



# Abenteuer Spiel 1

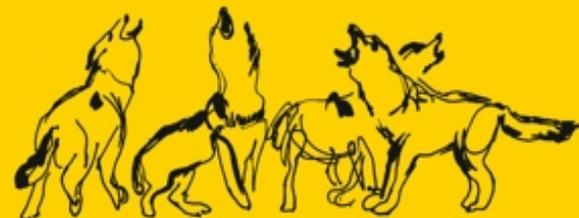
**Handbuch zur Anleitung  
kooperativer Abenteuerspiele**

3. überarbeitete Auflage

Christoph Sonntag



Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik





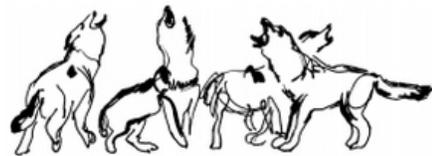
# Abenteuer **1** Spiel

**Handbuch zur Anleitung  
kooperativer Abenteuerspiele**

3. überarbeitete Auflage

Christoph Sonntag

  
**ziel**  
Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik



Dieser Titel ist auch als Printausgabe erhältlich  
ISBN 978-3-940 562-52-4

Sie finden uns im Internet unter  
[www.ziel-verlag.de](http://www.ziel-verlag.de)

Wichtiger Hinweis des Verlags: Der Verlag hat sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Bilder, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Leider gelang dies nicht in allen Fällen. Sollten wir jemanden übergangen haben, so bitten wir die Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Inhalt und Form des vorliegenden Bandes liegen in der Verantwortung der Autoren.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-944 708-07-2 (eBook)

Verlag: ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH  
Zeuggasse 7– 9, 86150 Augsburg, [www.ziel-verlag.de](http://www.ziel-verlag.de)  
3. überarbeitete und erweiterte Auflage 2010

Grafik und Stefanie Huber, Friends Media Group GmbH  
Layoutgestaltung: Zeuggasse 7, 86150 Augsburg

Illustrationen: Jochen Plogsties

Bildnachweis: Foto „Einer geht noch“ – Torsten Wolter Porträtfoto Jochen Plogsties –  
Inga Kerber Alle anderen Fotos – Christoph Sonntag

Gesamtherstellung: Friends Media Group GmbH  
[www.friends-media-group.de](http://www.friends-media-group.de)

© Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert

oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

eBook-Herstellung und Auslieferung:  
HEROLD Auslieferung Service GmbH  
[www.herold-va.de](http://www.herold-va.de)

An dieser Stelle möchte ich zunächst einmal Daniel danken, ohne dessen Anstoß es dieses Buch wohl nie gegeben hätte.

Dann geht ein besonderer Dank an Rüdiger und Kitzi, die mich mit ihrer Spielfreude und Fantasie angesteckt haben. Darüber hinaus haben sie mich in vielen Gesprächen und Diskussionen immer wieder bestärkt und unterstützt.

Den letzten Schliff bei der Ausformulierung verdanke ich Sybille, die in mühevoller Kleinarbeit das komplette Buch überarbeitet hat. Vielen Dank!

Und zuletzt möchte ich mich noch bei Katja bedanken, die den kompletten Prozess begleitet hat. