



Abenteuer **1** Spiel

**Handbuch zur Anleitung
kooperativer Abenteuerspiele**

3. überarbeitete Auflage

Christoph Sonntag



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
Kooperative Abenteuerspiele	11
Abenteuerspiele	13
Spiel, Aufgabe oder Übung?	14
Spielsequenzen	14
Die Erlebnispädagogik	17
Ganzheitliches Lernen	19
Das Komfortzonenmodell	21
Die Balance von Anforderung und Fähigkeiten	25
Das Flow-Erlebnis	26
Das Challenge-by-Choice-Prinzip	27
Fun(n) – functional understanding not necessary	28
The Adventure Wave	29
Zusammenfassung	31
Die Einflussfaktoren	35
Ort	36
Zeit	39
Material	39
Die Gruppe	43
Die Gruppengröße	44
Das Alter der Gruppenmitglieder	45
Ziel und Zweck der Gruppe	46
Die Gruppenphase	47
Die Gruppenstruktur	50
Die Gruppenentstehung und -zusammensetzung	51

Merkmale einer guten Spielleitung	55
Phasenübergreifende Merkmale einer effektiven Spielleitung	56
Die Atmosphäre der Sicherheit und des Vertrauens	57
Die Planungsphase	61
Das Sammeln von Informationen	64
Die Festlegung des Zielrahmens	66
Die Auswahl und Zusammenstellung der Spiele	69
Spielketten	71
Die Anpassung der einzelnen Spiele an die Gruppe	87
Exkurs: Spiele „aus dem Ärmel schütteln“	92
Das Verändern von Spielen	93
Anregung zum Erfinden von Spielen	97
Die Vorbereitung	103
Die Spielleitung als Dramaturgen	104
Exkurs Sicherheit	105
Die Präsentationsphase	111
Instruktion	113
Partizipation von Spielerinnen und Spielern	114
Anleitung von Spaßspielen	116
Animation	118
Verschiedene Lernansätze und deren Präsentationsformen	125
Moderation	131
Die Spielleitung als Instruktoren und Animatoren	133

Die Aktionsphase	135
Rolle und Aufgabe der Spielleitung	136
Umgang mit Spielregeln	140
Selbstverantwortung der Gruppe	142
Interventionen	143
Spielende	154
Die Spielleitung als teilnehmende Beobachter	156
Die Reflexionsphase	157
Grundregeln einer Reflexion	160
Die Themenwahl	165
Vorgehensweisen in der Reflexion	166
Einsatz von Reflexionsmethoden	170
Praktische Tipps zur Durchführung einer Reflexion	174
Die Spielleitung als Moderatoren	178
Der persönliche Stil	179
Literaturverzeichnis	183
Autor und Illustrator	187



Einleitung

Einleitung

Eine Gruppe von jungen Erwachsenen bekommt die Aufgabe, aus ihren Schuhen einen möglichst hohen Turm zu bauen. Beim Bau dieses Turms dürfen die Teilnehmenden ihre Schuhe allerdings nicht ausziehen!

Als zusätzliche Schwierigkeit darf keiner der Teilnehmenden seine bzw. ihre beiden Schuhe direkt übereinanderstellen.



Der „Schuhtower“ ist ein großartiges Spiel und beinhaltet alles, was ein gutes kooperatives Abenteuerspiel ausmacht: Problemlösung, Herausforderung, Spaß, Gemeinschaft, Kooperation und kreatives Denken.

Die meisten Abenteuerspiele bestechen durch ihre Einfachheit und lassen sich vermeintlich leicht erklären. Doch bei jedem Spiel gibt es zahlreiche Möglichkeiten und Varianten, die im Vorfeld bzw. während des Spielverlaufs von der Spielleitung überlegt und entschieden werden müssen:

Wie viele Personen können maximal an einem Turm bauen, ohne dass die Sicherheit der Einzelnen gefährdet ist und alle die Chance haben, sich aktiv am Spielgeschehen zu beteiligen?

Welchen Einfluss auf die Gruppendynamik hat es, wenn die Teilnehmenden in verschiedene Kleingruppen aufgeteilt werden, die parallel zueinander mehrere Türme bauen?

Sollen die Teilnehmenden eine bestimmte Anzahl an Schuhen übereinanderstapeln oder soll sich die Gruppe ihre Vorgabe selbst überlegen?

Was passiert, wenn die Gruppe scheitert? Welche Möglichkeiten hat die Spielleitung, mit dieser Situation umzugehen?

Welche sozialen Anforderungen stellt diese Aufgabe an die Gruppe? Wie können diese in einer anschließenden Reflexion thematisiert werden?

Darüber hinaus können schon kleinste Veränderungen in der Spielanleitung das Spielgeschehen nachhaltig beeinflussen und verändern.

Wird das Spiel barfuß gespielt, spüren die unteren Personen das gesamte Gewicht der oberen Füße auf ihren Zehen. Der Spielspaß sinkt dadurch erheblich und das Verletzungsrisiko steigt.

Die Regel, dass keine Person ihre beiden Schuhe direkt übereinanderstapeln darf, führt dazu, dass die Teilnehmenden sich viel stärker gegenseitig halten und stützen müssen. Fällt die Regel weg, verringert sich der Schwierigkeitsgrad, aber möglicherweise auch die Ideenvielfalt.

Die Anleitung von kooperativen Abenteuerspielen stellt die Spielleitung vor viele offene Fragen und Aufgaben.



In diesem Buch werden diese Aufgaben phasenspezifisch beschrieben. Es werden die verschiedenen Möglichkeiten in der Anleitung vorgestellt und es wird erläutert, welchen Einfluss die jeweilige Entscheidung auf das Spielgeschehen hat.

Darüber hinaus werden wichtige Hintergründe und Theorien erklärt und Anregungen im Umgang mit den verschiedenen Spielsituationen gegeben.

Alle Überlegungen werden möglichst praxisnah erklärt und teilweise anhand von Spielbeispielen konkretisiert. Die dabei verwendeten Situationen basieren auf sehr weit verbreiteten und größtenteils bekannten Spielideen bzw. Spielen aus dem Buch „Abenteuer Spiel 2 – Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele“.



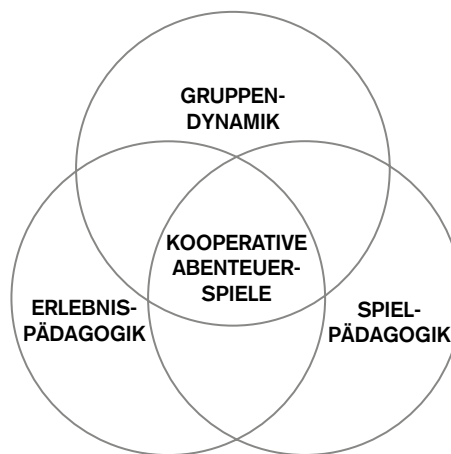


Kooperative Abenteuerspiele

Kooperative Abenteuerspiele

Kooperative Abenteuerspiele sind eine Spielform, bei der die Teilnehmenden auf spielerische Art und Weise mit herausfordernden Situationen und Aufgaben konfrontiert werden, die nur zu bewältigen sind, wenn alle Teilnehmenden zusammenarbeiten und gemeinsam nach einer Lösung suchen. Die anschließende Auseinandersetzung mit dem Erlebten gibt der Gruppe und den einzelnen Teilnehmenden die Gelegenheit, Rückschlüsse auf die Art und Weise der Zusammenarbeit in der Gruppe und das eigene Handeln zu ziehen.

Das Konzept der kooperativen Abenteuerspiele basiert dabei auf einer Verzahnung von spiel-, erlebnispädagogischen und gruppendynamischen Überlegungen. Verkürzt gesagt entsprechen die Kooperation der Gruppendynamik, das Abenteuer der Erlebnispädagogik und das Spiel der Spielpädagogik (vgl. Gilsdorf/Kistner 1995, 13–18).



Das besondere Merkmal dieser Spielform ist die Kombination aus Spaß und Gruppenprozess, Spiel und Übung, Leichtigkeit und Bedeutsamkeit, Lachen und Lernen. Kooperative Abenteuerspiele sind ideal geeignet, um innerhalb von Gruppen persönlich bedeutsame Lernprozesse zu initiieren und den Teilnehmenden Kompetenzen aus dem Bereich des sozialen Lernens zu vermitteln.



Abenteuerspiele

Mittelpunkt oder Höhepunkt der kooperativen Abenteuerspiele sind die Abenteuerspiele, in der Literatur auch oft Problemlösungsaufgaben, Kooperationsaufgaben oder Initiativübungen genannt. Sie bilden den Kern dieser Spielform und lassen sich wie folgt definieren:

- Bei einem Abenteuerspiel handelt es sich um eine *klar umrissene Aufgabenstellung*, die für die Gruppe als Ganzes gilt,
- von dieser als eine *subjektiv anspruchsvolle Herausforderung* angesehen wird,
- eine gewisse *Ernsthaftigkeit* von den Teilnehmenden erfordert und mitunter Grenzerfahrungen ermöglicht,
- einen rein *spielerischen Charakter* besitzt,
- einen *hohen Aufforderungsgrad* für die Teilnehmenden beinhaltet bzw. von der Gruppe als reizvoll und neuartig erlebt wird,
- der Gruppe zur Bewältigung angeboten wird und zu der sich die Gruppe *freiwillig entscheidet*.

