

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kooperative Abenteuerspiele 1

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

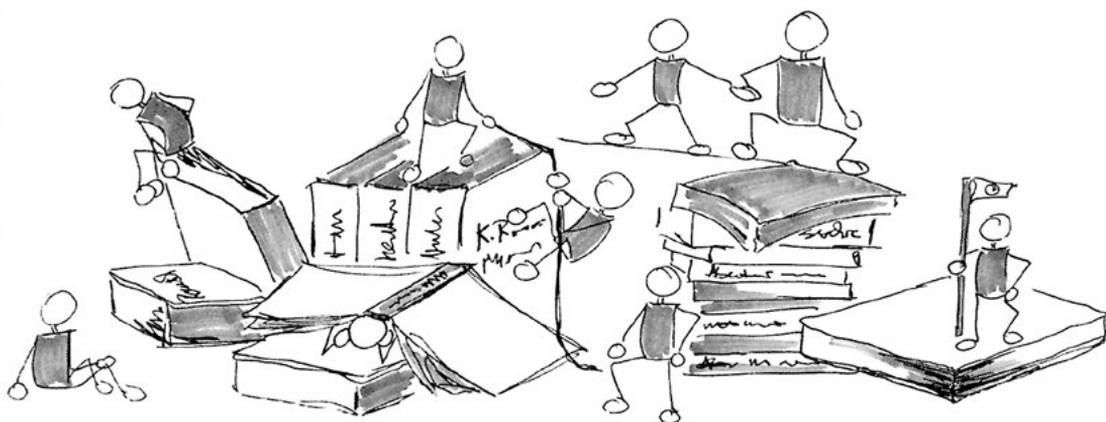


Inhalt

Vorwort zur 22. Nachauflage	8	2. Warming up	43
Vorworte zur ersten Auflage	9	Die Balljagd	43
Karl Rohnke, Ulrich Baer		Rettungsringe	44
Einleitung	11	Balljonglage	45
		Speedy Gonzales	46
		Der Riesenfang	47
Kooperative Abenteuerspiele	13	AH-SO-KO-Zenkarate	48
Spielpädagogik	13	Konkurrenzkampf der Supermärkte	49
Gruppendynamik	14	Asteroiden	50
Abenteuer- und Erlebnispädagogik	14	Mondball	51
Abenteuerspiele	15	Alle in einer Reihe	52
Spielketten	16	Standhalten	53
Was heißt hier Abenteuer?	17	Hintern hoch	54
		Aufstehen	55
		Liegestützkarree	56
Der Aufbau der Spielesammlung	19	Beschwerdesession	57
Inhaltlicher Aufbau	19	Knecht Ruprecht	58
Formale Merkmale	20		
Ziele und Einsatzmöglichkeiten	22		
		3. Wahrnehmung	59
Aufgaben des Spielleiters	24	Die menschliche Kamera	59
Erfahrung	24	Impulse	60
Sicherheit	24	Nachts sind alle Katzen grau	61
Variation und Gestaltung	25	Das Ritual der Schamanen	62
Aufgaben in den einzelnen		Partnerbalance	63
Spielphasen	26	Wie viele Hände?	64
		Die sieben Geheimnisse	65
		Entspannungsschaukel	66
Kooperative Abenteuerspiele	31	Förderband	67
1. Kennenlernen	32	Wettermassage	68
Namensball	32		
Namenspatschen	33		
Namensduell	34	4. Vertrauen	69
Das schnellste Namensspiel der Welt	35	Vertrauensspaziergang	69
Die geheime Zahl	36	Jurtenkreis	70
Agenten mit Mikrofilm	37	Der Seiltanz	71
Heimatkarte	38	Pendel	72
Partnerruf	39	Die Brücke der Verständigung	73
Personalausweise	40	Der Wanderer	74
Indianisches Totem	41	Personentransport	75
Lügenwappen	42	Vertrauenssprung	76

