



Grundlagentext

SYSTEMISCHE ERLEBNISPÄDAGOGIK

Rolf Mettler & Sven Scheffel

Inhaltsverzeichnis

1 Das Handlungslernen Rolf Mettler	1
1.1 Hirnforschung und Konstruktivismus	1
1.1.1 Emotionale Intelligenz	1
1.1.2 Bewegung und Lernen	1
1.1.3 Lernen durch soziale Interaktion	2
1.2 Erlebnis und Pädagogik	2
1.2.1 Die erlebnispädagogische Waage	2
1.3 Merkmale der Erlebnispädagogik	3
1.4 Das Komfortzonenmodell	4
1.5 Das 4-Schritte Modell des Aktions-Reflexions-Zyklus	5
1.6 Die E-Kette: Ereignis – Erlebnis – Erfahrung - Erkenntnis	6
2 Systemische Erlebnispädagogik Sven Scheffel	7
2.1 Der Systemische Ansatz in der Erlebnispädagogik	7
2.2 Erlebnispädagogik oder Systemische Erlebnispädagogik	7
2.3 Was wir wollen und was wir vermeiden möchten	7
2.4 Grundlagen des Systemischen Ansatzes	8
2.4.1 Was sind Systeme?	8
2.4.2 Offenheit und Geschlossenheit Sozialer Systeme	9
2.4.3 Konstruktivismus – Der Mensch als Schöpfer seiner eigenen Wirklichkeit	10
2.4.4 Der Beobachter	11
2.4.5 Zirkuläre Kausalität & Denken in Zusammenhängen	12
2.4.6 Prämissen die wir aus den Systemtheorien für die Erlebnispädagogik ableiten	13
2.5 Eine Haltung entwickeln	14
3 Reflexionsmethoden in der Erlebnispädagogik Rolf Mettler	15
3.1 Modelle der Prozessbegleitung	15
3.1.1 The mountains speak for themselves	15
3.1.2 Das archetypische Modell	16
3.1.3 Metaphern der Teilnehmenden	16
3.1.4 Offene Dialogreflexion	16
3.1.5 Fokussierte Dialogreflexion	16
3.1.6 Metaphern der Erlebnispädagogen und Erlebnispädagoginnen	17
3.1.7 Isomorphien	17
3.1.8 Direktives Handlungslernen	17
3.1.9 Kommentiertes Handlungslernen	17
4 Literaturverzeichnis	18

Grundlagenwissen der Systemischen Erlebnispädagogik

1. Das Handlungslernen | *Rolf Mettler*

Das Handlungslernen zieht sich von Aristoteles über John Dewey (learning by doing) und den Begründer der modernen Erlebnispädagogik, Kurt Hahn, wie ein roter Faden über die Geschichte der Pädagogik. Handlungslernen wirkt auf der kognitiven, emotionalen und motorischen Ebene gleichermaßen (Ganzheitlichkeit). Beim Handlungslernen können unter realen Bedingungen Schlüsselqualifikationen erworben, trainiert, ausprobiert und erweitert werden.

1.1 Hirnforschung und Konstruktivismus

Die handlungs- und erfahrungsorientierte Erlebnispädagogik ist geradezu prädestiniert für ein konstruktivistisches Lernverständnis.

1.1.1 Emotionale Intelligenz

Im tradierten Lernverständnis, z.B. in der instruktionistischen dominierten Schulpädagogik, werden Emotionen entweder ignoriert oder als Störfaktor identifiziert. Die Hirnforschung hat sie nun rehabilitiert und schreibt ihnen eine herausragende Bedeutung bei Lernprozessen zu. Manfred Spitzer, Psychiater: *«Was uns Menschen umtreibt, sind nicht Fakten und Daten, sondern Gefühle, Geschichten und vor allem andere Menschen.*

Wenn sich die Erlebnispädagogik bewusst auf emotional aufgeladene Situationen stützt, begünstigt sie also nachhaltiges Lernen.

Antonio Damasio verknüpft in seinem Konzept die emotionale und die rationalen Anteile bei der Informationsverarbeitung und Entscheidungsfindung des Gehirns. Jede Erfahrung wird emotional (positiv oder negativ) bewertet und abgespeichert. Dies prägt unbewusst wiederum unser Verhalten und Handeln. Chancen diese Prägungen bewusst zu machen, bieten vor allem die Selbstreflexion und das Feedback durch andere Menschen.

Dies geschieht auch in der Nachbearbeitung von erlebnispädagogischen Aktionen.

1.1.2 Bewegung und Lernen

In Tierversuchen konnte der kanadische Psychologe Donald Hebb nachweisen, dass durch Bewegung neue Nervenzellen im Gehirn generiert werden. Bei körperlicher Aktivität werden die Botenstoffe Dopamin und Serotonin ausgeschüttet, was die psychische Stabilität fördert und die Opiode, welche ebenfalls freigesetzt werden, stimulieren das körpereigene Belohnungssystem und führt zur Beschleunigung von Lernprozessen.

1.1.3 Lernen durch soziale Interaktion

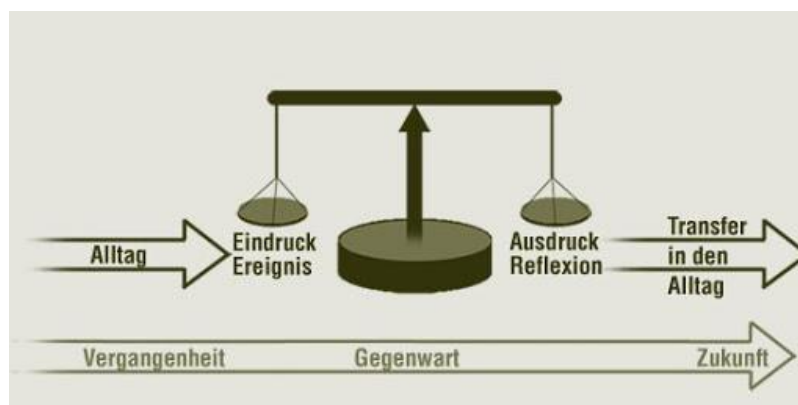
Interaktion und Kooperation ist für den Menschen nicht nur bedeutsam, sie ist absolut (lebens-) notwendig: *«Menschliches Lernen vollzieht sich immer schon in der Gemeinschaft, und gemeinschaftliche Aktivitäten bzw. gemeinschaftliches Handeln ist wahrscheinlich der bedeutsamste «Verstärker» des Lernens.»* (Spitzer 2003)

Fazit: Emotionen, Bewegung und Gemeinschaft bilden also die Eckpfeiler einer handlungs- und erfahrungsbezogenen Pädagogik. Entsprechend bietet sich ein Lernverständnis an, dessen Schlüsselbegriffe Instruktion und Konstruktion sind.

1.2 Erlebnis und Pädagogik

*«Was mich packt, muss dich noch kaum berühren und umgekehrt,
was bei dir Unschuld ist, kann bei mir Schuld sein, und umgekehrt,
was bei dir folgenlos bleibt, kann mein Sargdeckel sein.»*
(Franz Kafka)

1.2.1 Die erlebnispädagogische Waage



Am Anfang eines erlebnispädagogischen Prozesses steht ein **Ereignis**, welches von Erlebnispädagoginnen und Erlebnispädagogen gestaltet wird.