(Vgl. Gilsdorf/Kistner 1995)

Es ist einfach spannend und knifflig, als gesamte Gruppe eine schwierige Aufgabe wie beispielsweise „Das Spinnennetz“ zu meistern. Alle Spielenden sollen ein mit Seilen gespanntes Spinnennetz durchqueren, ohne die Seile zu berühren. Jede Öffnung darf jedoch nur einmal benutzt werden. Die Spielerinnen und Spieler befinden sich in einer völlig ungewohnten Situation. Zuerst muss eine Taktik entwickelt werden, wie alle Teilnehmenden es schaffen könnten. Dann müssen die Gruppenmitglieder den einzelnen Personen helfen, die Öffnungen sicher zu passieren. Es können verschiedene Meinungen und Lösungsvorschläge aufkommen usw.



Spiel, Aufgabe oder Übung?

Kooperative Abenteuerspiele sind weder reine Spaßspiele noch reine Lernübungen. Sie beinhalten sowohl Spaß als auch soziales Lernen und verbinden diese zu reizvollen Aufgaben mit einem hohen Anforderungsprofil.

Der gemeinsame Spielspaß motiviert die Spielenden, sich auf eine Problemlösungsaufgabe mit hohem Anforderungsgrad und die damit verbundenen Schwierigkeiten einzulassen, und bildet die Grundlage einer Spielsequenz.

Innerhalb der einzelnen Spiele kann der Spaß jedoch an Bedeutung verlieren und einer intensiven Lernerfahrung weichen. Der Anforderungscharakter der kooperativen Abenteuerspiele führt immer wieder zu Spannungen und zu Auseinandersetzungen und Konflikten innerhalb der Gruppe. Auch kommt es vor, dass eine Gruppe sich so schwer mit der Lösung der Aufgabe tut, dass sich die Stimmung gegen die Spielleitung wendet. Aufgabe der Spielleitung ist es, solche Situationen nicht zu vermeiden, sondern Konflikte aufzugreifen, den Prozess zu begleiten, damit er zu einer konstruktiven Lernerfahrung für die Gruppe oder Einzelne werden kann.

Im Sinne eines pädagogischen Lernprozesses werden diese Aufgaben also nicht abgebrochen, wenn es schwierig wird, sondern bis zu dem Zeitpunkt weitergespielt, bis entweder die Gruppe eine Lösung gefunden hat, sich alle gemeinsam dafür entscheiden, das Spiel zu beenden, oder eine Intervention der Spielleitung notwendig wird.

Spielsequenzen

Kooperative Abenteuerspiele beinhalten neben den Kooperationsaufgaben noch Kennenlernspiele, Warm-up-Spiele, Wahrnehmungsspiele, Vertrauensspiele und Reflexionsübungen.

Die einzelnen Spiele sind wie die Teile eines Bausatzes. Sie können jeweils für sich gespielt, aber auch zu ganzen Spieleinheiten zusammengestellt werden.

Eine gelungene Spielsequenz kooperativer Abenteuerspiele basiert auf den gleichen Basistheorien wie andere erlebnispädagogische Einheiten und Aktionen. Sie ist im Vergleich jedoch wesentlich übersichtlicher und auch einfacher umzusetzen als andere Methoden der Erlebnispädagogik, die nur mit speziellen Techniken und in der geeigneten Umgebung durchzuführen sind.



Kooperative Abenteuerspiele sind relativ einfach aufgebaut, das heißt, sie basieren auf Aufgaben, die ohne spezielles Wissen oder Techniken zu absolvieren sind, und können an fast allen Orten durchgeführt werden. Sie werden deshalb auch als „Abenteuer in Pillenform“ bezeichnet (Heckmair/Michl 1998, 183), wobei damit nicht gemeint ist, dass sie deshalb auf die leichte Schulter genommen werden sollten.

Unabhängig von der Auswahl und Zusammenstellung der Spiele sollte jede Spielsequenz folgende Merkmale beinhalten:



Spaß und Bewegung

Der gemeinsame Spielspaß und die spielerische Bewegung ermöglichen es den Teilnehmenden, sich zu öffnen und sowohl körperlich als auch geistig in „Bewegung zu kommen“. Sie sind die Grundlage zur Bildung einer Atmosphäre der Sicherheit und des Vertrauens innerhalb der Gruppe und maßgeblich daran beteiligt, dass es gelingt, einen persönlich bedeutsamen Lernprozess zu initiieren.



Kooperation und Problemlösung

Die Teilnehmenden werden innerhalb einer spielerischen Aktion mit Problemen konfrontiert, die nur von der Gruppe als Ganzes gelöst werden können. Die Teilnehmenden müssen untereinander in Interaktion treten, sich absprechen und gegenseitig unterstützen. Jede Herausforderung hat einen potenziell offenen Ausgang. Aus der Frage „Werden wir es schaffen?“ bezieht das Geschehen einen wesentlichen Teil seiner Spannung.

