

### Ort:

Landesinstitut für Schule, Am Weidedamm 20,  
28215 Bremen

### Kosten:

Teilnahmebeitrag: 15 Euro

Teilnahmebeitrag für Interessent/innen von  
außerhalb: 30 Euro

### Anmeldung:

Anmeldung direkt im Netz:  
[www.lis.bremen.de](http://www.lis.bremen.de)

Anmeldung schriftlich:

Landesinstitut für Schule  
Gesundheit und Suchtprävention  
z Hd. Claudia Drube  
Große Weidestraße 4-16  
28195 Bremen

Anmeldung per Fax unter: 0421 361- 8914

Anmeldeschluss: 12.6.2009

### Kontakt & Information:

Liane Adam  
Landesinstitut für Schule  
Gesundheit und Suchtprävention  
Große Weidestraße 4-16  
28195 Bremen

Tel: 0421 361 16051  
Fax: 0421 361 8914  
Mail: [ladam@lis.bremen.de](mailto:ladam@lis.bremen.de)  
[www.suchtpraevention-bremen.de](http://www.suchtpraevention-bremen.de)

Alexander Sott  
LidiceHaus Bremen  
Weg zum Krähenberg 33A  
28201 Bremen

Tel: 0421 69272 19  
Fax: 0421 69272 16  
Mail: [asott@lidicehaus.de](mailto:asott@lidicehaus.de)  
[www.lidicehaus.de](http://www.lidicehaus.de)

### Veranstalter sind in Kooperation:

Landesinstitut für Schule/Gesundheit und  
Suchtprävention,  
Jugendbildungsstätte Bremen LidiceHaus,  
Verein für Erlebnispädagogik und Jugendsozi-  
alarbeit (VEJ).  
Dieses Jahr zudem mit der freundlichen Un-  
terstützung des ServiceBureau Bremen.



F

## Von virtuellen zu realen Erlebniswelten...



Jugend und Abenteuer - (k)ein Weg?  
4. Erlebnispädagogischer Fachtag  
in Bremen am 19. Juni 2009

## „Von virtuellen zu realen Erlebniswelten“

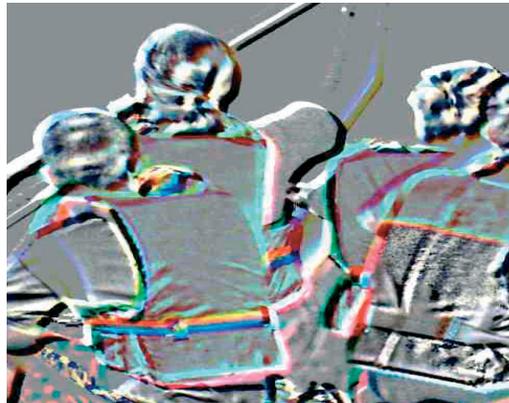
Seit jeher begeistern sich viele Jugendliche für virtuelle Erlebniswelten. Phantasievoll und abenteuerlich gestaltete Erzählungen, Bücher, Hörspiele und Filme üben eine große Faszination aus. Das gleiche gilt heute auch für Computerspiele und digitale Onlinewelten. Doch während „Tom Sawyer & Huckleberry Finn“ als pädagogisch gilt und zahlreiche andere Abenteuerbücher & Filme ebenso, gilt das nicht für „Word of Warcraft“ - ja eigentlich für keine Abenteuerwelt der neuen Genre. Auf der Seite der Erwachsenen überwiegt hier deutlich die Skepsis - unter Erlebnispädagog/innen allemal.

Dabei machen Jugendliche immer wieder auf die Analogien von Computerspielen und Erlebnispädagogischen Problemlöseaufgaben aufmerksam. Mit Fragen, wie z.B.: „Können wir diesen Zwischenstand speichern?“ bieten sie eine Einladung zum Nachfragen, zur Diskussion und zur Auseinandersetzung.

Was steckt drin in diesem Thema für pädagogische Arbeit in unterschiedlichen Zusammenhängen?

Zentrale Fragen dieser Debatte wollen wir auf dem kommenden Fachtag im Anschluss an einen Vortrag von Olaf Jantz (Mannigfaltig Hannover) gemeinsam erörtern; z.B.:

- Wo liegen die Schnittmengen, zwischen virtuellen und realen Erlebniswelten?
- Wo liegen die Differenzen?
- Was heißt überhaupt „virtuell“ und was ist „real“?
- Welche Bedeutung haben Körperlichkeit und Geschlecht in beiden Kontexten?
- Welche Kompetenzen werden jeweils gefördert?
- Was macht ein attraktives Erlebnissetting aus?
- Was kann Erlebnispädagogik Jugendlichen mit exzessiver Mediennutzung bieten?
- Wie können sich Medien- und Erlebnispädagogik sinnvoll ergänzen?



In bewährter Weise werden wir den inhaltlichen Schwerpunkt an diesem Tag auch in Praxisbeispielen und Workshops aufgreifen. Dies und der Markt der Möglichkeiten werden wieder den Rahmen für intensive Gespräche und Kontakte bieten.

### ■ Zielgruppe:

Die Veranstaltung richtet sich an alle Interessent/innen, die in Bremen pädagogisch mit Kindern und Jugendlichen arbeiten.

### ■ Programm:

- 9:00 Informeller Beginn mit Café
- 9:30 Gemeinsamer Start
- 10:00 Vortrag von Olaf Jantz (Mannigfaltig, Hannover)  
Diskussion im Anschluss
- 11:30 Best Practice  
Jürgen Slegers (Spielraum Köln)
- 12:30 Mittagessen & Markt der Möglichkeiten
- 13:30 Workshops
  - a) Erlebnispädagogische Spielgestaltung unter dem Einbezug neuer Medien
  - b) Wo Phantasie und Realität sich begegnen...
  - c) Geschlechtsreflexive Perspektiven an der Schnittlinie zwischen virtuellen und realen Erlebniswelten
  - d) Tatort Stadt – virtuell, real, interaktiv
- 15:30 Erfahrungsaustausch
- 15:45 Auswertung und gemeinsamer Abschluss
- 16:30 Veranstaltungsende