Durch die subjektive und individuelle Einordnung und Bewertung dieses Ereignisses wird dieses Ereignis zu einem **Erlebnis** (negativ oder positiv). Die Einordnung und Bewertung geschieht unbewusst und ist abhängig von Faktoren wie Biographie, Stimmung, Einstellungen, Lebensalter, etc. (Konstruktivismus).

Das Individuum macht das Ereignis zu einem Erlebnis, nicht der Coach!

Im nächsten Schritt muss das, was wir (unbewusst) «erlebt» haben, ins Bewusstsein gelangen, wieder zum Ausdruck gebracht werden. Durch Reflexion, den Austausch und Feedback von außen können wir uns unseres inneren Erlebens bewusst werden. Mit anderen Worten: wir lernen, wir erkennen etwas von uns, was im besten Fall zu Entwicklung, Veränderung führen kann (Transfer).

Bewegen wir uns nur auf der Seite der Ereignisse - die Waagschale senkt sich nach links - haben wir es mit Freizeitpädagogik zu tun. Konzentrieren wir uns ausschließlich auf die rechte Waagschale, sind wir eher im therapeutischen (Selbsterfahrung) Bereich unterwegs.

Daraus lässt sich eine (von vielen) **Definition von Erlebnispädagogik** ableiten:

«Erlebnispädagogik ist ein handlungs- und erfahrungsorientiertes Erziehungs- und Bildungskonzept. Physisch, psychisch und/oder sozial herausfordernde, nicht alltägliche, erlebnisintensive und von einem Pädagogen, einer Pädagogin moderierte und mit den Teilnehmern reflektierte Aktivitäten dienen als Medium zur Förderung ganzheitlicher Lern-, Veränderungs- und Entwicklungsprozesse. Ziel ist es, Menschen in ihrer Persönlichkeitsentfaltung zu unterstützen und zu einer verantwortlichen Gestaltung ihrer Lebenswelt zu befähigen.» (Eisinger 2016)

1.3 Merkmale der Erlebnispädagogik

Lernen im Verständnis der Erlebnispädagogik versteht sich als aktiver und eigenständiger Prozess. Erlebnisintensive Anlässe und Situationen (Ereignisse) sollen handlungsorientiertes Erfahrungslernen ermöglichen. Sie setzt auf Neugier, Experimentierfreude und Entwicklungsmotivation des Menschen. Sie berücksichtigt das Grundprinzip der **Freiwilligkeit**.

Weitere Strukturmerkmale der Erlebnispädagogik sind:

- ❖ Handlungsorientierung
- ❖ Ganzheitlichkeit («Kopf, Herz und Hand»)
- ❖ Selbststeuerung (Challenge by choice)
- ❖ Ressourcenorientierung
- ❖ Ernstcharakter (siehe Komfortzonenmodell)
- ❖ Soziale Interaktion / Gruppe
- ❖ Reflexion
- ❖ Transfer

1.4 Das Komfortzonenmodell in der Erlebnispädagogik

*„Wenn Du immer nur das tust, was Du heute kannst,
wirst Du immer das bleiben, was Du heute bist.“
(Henry Ford)*

Grenzerfahrungen sind ein zentrales Element der Erlebnispädagogik. Sie können nicht ohne Risiken geschehen. Die Frage ist, welche Grenzerfahrungen braucht die Erlebnispädagogik?

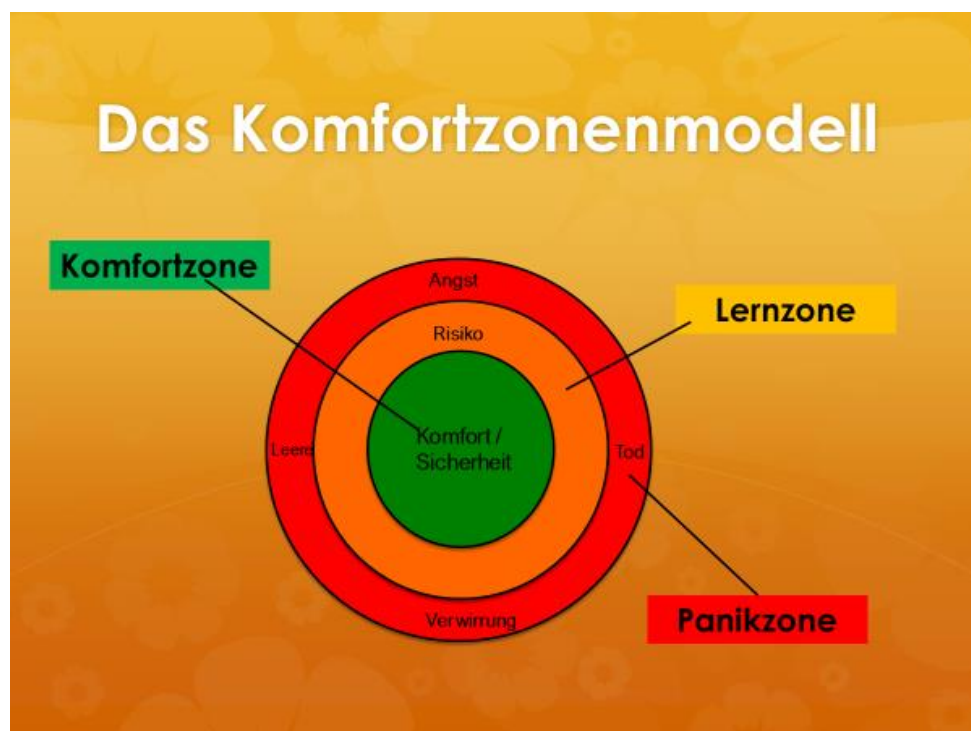
Sicherheitskonzepte dienen sicher zur Steigerung der objektiven Sicherheit und Checklisten helfen Unfälle zu vermeiden. Die damit auf technische Aspekte fokussierten Sicherheitskonzepte sind aber aus psychologischer Sicht fragwürdig, denn eine absolut technische Absicherung reduziert die Selbstverantwortung.

Je sicherer man sich fühlt, desto grösser ist das objektive Risiko das man eingeht oder aufsucht und je länger die Sicherheit währt, desto intensiver wird die Suche nach Unsicherheit.

Grenzerfahrung im Sinne der Erlebnispädagogik bedeutet etwas Neues, etwas außerhalb unseres gewohnten Rahmens zu erfahren.

«Das Neue bereitet uns aber nur dann Lust, wenn wir es aus der Sicherheit heraus erfahren. Wenn wir schon vorher unsicher sind, oder wenn das Neue mit zu viel Unsicherheit behaftet ist, dann können wir diese Unsicherheit nicht abbauen, es bleibt Unsicherheit übrig.» (vgl. Felix Cube 2000)

Im Komfortzonenmodell nach Senninger werden drei Zonen unterschieden: **Die Komfortzone**, die **Lernzone** und die **Panikzone**:



Komfortzone:

In der Komfortzone fühlen wir uns sicher, geborgen, bequem, routiniert, entspannt, lustvoll,... Erfahrungen in diesem Bereich sind uns bekannt, sie sind beherrschbar. Die Komfortzone ist ein wichtiger Rückzugsort, um Energie und Vertrauen zu tanken, aber neue Erfahrungen, Erlebnisse und Erkenntnisse sind dort nur begrenzt möglich.

