

Erlebnispädagogik fördert Selbstbestimmung und Teilhabe behinderter Mädchen und Jungen

Das Modellprojekt „total normal! Behinderte Mädchen und Jungen erobern ihre Stadt“ stärkte über mehrere Monate behinderte Jugendliche über Abenteuer- und Erlebnisaktionen und sensibilisierte sie für wichtige Ziele der Politischen Behindertenselbsthilfe. Die Begriffe „Selbstbestimmung und Teilhabe“ wurden praktisch erfahrbar gemacht. Dafür bündelten die Dortmunder Vereine ELE e.V. und MOBILE e.V. ihre Erfahrungen und ihr Fachwissen für einen Zeitraum von zwei Jahren (2006 – 2008).

Der Verein **Erleben Lernen Erfahren (ELE)** ist ein auf Jugendarbeit und Erlebnispädagogik spezialisierter Träger der Jugendhilfe. Er ist gemeinnützig, anerkannt nach § 75 KJHG und Mitglied im **Paritätischen Wohlfahrtsverband**. Mit ideenreichen, bewegungsorientierten Outdoor-Angeboten motiviert der Verein bereits seit 1997 benachteiligte Kinder und Jugendliche, spielend mit- und voneinander zu lernen. Im Projekt „total normal!“ brachte er das Wissen um die Lebenssituation und die Bedarfe von Jugendlichen, das Know-How von handlungsorientierten Methoden aus der Erlebnispädagogik und ein zielgerichtetes, prozessorientiertes Arbeiten ein.

Der Verein MOBILE – Selbstbestimmtes Leben Behinderter e.V. wurde 1983 von Mitgliedern der Politischen Behindertenselbsthilfe gegründet und arbeitet mit dem Ziel, Initiativen zur Emanzipation und Integration behinderter Menschen anzuregen und zu fördern. Er ist Träger von Projekten und Diensten, die behinderten Menschen ein selbstbestimmtes und eigenverantwortliches Leben ermöglichen. Der Verein brachte sein Wissen um die Lebenssituation und die Bedarfe behinderter Menschen, Prinzipien von selbstbestimmtem Leben und Empowerment und von Teilhabe / Partizipation in das Projekt ein.

Das Projekt richtete sich an drei Gruppen mit insgesamt 35 behinderten Mädchen und Jungen. Zwei der Gruppen setzten sich aus 25 hörbeeinträchtigten Jugendlichen im Alter von 10 bis 14 Jahren und 14 bis 16 Jahren zusammen. Eine Gruppe bestand aus neun Jungen und Mädchen im Alter von 13 bis 20 Jahren mit Körper-, Sinnes- und intellektueller Beeinträchtigung. Modellhaft wurde über neun Monate an regelmäßig stattfindenden Abenteueraktionstagen erprobt, wie Spiele und Kletteraktionen aus der Erlebnispädagogik modifiziert werden können, so dass alle Jugendlichen aus der Gruppe teilnehmen können, keiner ausgegrenzt wird und jeder so gut wie möglich gefördert wird. Das Angebot wurde den Stärken, Fähigkeiten, Bedürfnissen und Bedarfen der behinderten Mädchen und Jungen angepasst und Lernprozesse konnten erfolgreich angestoßen werden.

Beispiele aus der Praxis

An einem öffentlichen Ort in der Stadt wurde ein Frühstücksbuffet aufgebaut. Da tauchte der Außerirdische „Quarks vom Mars“ auf, der dringend Informationen über Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung in Dortmund benötigte. Die Jugendlichen wurden von ihm beauftragt, Geschäfte, Bowlingbahn und Strandbar auf Attraktivität und Barrierefreiheit zu überprüfen. Die Ergebnisse wurden in Checklisten festgehalten. Beim Ausfüllen der Listen halfen Studenten, die als Marsassistenten verkleidet waren. So wurde das Anleiten von Assistenz spielerisch erlebt.

An einem weiteren Treffen wurden die Jugendlichen aufgefordert, zehn fremde Personen vor einer Kirche für ein Gruppenfoto zu sammeln. Mutig zogen die Jugendlichen los und probierten verschiedene Strategien aus, auf Passanten zuzugehen. Das kostete Einzelne viel Überwindung. Spielerisch konnten die Mädchen und Jungen ihre Fähigkeiten und

Fertigkeiten weiterentwickeln, die ihnen mehr Selbstständigkeit und mehr Selbstbestimmung ermöglichen.

An einem Abenteueraktionstag wurde ein Türrahmen mit dünnem aber blickdichtem Papier zugeklebt. Mit dem Rollstuhl oder zu Fuß wurde Gas gegeben und auf die „Wand“ zugesteuert. Die Aktion war für alle Jugendliche eine positive Grenzerfahrung und erforderte viel Mut und Selbstüberwindung.