Vertrauensfall	77	Gefahrentransport	115
Vertrauenslauf	78	Der Nebensee von Avalon	116
		Der Schatz im Silbersee	117
		Die Mondfähre	118
5. Kooperation	79	Der Balken	119
Frantic	79	Der Weg durch das verbotene Land	120
Ballonjongleure	80	Der Sandsturm	121
Ballonparcours	81	Die verlorenen Schätze	122
Die magischen Reifen	82	Schatzheben	123
Platz ist in der kleinsten Hütte	83	Der Edelgastransport	124
Werfer und Balljunge	84	Die Sumpfdurchquerung	125
Gummitwist-Parcours	85	Das Spinnennetz	126
Hängepartie	86	Die Mauer	127
Sieben Menschen mit vier Füßen	87	Das Millionengeschäft	128
Der schnelle Ball	88	Ausbau der Brennelemente	130
Schraubendreher	89		
Das Nagelbrett	90		
Die Wortakrobaten	91	7. Abenteueraktion	131
Das Riesenwort	92	Aufbruch mit beschränkten Mitteln	131
Der große Eierfall	94	Das Festmahl	132
Die Wippe	95	Essen im Baum	134
Seilwanderung	96	Fotorallye	135
Gruppensortieren	97	Die geheime Spur	136
Hürdenlauf	98	Ausgesetzt	137
Platzwechsel	99	Das Tal des Schweigens	138
Das laufende A	100	Die Bachüberquerung	139
Trolli	101	Die Seilfähre	140
Pyramide	102	Die Hängebrücke	141
Polarexpedition	103	Tee auf dem See	142
Verkehrschao	104	Floßbau	143
		Gruppenbiwak	144
		Die Katakomben	145
6. Abenteuer	105	Der Tunnel	146
Reise durchs Atoll	105	Solo	147
Magic Basket	106	Stadtabenteuer	148
Brettschlittenfahrt	107	Abseilen	150
Flughafenüberfüllung	108	Auf die Bäume, ihr Affen!	151
Jumping-Jack-Flash	109	Der Wigwambau	152
Balken und Kisten	110		
Blinder Mathematiker	111		
Der Wolkenkratzer	112	8. Reflexion	153
Das Labyrinth	113	Das Wesen	153
Discjockey	114	Eigene Ziele	154

Kluge Sprüche	156	Beispiele für Abenteuersequenzen	180
Die ideale Gruppe	160	Die eigentlichen Abenteurer	
Punkteblitzlicht	161	und Entdecker	180
Ups and Downs	162	Vom Werden und Wachsen eines	
Standogramm	163	jungen Indianers	182
Fingerspitzengefühl	164	Der verwunschene Stein der Kraft	186
Wie war's?	166	Weiterführende Literatur	195
Papierkorb und Schatzkästlein	167	Spiele- und Methodensammlungen	195
Gruppenprofil	168	Theorie und Praxis der Abenteuer-	
Viel oder wenig?	170	und Erlebnispädagogik	197
Autoritätsreihe	172	Autoren und Autorin	199
Wetterkarte	173		
Landkarte	174		
Naturmaterialien	175		
Ton in Ton	176		
Tagesjournal	177		
Das Schiff	178		
Stärken erkennen	179		



Vorwort der Autoren zur 22., überarbeiteten Nachauflage

Nach 20 Jahren ist es soweit: Unser Buch „Kooperative Abenteuerspiele 1“ wurde überarbeitet. Technische Neuerungen wurden eingearbeitet, über 30 Spielen neue Varianten hinzugefügt und fast 40 Zeichnungen neu angefertigt, um mit einem Blick die jeweilige Spielidee besser erfassen zu können. Das kommentierte Literaturverzeichnis wurde ebenfalls aktualisiert. Da Band 2 zeitgleich auch überarbeitet wurde, haben nun alle drei Bände das gleiche Layout.

Unverändert geblieben ist unsere pädagogische Grundlegung zur Arbeit mit den Spielen. Sie ist auch nach so vielen Jahren unserer Einschätzung nach immer noch aktuell und ergänzt sich mit den entsprechenden Kapiteln aus den Bänden 2 und 3 zu einem umfassenden, praxisfreundlichen Konzept für die Arbeit mit kooperativen Abenteuerspielen.

Zahlreiche Personen haben uns wertvolle Hilfen und Anregungen bei der Erstellung dieses Buchs zukommen lassen: Ingeborg Gilsdorf, Ingeborg Gerlach, Eduard Mann, Rolf Schmitz und Elke Sieben-Kuss haben nie aufgegeben, schwierige Handschriften zu entziffern, Fehler zu verbessern und unsere Entwürfe mittels Computer und Schreibmaschine niederzuschreiben. Paul Bregenzer und Sabine Biegel haben die ersten Zeichnungen angefertigt.

Benoit Carpier, Hans Ganß, Klaus Holzinger, Matthias Hünemann, Manfred Knögel, Herbert Kunster, Heide Kunz, Rainer Loosen, Stephanie Loser, Cornelia Michels, Michael Müller, Mark Murray, Leni Probst, Kris de Ridder, Martin Rink, Josef Rönn, Gerhard Röthig, Ulrike Roth, Georg Rothenberg,

Bernd Schlarp, Gisela Schlarp, Hans-Martin Schmitz, Martina Sprotte, Dr. Rainer Tempel, Alfons Vogt, Kathi Volkert, Michael Vyskocil, Olaf Wilms und last, aber keinesfalls least, Lothar Zischke haben Ideen zur Entwicklung von Spielen beigetragen. Katharina Becker hat die Zeichnungen zu den Spielideen angefertigt und im Prozess der inhaltlichen und grafischen Gestaltung an diesem Buch mitgewirkt.

Bei der Überarbeitung dieses Bands hat uns wieder Susanne Lesaar mit ihrer redaktionellen Kompetenz unterstützt und das Buch fehlerfreier und lesefreundlicher gemacht.

Die vielen Jugendlichen und Erwachsenen schließlich, die bei Projekten, Fahrten, Seminaren u. a. durch ihr Mitmachen und ihre Ideen zu diesem Buch beigetragen haben, können wir nicht mehr namentlich erwähnen. Bei allen möchten wir uns herzlich bedanken. Nicht vergessen sei zu guter Letzt Uli Holzhausen, der den ersten Stein geworfen und uns zusammengeführt hat.

Ein wenig stolz sind wir auf die Tatsache, nach 20 Jahren feststellen zu können: Vor vielen Jahren ist es uns gelungen, ein Grundlagenwerk für die spiel- und erlebnispädagogische Arbeit zu verfassen, das in der Praxis häufig und gerne genutzt wird. Bleibt zu hoffen, dass dieser überarbeitete Band genauso oder noch hilfreicher für Praktikerinnen und Praktiker in der pädagogischen Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen wird.

Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner

September 2014

Vorworte zur ersten Auflage

Seems strange to be writing a forward to a book I can't read (translate), but I have a couple of things going for me:

- A conversation with Rudy, one of the authors, who has had some previous experience with Project Adventure. He also smiles easily, speaks English convincingly and seems full of Spass, definitely a Go For It combination.
- The simple but graphic illustrations depict activities that seem somehow very familiar. Looking forward to the translation of some of the new ideas that Rudy and Gunter have been developing.

Games and initiative problems presented as part of a *Challenge By Choice and Full Value Commitment* curriculum have become an integral part of the American educational scene as evidenced by the thousands of Project Adventure based programs operating successfully throughout the U.S. This book further convinces me that the magic of play, fun, commitment and trust is universally accepted as both a means of effective recreation and human learning.

It has been the mission of Project Adventure since 1971 to "spread the word" by making our developed curriculum material available to anyone who wants to use it. Thus it's good to hear, that those games, initiative problems, trust activities and stunts presented in the U.S. publications are beco-

ming popular in Germany, too, and I hope this book will play a part in further spreading the word.

"A good idea doesn't care who has it." Recognize that all this good stuff is for you to use, adapt, change, embellish or paraphrase to fit your working situation or teaching style.

Don't hesitate to jump right in and try an activity. These atypical games and initiatives don't require special training or a slick presentation style, as they practically sell themselves. Just remember to offer the participants the courtesy of *Challenge By Choice* – it's much easier to decide to try something when you know you don't have to. Also, application of the Full Value Commitment, that is a contract on how to work, play and function together as a group that all participants can agree upon, helps you facilitate the occasional and predicatable person-to-person conflicts that are bound to arise whenever people work or play together.

If this book says what I think it says, you just bought a winner. Way to go Rudy and Gunter, this anthology of adventure-based activities provides a variable service and resource for German educators.

Karl Rohnke

„Challenge By Choice“ meint die selbstgewählte Herausforderung, d.h.: die Chance, mit der Unterstützung und Hilfe durch die Gruppe etwas Neues auszuprobieren; die Gelegenheit, eine Aufgabe auch ablehnen zu können und Grenzen deutlicher wahrzunehmen; den Prozess wichtiger einzuschätzen als das Ergebnis; die Wertschätzung von individuellen Ideen und Entscheidungen.

„Full Value Commitment“ meint einen Wertevertrag, d.h.: das Verständnis von Gruppenzusammengehörigkeit, mit dem Bewusstsein von Einzel- und Gruppenzielen; die Übereinkunft, an vereinbarten Gruppenzielen festzuhalten; das Einverständnis, Kritik zu üben und zu akzeptieren, um Verhalten ändern zu können.

Abenteuer sind in. Medien, Werbung, Tourismus, Banken, Zigaretten- und Getränkeindustrie, alle spielen mit dem Prickeln und den Assoziationen, die dieses Wort auslöst.

Das Ansetzen bei den Erwartungen und Bedürfnissen junger Menschen bedeutet deshalb auch für Pädagoginnen und Pädagogen, in ihrem Methodenrepertoire diese Grundstimmung aufgreifen zu können.

Kooperative Abenteuerspiele, so wie sie hier erklärt und zusammengestellt sind, bieten für die Arbeit mit Jugendlichen eine äußerst erfolgreiche Möglichkeit, erlebnispädagogische Aktionen mit sozialem Lernen in der Gruppe zu kombinieren. Diese Spiele kommen einfach gut an. Sie verlangen von den Jugendlichen eine intensive Bewährung in Problemsituationen, die oft nur gemeinsam zu bewältigen sind. Jede Abenteuerspielsequenz ist eine Herausforderung – aber nicht nur für die zusammen eingesetzten körperlichen Kräfte, sondern vor allem für die gemeinsam entwickelte Intelligenz und Pfiffigkeit der Gruppe.

Mehrfach haben die Autoren dieses Buches als Gastdozenten an der Akademie Remscheid ihre Erfahrungen und ihr Wissen in

dem Kurs „Kooperative Abenteuerspiele“ an interessierte Teilnehmerinnen und Teilnehmer weitergegeben.

Die Konzeption dieser Praxishilfe ist sehr gut gelungen. Die einleitenden Erklärungen im Theorieteil geben für die Vorbereitung, Durchführung, Präsentation und Nachbereitung wertvolle Tipps und Hilfestellungen für die Spielleitung. Der Aufbau der Praxishilfe von einfachen zu komplizierteren und anspruchsvolleren Spielideen erleichtert es auch Einsteigerinnen und Einsteigern, Spieleinheiten kooperativer Abenteuerspiele zusammenzustellen. Die drei Beispielaktionen zeigen auf ihre Art und Weise eindrucksvoll die Möglichkeiten auf, wie unterschiedlich in der Länge und Ausgestaltung, aber auch wie kreativ in der Spielgeschichte kooperative Abenteuerspiele sein können.

Man merkt dem Buch an, dass es von Praktikerinnen und Praktikern für die Praxis entwickelt wurde. Hier haben sich diese Spiele schon bewährt. Deshalb wünsche ich dem Buch eine große Verbreitung.

Ulrich Baer

Einleitung

Diese Spielesammlung verdankt ihr Entstehen drei wesentlichen Einflüssen. Der erste kommt von jenseits des Atlantiks und heißt „Project Adventure“. Project Adventure ist eine amerikanische Organisation, die Anfang der 1970er-Jahre aus einem Schulreformprojekt entstanden ist und heute landesweit Multiplikatorenschulungen zur Erlebnispädagogik anbietet. Viele Spielideen gehen auf die Veröffentlichungen von Project Adventure, insbesondere auf die Bücher von Karl Rohnke, zurück. Wir haben diese Spiele zum Teil weiterentwickelt oder neue Varianten hinzugefügt.

Der zweite Einfluss betrifft die praktische Erprobung und Arbeit mit den Spielen. Wir sind in Bad Kreuznach in der glücklichen Situation, dass seit vielen Jahren eine sehr gute Kooperation zwischen verschiedenen Organisationen der schulischen und außerschulischen Jugendarbeit besteht. Kreis und Stadtjugendförderung, Pädagogisches Landesinstitut, Jugendreferat des Evangelischen Kirchenkreises An Nahe und Glan und Kreisjugendring arbeiten bei der Planung, Vorbereitung und Durchführung von erlebnis- oder spielpädagogischen Angeboten eng zusammen. Mit der Landeszentrale für Gesundheitsförderung stand viele Jahre ein Partner für überregionale Kurse und Veranstaltungen zur Verfügung. Durch die konkrete Verwirklichung dieser vielerorts geforderten Vernetzung entstanden so die personellen und materiellen Ressourcen, um bei Anfragen von Schulen und Jugendverbänden Projekte oder Projektberatung anbieten zu können. Das Sammeln von Spielideen und Erfahrungen in all diesen Fortbildungen und Projekten bildet die praktische Grundlage für diese Spielesammlung. Alle

Spiele, Übungen und Aktionen sind selbst erprobt und wir haben versucht, diese Erkenntnisse möglichst umfassend mit einfließen zu lassen.

Der dritte Einfluss ist persönlicher Natur. Es sind unsere eigenen Erfahrungen als Teilnehmer von Spiel- und Abenteueraktionen. Geprägt haben uns vor allem Erfahrungen als Teilnehmer und später Mitarbeiter erlebnispädagogischer Kurse bei Outward Bound in Wales und in Frankreich (Rüdiger Gilsdorf) bzw. eine spielpädagogische Ausbildung an der Akademie Remscheid (Günter Kistner). Die Abschlussarbeit für die Ausbildung in Remscheid war auch der Anlass, eine erste Version dieser Praxishilfe zu erstellen. In einem regelmäßigen Praxistreff sind wir bis heute bestrebt, Spiele immer wieder aus der Teilnehmerperspektive zu erleben, und diese Vorgehensweise möchten wir auch den Lesern und Benutzern dieser Arbeitshilfe empfehlen.

Auf diese Art und Weise haben wir in den letzten Jahren für viele Spiele neue Varianten kennengelernt, beziehungsweise als Spielleiter entwickelt und ausprobiert.

Diese Praxishilfe ist für Frauen und für Männer gedacht und gemacht. Wenn bei den Spielerklärungen im Folgenden immer von Spielern oder Teilnehmern die Rede ist, so sind damit natürlich genauso die Spielerinnen und Teilnehmerinnen gemeint und angesprochen. Die alleinige Benutzung der männlichen Form hat rein schreibtechnische Gründe.

Kooperative Abenteuerspiele

Der Titel der vorliegenden Spielesammlung lässt viele Assoziationen zu. Das Wort Abenteuer löst ein angenehmes Prickeln aus und lässt an ferne Länder und spannende Erlebnisse denken. In der letzten Zeit wird es andererseits schon fast inflationär ge- oder auch missbraucht. Bei Spielen denken viele zunächst einmal an Kinder, an eine zweckfreie, von manchen auch eher geringgeschätzte Zeitbeschäftigung. Kooperativ dagegen verweist auf Pädagogik, auf Werte und auf deren Vermittlung.