Lernzone (=Wachstumszone, Entwicklungszone):

In der Lernzone begegnen wir Unbekanntem, Unsicherheiten, Problemen, Unerwartetem, Unplanbarem, verunsichernden Herausforderungen, welche Überwindung kosten.....eine Grenzerfahrung.

Sind die Erfahrungen in der Lernzone positiv, wächst der Komfortbereich.

- ❖ **Wo die Lernzone beginnt, kann nur von der betroffenen Person selbst bestimmt werden!**
- ❖ **Welches der erste Schritt in die Lernzone ist, kann nur von der betroffenen Person selbst bestimmt werden = Challenge by choice!**

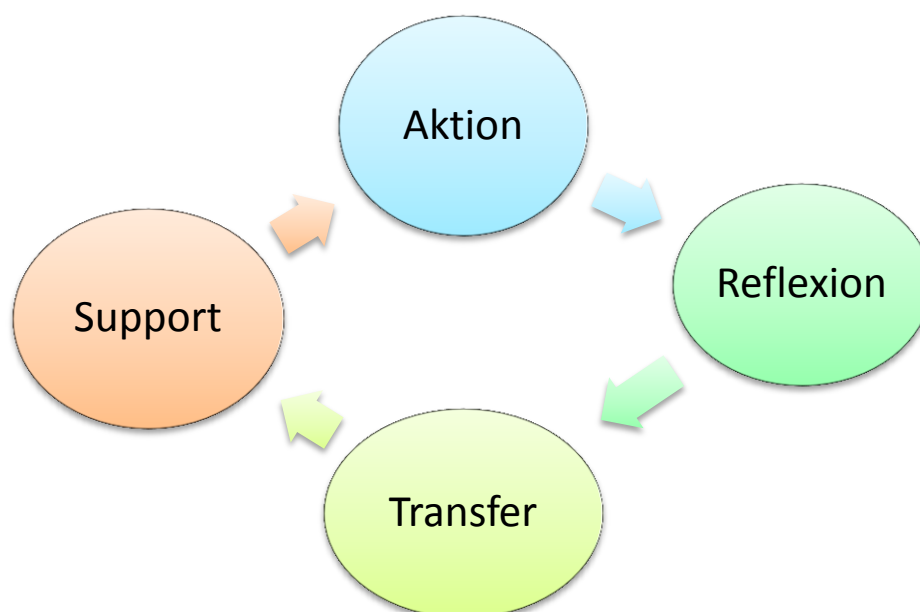
Panikzone:

Aktivitäten in der Panikzone führen zu Blockaden, Versagensängste, Panik. In der Panikzone ist kein Lernen möglich. Im Gegenteil: Die Komfortzone wird verstärkt, Schritte in die Lernzone werden vermieden.

Erlebnispädagogik arbeitet genau im Grenzbereich zwischen Komfort- und Lernzone. Wir ermöglichen den Teilnehmenden, in herausfordernden Situationen vielleicht einen Schritt mehr zu wagen als sonst, neue Erfahrungen zu machen und die Grenzen ihrer Komfortzone etwas aufzuweichen.

1.5 Das 4-Schritte Modell des Aktions-Reflexions-Zyklus

Das Modell geht auf den kanadischen Erlebnispädagogen Simon Priest zurück.



Der erlebnispädagogische Prozess beginnt mit einer **Aktion**. Das heißt, es wird eine erlebnispädagogische Aktivität durchgeführt, die Teilnehmer werden mit einer erlebnispädagogischen Aufgabe konfrontiert. Dabei wird in der Regel (Ausnahme ist die Methode des „Frontloading“) das Thema, die Problem- oder Fragestellung im Voraus nicht thematisiert. Die Teilnehmer machen dabei Erfahrungen in einem konstruierten Kontext, der zunächst keinen Bezug zum Alltag zu haben scheint.

Im nächsten Schritt werden diese Erfahrungen bewusst gemacht und benannt. Durch **Reflexion** und Austausch mit anderen Teilnehmern, wird die unterschiedliche Wahrnehmung und Beurteilung des Erlebten deutlich. Emotionen werden verbalisiert und damit greifbar. Die Methoden der Reflexion sind vielfältig und werden an anderer Stelle beleuchtet.

Die gewonnen Erfahrungen und Erkenntnisse werden in den Alltag **transferiert**. Wo und wann im Alltag erlebe ich als Person oder wir als Team Situationen und Emotionen, welche denen, die wir in der Aktion erfahren und durch die Reflexion bewusst geworden sind, ähnlich sind?

Damit Veränderung und Entwicklung im Alltag gelingen und die «Transferschwelle» überwunden werden kann, braucht es Unterstützung (Support). Mit Hilfe des Coach einigen sich die Teilnehmenden auf bestimmte erste Schritte, treffen Vereinbarungen, schließen «Kontrakte», es werden Erinnerungsanker gesetzt (Gegenstand aus der Übung in den Alltag mitnehmen), Ziele für den Alltag definiert, usw..

Der Kreis schließt sich, indem zu einem späteren Zeitpunkt weitere Aktionen durchgeführt und reflektiert wird, ob sich Handlungsmuster verändert, Kooperation entwickelt oder die Kommunikation verbessert hat.

1.6 Die E-Kette: Ereignis – Erlebnis – Erfahrung – Erkenntnis

Die Theorie der E-Kette geht auf Werner Michl (2015) zurück. Sie beschreibt den Weg der Teilnehmenden in erlebnispädagogischen Settings.



Ziel einer erfahrungsorientierten Maßnahme ist, einen Zyklus der E-Kette in Gang zu bringen, um eine Entwicklung bei den Teilnehmenden zu unterstützen.

- ❖ Die Aufgabe von Erlebnispädagoginnen und Erlebnispädagogen ist es, Erlebnisräume zu schaffen, dh. **Ereignisse**, Aktionen anzubieten, welche für die Teilnehmenden das Potential haben, zu Erlebnissen zu werden. Das gelingt dann am besten, wenn die Teilnehmenden einen Schritt aus ihrer individuellen Komfortzone machen.
- ❖ Wie das Ereignis aber **erlebt und empfunden** wird, dh. mit welchen Emotionen es erlebt, mit welchen Erfahrungen es verknüpft, wie es bewertet und eingeordnet wird, unterliegt der in-

dividuellen Konstruktion der Teilnehmenden (Persönlichkeit, Erfahrungen, Biografie, Einstellung, Fokus, etc.)

- ❖ Solche Erlebnisse haben das Potential (nicht die Garantie) durch Reflexion zu bewussten **Erfahrungen** zu werden («mir ist etwas gelungen, das ich mir nie zugetraut hätte»).
- ❖ Aus Erfahrungen können **Erkenntnisse** und Vorsätze für den Alltag entstehen, z.B. hindernde Glaubenssätze («das kann ich sowieso nicht») zu überwinden, erste kleine Schritte aus der Komfortzone zu wagen («wenn es mir gelingt, dieses oder jenes zu tun, dann könnte ich...»)