An der U-Bahn angepöbelt oder beleidigt zu werden, nicht beachtet zu werden, zum Mitmachen gezwungen zu werden oder positive Diskriminierung zu erleben – das war und ist für die Jugendlichen Alltag. Sich in diesen Situationen zu behaupten, wurde über Rollenspiele geübt, wie z. B. durch die Übung: „Komm mit – nein, ich will nicht!“. Einer übernahm jeweils den Part, dem anderen etwas aufdrängen zu wollen, der andere sollte sich durch klare Worte oder/und durch seine Körpersprache zur Wehr setzen. Alle hatten die Chance, unterschiedliche Strategien auszuprobieren und deren Wirkung zu erleben: sich abwenden, weglaufen, immer wieder verneinen oder deutliche Worte sprechen: „Nein, ich will nicht. Das lass ich mir nicht gefallen!“

In zahlreichen Teamspielen gab es die Möglichkeit, Konflikte in der Gruppe aufzuarbeiten und gemeinsam zu überlegen, wie diese gelöst werden können. Dazu handelten die Jugendlichen Regeln aus. Jeder sollte sich mit seinen Fähigkeiten einbringen können. In Aktion wurde erprobt, die vereinbarten Regeln einzuhalten. Über das Einbinden der Teamaufgaben in Spielgeschichten erhöhte sich die Motivation:

„Das Festland brennt. Ihr müsst Euch in Sicherheit bringen und über das Meer (abgegrenztes Feld) fliehen. Bei der Überquerung des Wassers stehen euch schwimmende Eisschollen (Teppichfliesen) zur Verfügung. Vorgegebene Regeln sind: Niemand von euch darf das eiskalte Wasser (Boden) berühren und die Eisschollen müssen Kontakt zu eurem Körper haben, sonst schmelzen sie. Niemand aus dem Team soll zurückgelassen werden und ihr sollt euch auf einen Plan einigen, wie ihr gemeinsam das Meer unter Berücksichtigung der Regeln überqueren könnt. Ihr bekommt 10 Minuten Planungszeit.“

Kletter- und Seilaktionen forderten die Jugendlichen heraus. In luftiger Höhe konnten sie verschiedene Stationen im Hochseilgarten erklimmen. Die Begehung einer Seilbrücke ermöglichte gleichzeitig das Erlernen der Sicherungstechnik aus dem Klettersport. So konnte die Bereitschaft für die Übernahme von Verantwortung trainiert werden. Zur Sicherung der Kommunikation untereinander kam auf Bedarf ein Gebärdensprachdolmetscher zum Einsatz.

Ein Auftrag lautete: *„Ihr bekommt von uns Bierzeltgarnitur, Tischdecke, Vase, Blumen, Kerzen, Plätzchen, Zucker, Milch, eine gefüllte große Thermokanne mit Kaffee... Schafft damit mitten in der Fußgängerzone einen Ort, der auf euch aufmerksam macht. Versucht mit Passanten ins Gespräch zu kommen. Probiert unterschiedliche Strategien aus: direkt fragen, höflich auffordern, überschwänglich einladen, lächeln und um Aufmerksamkeit bitten... Überlegt euch, wie ihr am besten zum Ziel kommt: Was hilft euch, was hindert euch? Versucht, die Bürger an euren Kaffeetisch zu bringen und mit ihnen länger ins Gespräch zu kommen. Worüber? Das Thema könnt ihr frei wählen!“*

Die Jugendlichen entschieden sich dafür, ihre Hörbeeinträchtigung in der Öffentlichkeit zum Thema zu machen. Ganz nah an der Fußgängerzone wurde die Kaffeetafel aufgebaut. Sich mit einer Spielaktion in die Innenstadt zu wagen und soviel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, war für einige sehr ungewohnt, aber auch eine echte Herausforderung. Am Ende wurde gemeinsam ausgewertet, was zum Erfolg geführt hat und wie die Einzelnen mit Ablehnung umgegangen sind. Der Umgang mit der Hörbeeinträchtigung, Chancen und Grenzen der Kommunikation in der Öffentlichkeit wurden deutlich.

Etablierung der Projektidee

Die Ergebnisse der Projektarbeit wurden auf einer landesweiten Fachtagung im Juni 2008 in Dortmund vorgestellt, die von Karl-Josef Laumann, Minister für Arbeit, Gesundheit und Soziales NRW, eröffnet wurde. In Workshops wurden Fachleute aus den Bereichen der Erlebnispädagogik, Jugendarbeit, Behindertenarbeit und Politischen Behindertenselbsthilfe dazu angeregt, die Projektidee auf das eigene Arbeitsfeld zu übertragen. Nach der Tagung organisierten die Vereine weitere Treffen, um die Projektidee in weiteren Einrichtungen zu etablieren.

Im Rahmen des Projektes wurde ein Leitfaden entwickelt. Damit soll Trägern aus den Fachbereichen Mut und Lust gemacht werden, die Vernetzung und Kooperation mit anderen zu suchen und einzugehen und die Vorgehensweise exemplarisch erläutern. Er richtet sich in erster Linie an Akteure der Jugendarbeit und der Behindertenhilfe bzw. an Personen, die in Einrichtungen dieser Arbeitsbereiche beschäftigt sind. Ziel ist die Weiterentwicklung und Bereitstellung einer Vielzahl von Angeboten für behinderte Jugendliche.

Das Modellprojekt wurde von 2006 bis 2008 vom Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes NRW gefördert. Es wurde 2007 wegen seines landesweiten Vorbildcharakters in das behindertenpolitische Landesprogramm „Teilhabe für alle“ aufgenommen, was derzeit 52 Maßnahmen und Projekte in den Bereichen Arbeit, Bildung und Familie, Wohnen sowie Abbau von Barrieren umfasst.

Stefanie Janne Klar

Stefanie Janne-Klar ist Diplompädagogin und arbeitet als Geschäftsführerin von Erleben Lernen Erfahren e.V. (ELE), Dortmund
Kontakt: Stefanie.klar@e-l-e.de
www.e-l-e.de