Was aber sind kooperative Abenteuerspiele? Mit den kooperativen Abenteuerspielen haben wir es gewagt, einen neuen Begriff in die pädagogische Welt zu setzen. Dahinter verbirgt sich natürlich nichts völlig Neues, noch nie Dagewesenes. Sicherlich ist das eine oder andere Spiel dieser Sammlung zumindest im deutschen Sprachraum neu. Mindestens genauso wichtig aber ist uns die Art und Weise, in der wir in dieser Praxishilfe vorschlagen, Spiele zu kombinieren, zu präsentieren, durchzuführen und auszuwerten. Der Begriff „kooperative Abenteuerspiele“ steht für ein Konzept, mit bestimmten Spielen so zu arbeiten, dass dabei zwei Ziele im Vordergrund stehen:

- das Erlebnis des gemeinsamen Handelns in einer Gruppe von Menschen, die sich gegenseitig unterstützen statt miteinander zu konkurrieren, kurz: Kooperation;
- das Erlebnis von Spannung, Herausforderung und der Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten, kurz: Abenteuer.

Spiel, Abenteuer und Kooperation werden hier also von uns in einen neuen und eher ungewöhnlichen Kontext gebracht. Dies geschieht auf dem Hintergrund dreier pädagogischer Strömungen.

Die kooperativen Abenteuerspiele sind gewissermaßen im Schnittpunkt von Spielpädagogik, Gruppendynamik und Erlebnispädagogik zu sehen. Eine kurze Darstellung der Anliegen und Bezüge dieser drei Strömungen kann das Konzept weiter verdeutlichen:

Spielpädagogik

Die Erkenntnis, dass Spiele ein wertvolles Medium emotionalen und sozialen Lernens sein können, wird wohl am nachhaltigsten von der Spielpädagogik vertreten. Neben der Aufwertung traditioneller Kinderspiele hat diese Erkenntnis zur Erfindung, zur Variation und zum gezielten Einsatz von Spielen in vielen pädagogischen Zusammenhängen geführt. Kennenlern-, Warming-up- und Wahrnehmungsspiele stehen in der Tradition der Spielpädagogik. Ihre besondere Aufmerksamkeit gilt ebenfalls den kooperativen Spielen, die als ein bewusster Gegenpol zur vorherrschenden Konkurrenzorientierung auch in Spiel und Sport begriffen werden.

Auch die Idee der Spielketten, also der durchdachten Kombination einer Reihe von Spielen zu einem bestimmten Thema, kommt aus der Spielpädagogik. Wenngleich mit Spielen sehr vielfältige pädagogische Zielvorstellungen verbunden werden, liegt ein wichtiger Akzent doch immer auf dem Spaß am gemeinsamen Tun, auf Spontaneität, Ungezwungenheit und auf der Botschaft, dass das Mitmachen wichtiger ist als die Präsentation von Ergebnissen.

Die Anleitung von Spielen ist daher immer auch ein Stück Animation. Sie verlangt Humor, Integrations- und Improvisationsfähigkeit.

Gruppendynamik

Anliegen der Gruppendynamik ist es, Prozesse und Strukturen in Gruppen zu erkennen und deutlich zu machen, um dadurch gegebenenfalls förderliche Veränderungen und Entwicklungen in Gang zu setzen. In der Gruppendynamik wurde eine Vielzahl von Übungen entwickelt, um solche Erkenntnis- und Veränderungsprozesse auf spielerische Weise zu ermöglichen. Sie zeichnen sich in der Regel durch komplexe Problemstellungen aus, die von der Gruppe in hohem Maße den Einsatz der sozialen und kognitiven Fähigkeiten fordern. Gruppendynamische Spiele und Übungen können nicht einfach konsumiert werden, sie verlangen von den Teilnehmern ein klares Engagement und einige Frustrationstoleranz. Einen hohen Stellenwert hat auch die gedankliche Reflexion des im Spiel Erlebten. Lernen wird somit als explizierte Aufarbeitung von anregenden Erlebnissen verstanden. Aus der Tradition der Gruppendynamik stammen daher auch die meisten der in diesem Band vorgestellten Reflexionsmethoden. Vom Leiter einer solchen Arbeit werden Fähigkeiten in der Moderation von Gesprächen und eine sichere Einschätzung von Gruppenprozessen verlangt.