2. Systemische Erlebnispädagogik | *Sven Scheffel*

2.1 Der Systemische Ansatz in der Erlebnispädagogik

Systemische Erlebnispädagogik bedeutet, dass sich Elemente des Systemischen Ansatzes mit Elementen der Erlebnispädagogik vereinen und zu einem neuen Konzept der Prozessbegleitung werden. Wir verlassen den geschlossenen Seminar-, Therapie- oder Beratungsraum und machen den Schritt hinaus in die Natur. Vom Gespräch am „Runden Tisch“, begeben wir uns mit unseren Klienten in die herausfordernde Aktivität. In diesem Seminarskript möchten wir ein wenig auf die Grundlagen des systemischen Denkens eingehen und erläutern, was Systemische Erlebnispädagogik genau ist.

2.2 Erlebnispädagogik oder Systemische Erlebnispädagogik

Warum ist es als Erlebnispädagoge überhaupt wichtig, Kenntnisse zum Systemischen Ansatz zu haben oder gar «systemisch» zu arbeiten?

Die Frage ist recht einfach zu beantworten. Die Erkenntnis, dass wir alle in Systemen leben und Systeme bestimmte Eigenschaften aufweisen, lässt uns eine zwischenmenschliche, aber auch pädagogische Haltung einnehmen, die uns hilft mit einem «anderen Blick» auf unsere Klienten zu schauen. Mit dieser Haltung verändert sich einerseits die Rolle die wir als Erlebnispädagogen innehaben, aber auch die Methoden mit denen wir arbeiten. Die Grundlagen, um eine persönliche Haltung zu entwickeln, bestehen einerseits darin, sich Wissen zu den **Systemtheorien** anzueignen, andererseits bedeutet «Haltung entwickeln», sich in einen persönlichen Prozess zu begeben, um das «Systemische Denken» zum Anteil der eigenen Persönlichkeit werden zu lassen.

2.3 Was wir wollen und was wir vermeiden möchten

Die Systemtheorien, also die Grundlagen zum Systemischen Ansatz, sind sehr umfangreich und teilweise sehr komplex. Mitunter entspricht die systemische Denkweise nicht unseren im Alltag gebräuchlichen Denk- und Handlungsmustern, wie wir sie gewohnt sind. Das erschwert es unter Umständen etwas, die komplexen Gedanken schlüssig zu sortieren und auf Anhieb zu verstehen. Wir möchten in diesem Skript deshalb nah an der Oberfläche bleiben und nicht zu tief in die Philosophie des systemischen Denkens hinabsteigen. Ziel ist es, Ihnen in kompakter Art und Weise ein Bild davon zu vermitteln, was Systemische Erlebnispädagogik ausmacht und aufzeigen, dass es in erster Linie um eine «Haltung» gegenüber unseren Klienten geht.

Unsere Literaturliste gibt die Möglichkeit, sich noch intensiver mit der Komplexität des Systemischen Denkens auseinanderzusetzen, sollten Ihnen einige Aspekte zu kurz kommen.

2.4 Grundlagen des Systemischen Ansatzes

2.4.1 Was sind Systeme?

«Ein System ist ein Gefüge von Elementen und von Beziehungen zwischen diesen Elementen, welche die Systemstruktur bilden. Das System grenzt sich gegen seine Umwelt ab. Die innerhalb dieser System-Umwelt-Grenze stattfindenden Prozesse sind durch die Struktur des Systems bestimmt und unterscheiden sich von den Prozessen in der Umwelt.» (vgl. Willemse, von Ameln)

Welche Systeme begegnen uns in unserer Welt:

- ❖ Das Sonnensystem
- ❖ Die Familie
- ❖ Schulklasse, Fußballmannschaft
- ❖ Ein technisches System (Computer, Heizungsanlage, Auto)
- ❖ Gedanken, Gefühle
- ❖ Gesellschaft
- ❖ Biologische Vorgänge
- ❖ Klimasystem
- ❖ Das Gehirn

Die oben genannten Systeme werden von einzelnen Elementen gebildet, welche in Beziehung zueinander stehen. Familienmitglieder stehen in sozialer, geschichtlicher und vor allem in kommunikativer Beziehung zueinander. Auch die Planeten unseres Sonnensystems stehen in physikalischer Beziehung zueinander. Gleichzeitig gibt es in beiden Fällen eine Systemgrenze, die ein Innerhalb und ein Außerhalb definiert. Würden wir diesen Gedanken weiter führen, müssten wir feststellen, dass sich unsere Lebenswelt in kleineren und größeren Systemen organisiert und es keine «Inseln» gibt.

Welche Systeme unterscheiden wir?

Zunächst unterscheiden wir zwischen «*Allopoietischen Systemen*» (Triviale Systeme) und «*Autopoietischen Systemen*» (Nicht-Triviale Systeme). Zu den Trivialen Systemen gehören alle nicht-lebenden Systeme, wie z.B. ein Traktor. Triviale Systeme sind durchschaubar und berechenbar und sie zeigen wiederholbare, festgelegte Prozesse. Dies ist ein wesentlicher Unterschied zu den autopoietischen Systemen. Diese werden durch Prozesse aufrechterhalten, die im inneren des Systems stattfinden und nicht festgelegt sind. Ein autopoietisches System bringt sich immer aus sich selbst hervor. Diese Eigenschaft wird in der Systemtheorie «*Autopoiese*» genannt. Dazu später aber mehr. An dieser Stelle können wir schon einmal einen für die Systemische Erlebnispädagogik wichtigen Gedanken festhalten:

«Lernen ist ein selbst organisierter Prozess»

Die Unterscheidung wird weiter fortgeführt. Autopoietische Systeme, also alle selbsterzeugenden Systeme, werden weiter gegliedert in «*Lebende Systeme*» (Biochemische Vorgänge), «*Psychische Systeme*» (Gedanken, Gefühle) und «*Soziale Systeme*» (Kommunikation).

Da wir fast immer mit Gruppen von Menschen arbeiten, die in einem Netz von Beziehungen zueinander stehen (Schulklassen, Teams, Unternehmen, Vereine, etc.), möchten wir unseren Blick in erster Linie auf die Sozialen Systeme werfen. Wobei Soziale Systeme natürlich immer auch in Interaktion mit den Lebenden Systemen und Psychischen Systemen stehen. Arbeiten wir mit einer Schulklasse, also einem Sozialen System an bestimmten Themen, ist es durchaus möglich, dass viele Emotionen

mit im Spiel sind (Psychisches System). Möglicherweise führen wir eine Aktion durch, bei der sich der Puls (Lebendes System) der Teilnehmenden erhöht. An diesem Beispiel können wir gut erkennen, dass die drei autopoietischen Systeme - wie oben erwähnt - keine Insel darstellen, sondern in Wechselwirkung miteinander stehen, obwohl es gleichermaßen eine Systemgrenze gibt. Darauf möchten wir im nächsten Schritt etwas näher eingehen.

