

Kooperative Abenteuerspiele

Strukturmerkmale und Rahmenziele (nach Gilsdorf/Kistner)

Literatur:

Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2001). *Kooperative Abenteuerspiele. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.

Ein Referat von
Carina Ehmig und Andrea Jänisch

Kooperative Abenteuerspiele - **Übersicht** -

1. Definition
2. Pädagogische Einflüsse
3. Merkmale kooperativer Abenteuerspiele
4. Rahmenziele
5. Aufgabe des Leiters
6. Abenteuerspiele zw. Fantasie u. Realität
7. Planbarkeit
8. Sicherheit
9. Spiele

Kooperative Abenteuerspiele
- **Definition** -

Lernen
+ Spiel
+ Kooperation
+ Abenteuer
= **Kooperative Abenteuerspiele**

Kooperative Abenteuerspiele
- **Pädagogischer Einflüsse** -

- Abenteuer- und Erlebnispädagogik

- Konzept: Lernen und Wachstum durch aktive
Bewältigung konkreter Herausforderungen

=> Spiele = spannende Szenarien, wo Menschen in
Gruppen gemeinsam Probleme lösen

- zur Entwicklung vieler Spiele, Übungen und
Aufgaben

Kooperative Abenteuerspiele
- **Pädagogische Einflüsse** -

- **Gruppendynamik**

- Ansatz: Gruppenprozesse nutzen, um den gegenseitigen Umgang miteinander zu lernen
- Regeln aushandeln
- Rollen einnehmen
- Konflikte lösen
- Entscheidungen treffen

Kooperative Abenteuerspiele
- **Pädagogische Einflüsse** -

- **Spielpädagogik**

- Konzept: Spielerische Elemente fördern Lernprozesse
- Ansatz: mehrere Spiele als Spielkette mit gemeinsamen Spannungsbogen

Kooperative Abenteuerspiele
- **Merkmale (1)** -

- klar umrissene Aufgabenstellung \cong Angebot
- Aufgabenlösung erfordert Kooperation
 - gegenseitiges Zuhören
 - Kompromissbereitschaft bzgl. Entscheidungen
 - Nutzung der Stärken Einzelner
 - Rücksicht auf Schwächere
 - Abstimmung bzgl. der Durchführung
- subjektiver Schwierigkeitsgrad

Kooperative Abenteuerspiele
- **Merkmale (2)** -

- spielerische Herausforderung
- Einsatz auf mehreren Ebenen
 - physisch
 - kognitiv
 - emotional

Kooperative Abenteuerspiele
- **Rahmenziele (1)** -

- **sozial-emotionale Lernziele**

- **Autonomie**, d.h. Förderung
 - individueller Handlungskompetenz
 - der individuellen Erlebnisfähigkeit
 - des Selbstwertgefühls
- **Gemeinschaft & Zugehörigkeit**, d.h. Förderung
 - der Kommunikationsfähigkeit
 - der Interaktionsfähigkeit
 - der Sensibilität
 - der Selbstkontrolle

Kooperative Abenteuerspiele
- **Rahmenziele (2)** -

- **erfahrungsorientiertes Lernen**

- Lernen im Spannungsfeld von Autonomie und Gemeinschaft
 - Gruppe = Bezugsrahmen aller Lernprozesse
 - Spiele erfordern gemeinsames Handeln
 - Einbringen persönlicher Fähigkeiten eines jeden
 - Konflikt aktiv bewältigen
 - Stellenwert Prozess = Stellenwert Resultat
- Lernen durch Auseinandersetzung

Kooperative Abenteuerspiele
- **Leitung: (Non-)Direktivität** -

- Planungsphase: Leiter = Dramaturg

- Lernfelder abstecken bzgl. Gruppenprozess, Zielen der Teilnehmer und deren Fähigkeiten
- passende Spiele wählen
- Raum, Zeit und Material passend wählen
- Alternativen

Kooperative Abenteuerspiele
- **Leitung: (Non-)Direktivität** -

- Präsentationsphase: Leiter = Animateur

- Neugierde wecken
- Sinnhaftigkeit vermitteln
- klare, verständliche Erklärungen
- Regeln und Grenzen setzen => Sicherheit
- Bestimmung der Gruppenmotivation

Kooperative Abenteuerspiele
- **Leitung: (Non-)Direktivität** -

- **Aktionsphase: Leiter = aktiver Beobachter**

- wahrnehmbare Präsenz
- Eindrücke sammeln
- möglichst wenig Beeinflussung
- sicheren Ablauf garantieren

Kooperative Abenteuerspiele
- **Leitung: (Non-)Direktivität** -

- **Reflexionsphase: Leiter = Prozessmoderator**

- organische Verbindung: Aktion – Reflexion
- allen eine Äußerung ermöglichen
- konstruktive Gesprächsatmosphäre fördern
- thematische Fokussierung
- eigene Eindrücke als Fragen einbringen

Kooperative Abenteuerspiele
- **Leitung: (Non-)Direktivität** -

- phasenübergreifend: Leiter = Begleitung

- zuverlässiger Ansprechpartner
- offene, direkte Kommunikation
- sich hinter keiner Rolle verstecken
- Einlassen auf neue Erfahrungen, Erlebnisse
- Leitung, Programm loslassen können

Kooperative Abenteuerspiele
- **Fantasie und Realität** -

- Abenteuerspiel lebt von „Als-ob-Situationen“
- **Problem**: Fantasie ist eine ambivalent Größe
 - Quelle unserer Kraft & Lebensfreude
 - Vorstellung (sonst) unerreichbarer Dinge
 - Lebendigmachen von Vergangenem
 - Nebensächlichkeit
 - Zeitverschwendung

