidmet. Mit attraktiven Spiel- und Bastelangeboten erschließen sich die Kinder beispielsweise das Thema „Mittelalter“. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Auch andere Themen wie Zwerge, Agenten, Märchen und Sagen, Olympische Spiele uvm. sind möglich.

**Das Projekt „Lernen durch Abenteuer“ wird finanziert durch Mittel**

**des Landes Rheinland-Pfalz,  
des Westerwaldkreises und  
der neun Verbandsgemeinden**

*Bad Marienberg*

*Hachenburg*

*Montabaur*

*Ransbach-Baumbach*

*Rennerod*

*Selters*

*Wallmerod*

*Westerburg*

*Wirges*

## **Impressum**

### **Herausgeber**

Kreisverwaltung des Westerwaldkreises

Jugendpflege

Peter-Altmeier-Platz 1

56410 Montabaur

Timo Schattner

Projektleitung „Lernen durch Abenteuer“

## Literatur

- BIERÖGEL,S./HEMMING,A., Sternstunden im Erlebnisturnen, Ökotopia Verlag, 2. Aufl., Münster 2011
- BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG, Gemeinsam gegen Sucht. Möglichkeiten und Chancen der Suchtvorbeugung im Sportverein, Köln 2013
- BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG, Suchtprävention in der Grundschule, Nichttrauen, Materialien für 1. bis 4. Klassen, Köln 2010
- CONRAD, SUSANNE, VERÄNDERTE KINDHEIT - ANDERE KINDER - ANDERE RÄUME - ANDERE MÖGLICHKEITEN, [WWW.KITA-HANDBUCH.DE/940.HTML](http://WWW.KITA-HANDBUCH.DE/940.HTML), Stand: 01.12.2018
- DR. ROUX, S., Veränderte Kindheit - andere Kinder – andere Räume – andere Möglichkeiten. In: TEXTOR, M. R. (Hrsg.), Das Kita-Handbuch. URL: [www.kita-handbuch.de/940.html](http://www.kita-handbuch.de/940.html), gefunden am 01.12.2015
- GUGEL, GÜNTHER, Handbuch Gewaltprävention in der Grundschule, Grundlagen – Lernfelder – Handlungsmöglichkeiten Bausteine für die praktische Arbeit, 2007, Download 03.12.2018
- Jim-Studie 2018, Jugend, Information, Medien, Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest 2018
- Kim-Studie 2016, Kindheit, Internet, Medien, Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest 2017
- KLEIN, A./SCHMIDT B., Ich -Du -Wir Alle!, 33 Spiele für soziales Kompetenztraining, Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr 2009
- SENNINGER, T., Abenteuer leiten, in Abenteuer lernen, Ökotopia Verlag, Münster 2000
- SÜBLIN, W., Die Situation an deutschen Schulen aus Sicht von Lehrern und Eltern. In: DR. SPEICH, M., Lehre(r) in Zeiten der Bildungsangst. Eine Studie zum Prestige des Lehrerberufs und zur Situation an den Schulen in Deutschland, Institut für Demoskopie Allensbach im Auftrag der Vodafone Stiftung Deutschland, Düsseldorf 2012
- <https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/Bevoelkerung/HaushalteFamilien/HaushalteFamilien.html>[www.tagesspiegel.de/medien/studie-jugend-3-0-uebermaessige-mediennutzung-macht-krank/10647720.html](http://www.tagesspiegel.de/medien/studie-jugend-3-0-uebermaessige-mediennutzung-macht-krank/10647720.html), Stand 01.12.2018
- Mögliche Risiken durch die Entwicklung von Medien, <https://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/mediennutzung/mediennisiken/>, Stand: 12.12.2018

## Druck

Kreisverwaltung des Westerwaldkreises

**Alle Teile dieser Dokumentation sind urheberrechtlich geschützt.**

Montabaur, im Januar 2020