Abenteuer- und Erlebnispädagogik

Die relativ junge und zurzeit vieldiskutierte Erlebnispädagogik steht in engerem Sinne für die Nutzung von Natursportaktivitäten zum Zwecke der Persönlichkeitsförderung. In einem weiteren – und auch ursprünglicheren – Verständnis steht dahinter ein Ansatz, der dem ganzheitlichen Lernen und der Werteerziehung verpflichtet ist. Die Vielfalt dessen, was unter Erlebnispädagogik verstanden werden kann, wird deutlicher, wenn man die analogen englischen Begriffe „outdoor education“, „adventure education“

und „experiential education“ betrachtet. Je nach Schwerpunkt werden die Aspekte draußen (Natursport), Abenteuer oder Erfahrung und Erlebnis betont. Zusammen mit einer längeren Geschichte dürfte dieses weitgefasste Verständnis verantwortlich dafür sein, dass die Erlebnispädagogik im englischen Sprachraum eine größere Verbreitung und Akzeptanz besitzt als in Deutschland.

Viele Vertrauensübungen und vor allem die sogenannten „Initiatives“ oder „Initiativ- und Problemlösespiele“ wurden in der Erlebnispädagogik entwickelt. Ähnlich wie bei den gruppendynamischen Übungen handelt es sich um komplexe Problemstellungen, die neben der kognitiven und der sozial-emotionalen fast immer eine deutliche physische Komponente und damit ein offensichtliches Element von Risiko und Wagnis beinhalten. Es sind gewissermaßen spielerische Inszenierungen realer Abenteuersituationen. Ursprünglich nur als Vorbereitung solch realer Situationen gedacht, können sie auch gut für sich selbst stehen. Aufgrund ihrer universellen Durchführbarkeit und ihrer großen Erfahrungsmöglichkeiten nehmen sie in der Erlebnispädagogik einen zunehmend bedeutsamen Stellenwert ein.

Erlebnispädagogische Arbeit erfordert, auch bei den spielerischen Methoden, eine sorgfältige Abschätzung möglicher Risiken und ein gutes Gespür dafür, welche Herausforderungen gestellt werden können, ohne die Teilnehmer zu über- oder unterfordern. Sie setzt auch die Fähigkeit voraus, sich weitgehend zurückzunehmen und einer Gruppe ein hohes Maß an Selbstverantwortung zu überlassen.

Diese Darstellung ist natürlich stark vereinfacht und beschränkt sich auf die Skizzierung von Aspekten, die uns für die kooperativen Abenteuerspiele bedeutsam erscheinen. Aus der Spielpädagogik fließt vor

allem die Wertschätzung von Spontanität und Humor, aus der Gruppendynamik die strukturierte Arbeit an Themen der Persönlichkeitsentwicklung und aus der Erlebnispädagogik die Betonung der Selbstverantwortung der Gruppenmitglieder für den Lernprozess ein.

Mit dieser Praxishilfe wollen wir dazu anregen, diese Akzente zu einem in sich stimmigen Arbeitsstil zu verbinden, mit dem spielerisches Lernen begleitet und zur Persönlichkeitsförderung genutzt werden kann.

Abenteuerspiele

Was die Spiele selbst angeht, so stehen die aus der Erlebnispädagogik stammenden Initiativ- und Problemlösespiele im Zentrum dieser Sammlung. Sie werden hier im engeren Sinne als Abenteuerspiele bezeichnet. Von der Struktur her analog sind die Abenteueraktionen, sie sind jedoch stärker an meist naturnahe Handlungsräume gebunden und dadurch einerseits aufwendiger in der Vorbereitung, andererseits auch unmittelbarer und dramatischer in ihrer Wirkung.