2.4.2 Offenheit und Geschlossenheit Sozialer Systeme

Autopoiesis

Das Autopoiesis-Konzept wurde von den chilenischen Biologen Humberto Maturana und Francisco Varela entwickelt. Niklas Luhmann übertrug das Konzept, welches sich ursprünglich auf biologische Systeme bezog, in den 80er Jahren auf lebende, psychische und soziale Systeme. Das Autopoiesis-Konzept beinhaltet zwei Kernaussagen:

1. Systeme sind auf eine komplexe Weise *offen* und *geschlossen* gegenüber ihrer Umwelt.
2. Systeme sorgen *selbst* für ihren Fortbestand und Reproduktion und stellen alle Produkte zum eigenen Überleben *selbst* her. Gleichermaßen erzeugen sie *selbst* eine Grenze zu ihrer Umwelt.

Beispiel:

Eine Filterblase im Internet schottet sich nach Außen ab. Diese könnte man das «System der Verschwörungstheoretiker» nennen. Trotzdem haben die einzelnen Mitglieder (Elemente) des Systems Kontakt zur Außenwelt, indem sie einkaufen oder zur Arbeit gehen. Das System in der Filterblase hat eigene Regeln und Strukturen, hält sich selbst aufrecht und entwickelt sich aus sich selbst heraus.

Operationale Geschlossenheit

Autopoietische Systeme haben die Gemeinsamkeit, dass sie in ihrem Operieren immer nur an vorangegangene eigene Operationen anschließen können. Diese Eigenschaft nennen die Systemtheorien «*Operationale Geschlossenheit*».

- ❖ Systeme können deshalb nicht direkt an andere Systeme anschließen.
(*Ein Bewusstsein kann nicht in ein anderes Bewusstsein «hinüberdenken»*)
- ❖ Systeme können nicht direkt an Operationen eines anderen Systemtyps anschließen.
(*Soziale Systeme können nicht direkt an lebende Systeme anschließen*)

Für die Systemische Erlebnispädagogik halten wir an dieser Stelle fest: *Jede Gruppe die uns in einem Trainingskontext besucht, bildet ein eigenes System mit eigenen Eigenschaften, Strukturen und Regeln. Die 5. Klasse aus dem Januar, bildet ein anderes System als die 5. Klasse aus dem Februar.*

Strukturelle Kopplung

Als «*Strukturelle Kopplung*» bezeichnet Luhmann die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen aneinander angrenzenden Systemtypen. Die Strukturelle Kopplung impliziert, dass die operationale Geschlossenheit *nicht absolut* ist.

Beispiel:

Ein Gehirn (lebendes System) und ein Bewusstsein (psychisches System) sind notwendig, damit Kommunikation in einem Sozialen System entstehen kann.

Systeme sind nicht entweder *offen* oder *geschlossen*, sondern immer *beides zugleich*. Ob mehr die Zusammenhänge mit der Umwelt oder mehr die Autonomie des Systems im Vordergrund steht, hängt von der Beobachtungsperspektive ab.

Aus der operationalen Geschlossenheit und der strukturellen Kopplung lässt sich ein wichtiger Aspekt des Systemischen Ansatzes ableiten. Maturana und Varela kommen zu dem Schluss, dass lebende Systeme nur durch Perturbation zum Lernen aus sich selbst heraus angeregt werden können. Perturbation bedeutet: Durcheinanderwirbeln, Beunruhigen, Verwirren. Sie bezeichnet die Zustandsveränderung in der Struktur eines Systems, was durch die Umwelt ausgelöst wird. Da sich Systeme jedoch autopoietisch organisieren, ist es schwierig zu sagen, in welche Richtung sie sich nach einer Perturbation ausrichten werden. Weiter oben beschrieb ich dies mit der Aussage: *«Lernen ist ein selbstorganisierter Prozess»*.

2.4.3 Konstruktivismus – Der Mensch als Schöpfer seiner eigenen Wirklichkeit

Was ist unsere Wirklichkeit?

Meistens nehmen wir an, dass unsere Wirklichkeit ein passives Abbild der Realität ist und diese widerspiegelt. Die Strömung die davon ausgeht, dass Wirklichkeit eine «harte» objektive Gegebenheit ist, wird «Realismus» genannt. Der Gegenpol zum Realismus heißt «Konstruktivismus» und bildet ein weiteres Element des Systemischen Ansatzes.

Der Konstruktivismus sagt aus, dass wir es selbst sind, die durch Gedanken und unsere mentale Aktivität, unsere Wirklichkeit erschaffen. Der Konstruktivismus behauptet nicht, es gäbe keine objektive Realität. Was wir jedoch als Realität erleben, ist immer abhängig von unserer Erkenntnistätigkeit:

«Die Wirklichkeit ist die Konstruktion eines Beobachters, die auf bestimmten Leitunterscheidungen beruht.» (vgl. Willemse, von Ameln)

Beispiel 1:

Manche Menschen betrachten ihre Mitmenschen unter der Leitunterscheidung «Frauen können nicht einparken, Männer aber schon». Das Bild das sich jemand von seiner Welt macht, baut dann auf dieser Leitunterscheidung auf. Es entsteht dabei jedoch der blinde Fleck, dass es auch Männer gibt, die nicht einparken können oder Frauen die sehr gut einparken können.

Beispiel 2:

Zwei Lehrerinnen betreten ein Klassenzimmer, in dem eine andere Kollegin eine Gruppenarbeit mit ihren Schülern durchführt. Die Schüler sitzen in Kleingruppen verteilt an Tischen und teilweise am Boden. Die Arbeitsmaterialien sind um sie herum verteilt. Es wird mit Pappkarton, Schere und Kleber gearbeitet und es herrscht große Betriebsamkeit. Lehrerin 1 sagt beim Anblick der Schüler: «Was ist das denn für ein unstrukturiertes Chaos?! » Lehrerin 2 sagt: «Bei euch in der Klasse herrscht ja eine ziemlich kreative und arbeitssame Stimmung!»

Der Konstruktivismus macht uns darauf aufmerksam, dass *unsere Welt* nicht unbedingt so ist, wie wir sie durch die Brille *unserer Leitunterscheidung* sehen, sondern auch anders möglich wäre. Humberto Maturana sagt, immer, wenn wir Aussagen über die Realität treffen, sind diese Aussagen Ergebnis *unserer Beobachtung*.

Für die erlebnispädagogische Arbeit können wir an dieser Stelle folgendes festhalten: *Wir arbeiten mit Klienten genau daran, dass diese sich dem blinden Fleck ihrer Leitunterscheidung bewusst werden und erkennen, dass es möglich ist mit einem anderen Blick auf die Welt zu schauen. Daraus entstehen hilfreichere Sichtweisen und neue Handlungsmöglichkeiten. (vgl. Willemse, von Ameln)*

2.4.4 Der Beobachter

Konstruktivismus sagt im Kern aus, dass wir alle unsere eigene Wirklichkeit konstruieren und dass dieser Konstruktionsvorgang auf unseren *«Beobachtungen»* basiert. Alles was gesagt wird, wird aus der Sicht eines Beobachters gesagt. In der Systemtheorie bedeutet *«Beobachtung»*, Unterscheidungen zu treffen.