- ⇒ Fantasie löst ambivalente Gefühle aus
- ⇒ **Entscheidung**: mehr fantasievolle oder mehr „ernste“ Spiele

Kooperative Abenteuerspiele
- **Fantasie (1)** -

- Bilder, Metaphern müssen Zielgruppe entsprechen
 - stimmig: Erlebnis mit Tiefgang
 - nicht stimmig: albernes Spiel

- überzeugendes „rüberbringen“
 - Spaß & Einlassen-können des Leiters
 - ästhetische Qualität

Kooperative Abenteuerspiele
- **Fantasie (2)** -

- Problem: - Intervention, die das Spiel verlässt, kann Szenario infrage stellen
 - spontanes Eingehen Lerngelegenheiten ist schwer
 - ⇒ Intervention & Reflexion in das Szenario einbetten
 - Fantasie entzieht sich Kontrolle & Ergebnissicherung
 - ⇒ erfordert Intuition & Vertrauen in Prozesse offenen und selbst-organisierten Lernens

Kooperative Abenteuerspiele
- Realität -

- Ernstcharakter betonen
 - Spiele = Chance eigene Fähigkeiten zu testen
 - Betonung der Regeln
 - Regelverletzung => Konsequenz
- anspruchsvolles Aufgabenniveau, das aber bewältigt werden kann

Kooperative Abenteuerspiele
- (Un-)Planbarkeit (1) -

- gute Planung: Offenheit
 - => nondirektive Leitung während der Aktion
- Planung ist nie abgeschlossen
 - Eigendynamik der Aktionen
 - unplanbare Gruppenprozesse

Kooperative Abenteuerspiele
- **(Un-)Planbarkeit (2)** -

- Gefahr:
 - Erstarrung zum rigiden Programm
 - trügerische Sicherheit
 - Blindheit für tatsächlich ablaufende Prozesse
- ⇒ Aktivitäten: weitgehend planbar
- ⇒ Prozesse & Erfahrungen: kaum planbar
- Gute Planung:
 - antizipiert mehrere mögliche Prozesse & Erfahrungen
 - ist offen, dass alles auch ganz anders kommen kann

Kooperative Abenteuerspiele
- **physische Sicherheit** -

- Konzept: geplante Risikoerfahrungen
- hohes subjektives Risiko
- minimales „objektives“ Risiko
- Sicherheit ist abhängig vom verantwortungsbewussten Handeln aller Beteiligten

Kooperative Abenteuerspiele
- **Sicherheitsaspekte** -

- Erste-Hilfe-Set
- Bodenbeschaffenheit
- Materialien
- Ballspielen
- Bewegungsspielen
- Spielen mit verbundenen Augen
- Fallen/Möglichkeit ruckartiger Berührungen
- Sprünge

Kooperative Abenteuerspiele
- **physische Sicherheit** -

- Aktivitäten auf potentielle Risiken & Gefahrenquelle prüfen
- eigene Fähigkeiten überprüfen
- Aktivität nie aus dem Auge verlieren
- Teilnehmer für Risiken sensibilisieren
- Teilnehmer aus Fähigkeiten überprüfen

Kooperative Abenteuerspiele
- **emotionale Sicherheit** -

- individuelle Schwellen zw. Spannung & Angst
- Angst erschwert/verhindert Lernen
- Ängste => Erfahrungen = persönlicher Misserfolg
=> geringer Nutzung eigener Potentiale

⇒ Besondere Beachtung von Teilnehmern mit geringer Angschwelle!!!

Kooperative Abenteuerspiele
- **Spiele = Rohstoffe** -

- Spiele müssen situationsangepasst sein!!!
 - kontinuierliche Reflexion des Gruppenprozesses
 - je mehr Spiele (...) man kennt, desto eher kann man in gegebener Situation etwas Passendes vorschlagen

⇒ Spiele ≠ fertiges Produkt

Kooperative Abenteuerspiele
- **Variationsmöglichkeiten von Spielen** -

Materialien, Regeln, Spielraum, Zeitrahmen, ...
lassen sich:

- vergrößern
- verkleinern
- hinzufügen
- beschränken
- ersetzen
- umkehren
- anpassen
- verschlüsseln
- umstellen
- zusammenfassen

Kooperative Abenteuerspiele
- **Schwierigkeitsdosierung von Spielen** -

zentrale Rolle: Handicaps, d.h.

Einschränkung...

- der Wahrnehmung
- der Kommunikation
- der Bewegungsmöglichkeiten
- des verfügbaren Materials
- der verfügbaren Zeit

Kooperative Abenteuerspiele
- **Strukturelle Anforderungen von Spielen** -

- Orte wechseln
- Anordnungen herstellen
- Hindernisse bewältigen
- Führen u. geführt werden
- Objekte transportieren
- Info´s sammeln u. verarbeiten
- Bewegung realisieren
- Sachverhalte präsentieren
- Einschätzungen vornehmen
- Plätze tauschen
- Raum begrenzen
- Objekte suchen
- Objekte fangen
- Objekte konstruieren
- Halten u. Auffangen
- Kontakt herstellen
- Wahrnehmung schärfen
- Ressourcen verhandeln

Kooperative Abenteuerspiele
- **Spielkategorien** -

- Kennenlernspiele
- Warming-up-Spiele
- Wahrnehmungsspiele
- Vertrauensübungen
- Kooperationsspiele
- Abenteuerspiele
- Abenteueraktionen
- Reflexionsimpulse