Die wesentlichen *Merkmale von Abenteuerspielen und -aktionen* lassen sich wie folgt beschreiben:

Die Gruppe erhält eine klar umrissene Aufgabenstellung. Diese hat den Charakter eines Angebots, das angenommen oder abgelehnt werden kann. Die einzelnen Modalitäten der Aufgabe werden aber in der Regel vom Spielleiter bereits im Vorfeld festgelegt und sind nicht Gegenstand von Verhandlungen.

Die Herausforderung richtet sich an die Gruppe als Ganzes. Die Teilnehmer arbeiten miteinander und nicht gegeneinander. Der Erfolg wird entweder gemeinsam erreicht oder gar nicht. Da es weder Sieger noch Rangplätze

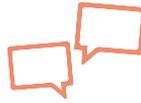
gibt, hat die *Kooperation* einen zentralen Stellenwert. Teamarbeit ist gefordert beim gegenseitigen Zuhören, Kompromissbereitschaft in der Entscheidungsfindung, Nutzung der Stärken und Rücksichtnahme auf die Schwächen einzelner Mitglieder, Abstimmung bei der Durchführung von Aktionen.

Die Aufgabenstellung wirkt *subjektiv anspruchsvoll*. Eine Lösung zeichnet sich zunächst nicht ab, zumindest ist der Weg dorthin nicht unmittelbar überschaubar. Diese gespannte Erwartungshaltung, ob das Geforderte überhaupt zu bewältigen ist, kann gegebenenfalls durch zeitliche Beschränkungen noch erhöht werden. Andererseits muss die Aufgabe nach dem Ermessen des Spielleiters mit den der Gruppe zur Verfügung stehenden Mitteln lösbar sein. Die Bewältigung einer solchen als anspruchsvoll erlebten Herausforderung führt in der Regel zu eindrucksvollen Erfolgserlebnissen.

Die Herausforderung, um die es geht, ist dennoch eine *spielerische*. Teilnehmer wie Leiter lassen sich für die Zeit des Spiels auf eine Fantasiewelt ein – das Problem, welches es zu lösen gilt, ist nicht real, sondern es hat einen „als ob“-Charakter.

Die Bewältigung der Aufgabe erfordert von allen Teilnehmern *Einsatz und Engagement* auf mehreren Ebenen:

- *physisch*:
In der Regel ist eine körperliche Aktivität gefordert. Motorische Fähigkeiten wie Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Kraft und Gleichgewichtssinn kommen ins Spiel. Die physische Herausforderung steht auf den ersten Blick meist im Vordergrund (z. B. Überwinden eines Hindernisses).
- *kognitiv*:
Eine Lösung lässt sich meist nicht mit bereits bekannten und vertrauten Hand-



Kooperative Abenteuerspiele vermitteln Lernerfahrungen durch Spannung, Herausforderungen und Spielspaß. In Teamarbeit müssen die Mitspieler all ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten einbringen, um Probleme miteinander zu lösen. Soziales Lernen entwickelt sich beim Planen und Ausprobieren neuer und ungewohnter Handlungsmöglichkeiten.

In diesem aktualisierten und erweiterten Band finden sich 137 Spiele – teilweise mit neuen Spielvarianten –, die sich mit Jugendgruppen, Schulklassen oder Teams von Erwachsenen spielen lassen. In der Einführung werden Hinweise zu verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und zu den Aufgaben der Spielleitung gegeben. Eine Gliederung in Kennenlern-, Warming-up-, Wahrnehmungs-, Vertrauens-, Kooperations- und Abenteuerspiele sowie Abenteueraktionen und Reflexionsmethoden, anschauliche und motivierende Zeichnungen zu jedem Spiel und kompakte Informationen zu formalen Merkmalen (Ort, Zeitrahmen und Materialbedarf) geben eine hilfreiche Orientierung zur Zusammenstellung und Durchführung von kooperativen Abenteuerspielen.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kooperative Abenteuerspiele 1

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