- ❖ In Team A gehört der Teamleiter zum Team und darf an der Supervision teilnehmen. Zum System *«Team»* gehört der Teamleiter somit dazu.
- ❖ In Team B gehört der Teamleiter nicht zum Team und darf deshalb nicht an der Supervision teilnehmen. Der Teamleiter gehört hier zur Umwelt und wird vom System *«Team»* ausgeschlossen.

Wer zum System dazugehört und wer nicht, liegt im Auge des Betrachters und hängt vom Beobachtungsstandpunkt ab.

Weiter oben erwähnten wir, dass jede Beobachtung einen blinden Fleck besitzt. Wer in seiner Wirklichkeitskonstruktion äußert, Frauen würden nicht einparken können, erkennt nicht, dass es auch Männer gibt, die nicht einparken können. Wo hier der blinde Fleck liegt, ist offensichtlich. Wie ist es nun möglich, sich seinen blinden Flecken bewusst zu werden? Die Systemtheorien sprechen hier von einer *«Beobachtung 2. Ordnung»*. Hierbei nimmt der Beobachter einen anderen Standpunkt ein und beobachtet sich selbst aus der Distanz heraus (Adlerperspektive) beim Beobachten. Dabei wird es möglich, einen Blick auf seine blinden Flecken zu werfen und sich deren Existenz bewusst zu werden. Das Thema der Beobachtung nimmt im systemischen Ansatz einen wichtigen Stellenwert ein. Durch eine *«Veränderung der Sichtweise»*, kann aus einem halbleeren Glas, plötzlich ein halbvolles Glas werden. Probleme können von einer anderen Seite beleuchtet werden und möglicherweise sehen Probleme von der anderen Perspektive gar nicht mehr wie Probleme aus. Durch einen Abgleich der unterschiedlichen Wirklichkeiten in einem Team, lernen Klienten möglicherweise etwas über die Sichtweisen und Motivationen ihrer Kollegen kennen und stellen fest, die Dinge können auch anders gesehen werden. Ein grundlegendes Ziel in der Systemischen Erlebnispädagogik wäre somit, unsere Klienten darin zu unterstützen, diesen erhöhten Beobachtungsstandpunkt einzunehmen. In der Regel verorten wir das in den Reflexionsprozessen.

Wichtig dabei ist zu beachten, dass ich als Erlebnispädagoge während eines Trainings mit Klienten, selbst Teil des Systems werde. Der Erlebnispädagoge findet sich somit selbst in einer erkenntniskonstruierenden Funktion wieder und wird zum Beobachter.

2.4.5 Zirkuläre Kausalität & Denken in Zusammenhängen

Um am großen Puzzle des Systemischen Ansatzes weiter basteln zu können, müssen wir nun das Puzzleteil der «Zirkulären Kausalität» hinzufügen.

Um was geht es genau? Unser traditionelles Weltbild ist von linearen Kausalitätsvorstellungen geprägt. In diesem Denken gibt es immer einen Anfang oder eine Ursache und eine Wirkung. Ursache und Wirkung sind linear verbunden. Aus einer Ursache A, entsteht eine Wirkung B, jedoch nicht umgekehrt.

Beispiele:

- ❖ *Peter schlägt mit dem Hammer auf die Vase, die Vase geht kaputt*
- ❖ *Herr Müller fährt über die rote Ampel und verursacht einen Unfall*
- ❖ *Wenn Eis erwärmt wird, schmilzt es*

In vielen Forschungszweigen bewährt sich dieses Denken. Auch im pädagogischen Bereich neigen wir schnell dazu, auf lineare Denkmuster zurückzugreifen. Gerade die Begriffe «warum» und «weil», sind sehr schöne Indikatoren dafür, dass wir uns aktuell im Weltbild der linearen Kausalität befinden.

- ❖ *«Warum stört ein Kind? »
«weil das Kind Aufmerksamkeit möchte»*

Als Erklärungsansatz für die soziale Wirklichkeit ist dieses Modell jedoch ungeeignet, da Kommunikation und Interaktion immer einer kreisförmigen (zyklischen) Kausalität folgen.

Die kreisförmige Kausalität geht davon aus, dass sich in Systemen Ursache und Wirkung gegenseitig beeinflussen. A beeinflusst B und B wirkt auf A zurück. Weiter oben hörten wir, dass sich autopoietische Systeme immer an vorangegangenen Operationen anschließen. So entsteht eine Kette aufeinander bezogener und ineinandergreifender Ereignisse, die sich gegenseitig beeinflussen (Zirkularität).

Für die pädagogische und erlebnispädagogische Arbeit bedeutet das folgendes. «Verhalten» ist immer ein Prozess, an dem mehrere Personen oder alle Systemelemente beteiligt sind. Wir sehen Verhalten immer in Zusammenhängen von Beziehungen. Wir suchen nicht nach Ursache und Wirkung oder Schuld und Unschuld. Vielmehr interessieren wir uns für die systemtypischen Muster, die sich immer wieder wiederholen und durch die das System ein aufrecht erhaltendes Gleichgewicht erzeugt (Homöostase).

Muster können sein:

- ❖ *Typische Interaktions- und Kommunikationsmuster in Teams und Partnerschaften*
- ❖ *Sich wiederholende Muster wie Vorwürfe des Partners, Mobbing-Dynamiken, Rituale, etc.*
- ❖ *Rollenmuster in Teams, Schulklassen, etc.*
- ❖ *Organisationskultur in Unternehmen*
- ❖ *Erwartungen und Erwartungserwartungen*

Im Gegensatz zu anderen Strömungen und Schulen (z.B. Psychoanalyse, Behaviorismus), in denen «Verhalten» eng mit dem Individuum verbunden ist, liefert die systemische Sichtweise ein anderes Erklärungsmodell:

Aus systemischer Sicht werden Verhaltenseigenschaften nicht den beteiligten Personen zugeschrieben, sondern sie sind das Ergebnis eines kommunikativen Aushandlungsprozesses. (vgl. Willemse, von Ameln)

Beispiel:

- ❖ Aus «Peter ist aggressiv», wird «Peter verhält sich aggressiv»

Diese Sichtweise ermöglicht es, Verhaltensweisen nicht zu zementieren und «Etiketten» zu verteilen, von denen Menschen sich nur schwer lösen können. Der Systemische Ansatz macht somit keine Festbeschreibungen, sondern sieht Verhalten eher als «Symptom», welches eine Funktion innerhalb des Systems einnimmt und auf die eine oder andere Weise sinnvoll ist.

«Wenn man das Verhalten der Beteiligten verstehen will, sollte man sich nicht die Spieler, sondern die Spielregeln anschauen» (Fritz B. Simon)

Die wichtige Erkenntnis die wir der «Zirkularität» entnehmen ist die, dass wir beginnen in kreisförmigen Zusammenhängen zu denken. Die Systemtheorien betrachten Phänomene als Ganzes, weshalb der Systemische Ansatz einen ganzheitlichen Ansatz darstellt. Innerhalb eines Systems sind alle Teile voneinander abhängig. Geringe Veränderungen in Teilbereichen eines Systems können dazu führen, das gesamte System in Bewegung zu bringen (Interdependenz).

2.4.6 Prämissen die wir aus den Systemtheorien für die Erlebnispädagogik ableiten

Als Schlussfolgerung lassen sich aus den Erkenntnissen der Systemtheorien einige Prämissen ableiten, die für die praktische Arbeit mit unseren Klienten wichtig sind:

- ❖ Wir machen keine Verhaltenszuschreibungen, denn der Mensch ist nicht so oder so, sondern verhält sich im Netz seiner Beziehungen entsprechend. Weiterhin liegt jedem Verhalten eine subjektiv positive Absicht zugrunde.
- ❖ Aus «richtig» und «falsch» wird «nützlich» oder «nicht nützlich», oder auch «hilfreich» oder «nicht hilfreich».
- ❖ Systeme lassen sich keine Veränderungen aufzwingen. Das System entscheidet selbst, in welche Richtung es sich entwickelt. Durch Perturbation können wir jedoch Einfluss darauf nehmen.
- ❖ Wer Probleme sucht, wird Probleme finden. Wer Lösungen will, sollte sich auf Lösungen konzentrieren. Wir arbeiten deshalb lösungs- und ressourcenorientiert.
- ❖ Individuelles Erleben und Handeln ergibt nur im Kontext des Systems Sinn.
- ❖ Ursache und Wirkung hängen in Systemen kreisförmig zusammen, weshalb wir nicht linear, sondern zirkulär denken.
- ❖ Da Soziale Systeme ihre eigene Wirklichkeit konstruieren, sind die Menschen in einem sozialen System auch die Experten für ihr System. Probleme haben eine Funktion und sind im sozialen Kontext des Systems sinnvoll.

- ❖ Es gibt keine allgemeingültige Wahrheit an sich, sondern subjektive Wahrheiten.

2.5 Eine Haltung entwickeln

Was bedeutet es nun eine «Haltung zu haben» oder eine «Haltung zu entwickeln»? Was ist denn unsere genaue Haltung, mit der wir mit Klienten arbeiten?

In systemischen Lehrbüchern finden wir immer wieder die Aussage, dass die Beziehung zu unseren Klienten das wichtigste Fundament ist, um konstruktiv miteinander arbeiten zu können. Darin steckt die Aussage, dass die Persönlichkeit des Erlebnispädagogen maßgeblich für die Entwicklung unserer Klienten ist. Unsere Klienten merken sehr gut, ob wir ihnen nur etwas «vorspielen» oder ob wir von etwas überzeugt sind und dies authentisch vertreten. Eine Haltung entwickeln wir, indem wir uns selbst nie als «fertige» Persönlichkeiten sehen, sondern uns bewusst darüber sind, dass wir als Erlebnispädagogen in einem ständigen Weiterentwicklungsprozess stehen. Systemisches Wissen bildet dabei das Fundament. Wichtig ist jedoch, dieses Wissen so in unsere Persönlichkeit zu integrieren, dass es zur «Unbewussten Kompetenz» wird (Kompetenzstufenmodell).

Abstreiter, Zwinger und Zwinger leiten aus den Prinzipien des Systemischen Ansatzes einige Aspekte ab, die für die Persönlichkeit des Erlebnispädagogen von besonderer Wichtigkeit sind:

- ❖ **Wertschätzung**
Wir zeigen Wertschätzung für die einzelnen Klienten, das System und die Wirklichkeit die das jeweilige System für sich selbst konstruiert.
- ❖ **Allparteilichkeit, Neutralität und Neugier**
Wir entwickeln Neugier auf unsere Klienten und ihre Themen. Im Sinne des konstruktivistischen Denkens, verhalten wir uns allparteilich und neutral und helfen dem System eigene Lösungen zu finden. Eine «naive Haltung des Nichtwissens» hilft uns in Reflexionen Strukturen des Systems sichtbar zu machen.
- ❖ **Freude, Spaß und Humor**
Der Blick auf Probleme lässt uns in «Problemtrance» fallen. Der Blick auf Ressourcen öffnet Perspektiven und erzeugt Aufbruchsstimmung. Freude, Spaß und Humor unterstützen diesen Such- und Erkundungsprozess.
- ❖ **Selbstreflexion und Selbsterfahrung**
Da wir als Erlebnispädagogen selbst Teil des Systems sind und unsere eigenen Wirklichkeiten konstruieren, ist es wichtig uns ständig zu hinterfragen. Hypothesenbildung ist ein wichtiges Werkzeug in der Systemischen Arbeit. Es ist hierbei jedoch wichtig, immer wieder zu klären, ob Hypothesen aus unserer eigenen Wirklichkeitskonstruktion heraus entstehen oder ob sie das System abbilden, mit dem wir gerade arbeiten. Sich selbst fortzubilden und beraten zu lassen, ist wichtig für unsere eigene Persönlichkeitsentwicklung und die Qualität unserer Arbeit als Systemische Erlebnispädagogen.

3. Reflexionsmethoden in der Erlebnispädagogik | Rolf Mettler

3.1 Modelle der Prozessbegleitung

In den Anfängen der Erlebnispädagogik beschränkte sich der pädagogische Ansatz vor allem auf das «Tun», dh. es wurden Aktivitäten in der Natur durchgeführt und die Pädagoginnen und Pädagogen gingen davon aus, dass diese bei den Teilnehmenden eine positive Wirkung auf ihre Entwicklung haben würde. Die Vorstellung dahinter war der Leitsatz:

«the mountains speak for themselves»

Allerdings wurde bald auch klar, dass Erlebnispädagoginnen und -pädagogen sich bewusst oder unbewusst zu jedem Zeitpunkt des Prozesses einbringen und einwirken, auch wenn Sie nach dem Ansatz, dass sie «die Berge für sich selber sprechen lassen» arbeiten. Aus systemischer Sicht ist nur schon die Anwesenheit des Coaches eine Intervention und beeinflusst das System.

Aufgrund dieser Erkenntnisse wurde der Fokus zunehmend auf die Reflexion der Erlebnisse gelegt, um bewusst aus den Erlebnissen für den Alltag zu lernen. So entstand das Modell «**Outward Bound Plus**». Dieses Modell ist inzwischen eine übergeordnete Kategorie unter dem sich eine ganze Anzahl von Interventionsmodellen unterscheiden. Die Unterscheidung bezieht sich auf das Maß der subjektiven Einflussnahme (Intervention) durch die prozessbegleitende Person. Bei allen Modellen kann sowohl vor (Frontloading), während oder nach der Aktivität interveniert werden:



3.1.1 The Mountains speak for themselves

Dieses Modell ist die ursprünglichste Form der Erlebnispädagogik. Man geht dabei von einer Selbstwirksamkeit der Naturerfahrung aus, welche eine Reflexion unnötig macht oder sogar störend ist. Eindrückliche, starke herausfordernde Grenzerfahrungen sollen positiven Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung haben. Dieses Modell geriet - unter anderem aus den bereits erwähnten Gründen - zunehmend in die Kritik.

3.1.2 Das archetypische Modell

In die erlebnispädagogischen Aktivitäten werden Archetypen (nach C.G Jung) einbezogen, welche eine unbewusste Wirkung auf den Lernprozess haben und deshalb keiner Reflexion bedarf. Solche Archetypen zeigen sich in Träumen, Mythen (Figuren wie die Hexe, der Zauberer, der Weise, der Held) oder auch in der Natur (die Höhle, der Gipfel, die Quelle, der einsame Pfad).

3.1.3 Metaphern der Teilnehmenden

Während einer Aktion oder auch danach in der Reflexionsrunde machen Teilnehmende Aussagen wie: «das ist in unseren Teamsitzungen auch immer so...» oder «es ist immer das Gleiche bei uns, das nervt mich schon lange....» oder «warum machen wir das nicht auch so in der Klasse....?».

Solche Aussagen können von der Prozessbegleiterin, dem Prozessbegleiter aufgenommen und in der Reflexion gespiegelt werden.

3.1.4 Offene Dialogreflexion

Im Anschluss einer Aktion wird das Erlebte im Dialog reflektiert, ohne dass das Thema der Reflexion durch die Prozessbegleitenden vorgegeben wird. Es wird das aufgenommen, was von den Teilnehmenden eingebracht wird. Dabei können verschiedene Methoden eingesetzt werden. Die Methoden sollen Brücken bauen zwischen dem Erlebten und dem Bewusstsein, zwischen Emotion und Kognition und deren Bedeutung für den Alltag. Fragen, um eine offene Dialogreflexion zu starten können sein: «Wie ist es Euch bei dieser Übung ergangen?» «Was war der schwierigste und was der schönste Moment für Euch? Warum?»

Für manche Teilnehmenden sind zirkuläre Fragen einfacher zu beantworten als direkte an sie gerichtete Fragen. ZB. «Was hat das Paar, welches mit ihrem Hund vorhin an euch vorbei spaziert ist, wohl zueinander gesagt, als sie euch beobachtet haben?»

3.1.5 Fokussierte Dialogreflexion

In der fokussierten Dialogreflexion wird durch die Prozessbegleiterinnen und Prozessbegleiter das Thema der Reflexion vorgegeben. So können beispielsweise nach einem Tag mit verschiedenen Vertrauensübungen (Leiterfall, sichern beim abseilen, etc.) Fragen gestellt werden wie:

- ❖ Was brauche ich, damit ich anderen Menschen Vertrauen kann?
- ❖ Was kann ich geben, damit andere mir Vertrauen können?
- ❖ In welchen Situationen habe ich schon großes Vertrauen in mich selbst erlebt?
- ❖ Etc.

Andere Themen auf die in der Reflexion fokussiert werden kann, sind beispielsweise Rollenverhalten, Kommunikation, Fehlerkultur, Kooperation, etc.

3.1.6 Metaphern der Erlebnispädagoginnen und Erlebnispädagogen

Dabei kreieren die Prozessbegleitenden Bilder, Geschichten, Anekdoten und Suggestionen, um die Teilnehmenden auf ein Thema zu sensibilisieren und sich darauf einzulassen. Dabei können beispielsweise bereits die Hardskills (also die erlebnispädagogische Aktion) als Metapher genutzt werden. Beispielsweise gemeinsam zu dritt im Kanadier unterwegs: Wir sitzen zwar im gleichen Boot. Aber wer gibt die Richtung vor und wer das Tempo? Wer ist nur Passagier? Gibt es Parallelen dazu im Alltag, im Team?

3.1.7 Isomorphien

Isomorphie bedeutet «Strukturgleichheit» oder «Strukturähnlichkeit». In der Erlebnispädagogik bedeutet das, dass die Struktur der Aufgabe möglichst gleich oder ähnlich sein soll wie im Alltag. Dadurch entsteht ein hoher Wiedererkennungswert des Alltages.

Beispiel:

Ein Betreuungsteam aus einer sozialen Einrichtung beklagt, dass sie in ihren Teamsitzungen immer viele gute Ideen haben, aber kaum je eine dieser Ideen bis zum Schluss realisieren und umsetzen, was zunehmend Frust und Lustlosigkeit auslöst.

Der Erlebnispädagoge gibt dem Team den Auftrag innerhalb eines Tages (unter Zeitdruck) einen Film zu drehen, welcher das Team am besten repräsentieren soll. Dabei gilt es, ein Drehbuch zu schreiben, Rollen zu verteilen, Sequenzen zu proben und das Ganze zu verfilmen. Dieser ganze Prozess des Teams wird ebenfalls gefilmt (quasi ein Making-off). Bei der Betrachtung dieser Filmaufnahmen stellt das Team fest, wie chaotisch und unstrukturiert es in ihrer ganzen Arbeit vorgegangen ist und wie wenig klar ihre Kommunikation wirkt.

3.1.8 Direktives Handlungslernen

Bei diesem Modell wird den Teilnehmenden bereits vor der Aktion gesagt, was sie erwartet und mit welchen Themen sie voraussichtlich konfrontiert werden. Während der Aktivität werden diese erlebt und im Nachhinein mit den Erfahrungen und erlebten Emotionen abgeglichen. Dabei geht es darum, die Teilnehmenden bereits vor der Übung für die Auseinandersetzung zu sensibilisieren. Beispielsweise erhält eine Gruppe die Aufgabe im Rahmen eines City-Bound, sich für einen Tag ohne Geld, Handy, etc. durch die Großstadt zu schlagen. Dabei wird ihnen gesagt, dass sie beim Betteln für Geld oder Essen wohl mit dem Thema «Scham und Würde» konfrontiert werden.

3.1.9 Kommentiertes Handlungslernen

Hierbei gibt der Prozessbegleiter oder die Prozessbegleiterin nach der Aktivität (evt. sogar bereits während der Aktivität) ein Feedback und eröffnet der Gruppe seine Hypothesen, welche er oder sie gebildet hat.

4. Literaturverzeichnis

- ❖ **Gefährliche Sicherheit**
Cube Felix
Hirzel-Verlag, Stuttgart-Leipzig 2000
- ❖ **Theorie und Praxis des systemischen Ansatzes**
Joop Willemse, Falko von Ameln
Springer Verlag
- ❖ **Außen handeln – Innen schauen**
Roland Abstreiter, Rafaela Zwerger, Reinhard Zwerger
Ziel Verlag, 1. Auflage, 2017
- ❖ **Lehrbuch der systemischen Therapie und Beratung I**
Arist von Schlippe, Jochen Schweitzer
V&R Verlag, 3. unveränderte Auflage, 2016
- ❖ **einfach systemisch!**
Christa Renoldner, Eva Scala, Reinhold Rabenstein
Ökotopia Verlag, 2007
- ❖ **Handbuch Erlebnispädagogik**
Michl Werner, Seidel Holger (Hrsg.)
2018
- ❖ **Erleben und Lernen**
Heckmair Bernd, Michl Werner
2018
- ❖ **Handbuch Trainingsmethoden**
Raab Ursula, Späth Thomas
2010
- ❖ **Der Blick in den See**
Mart Rutkowski
Ziel-Verlag, 2. überarbeitete Auflage, 2015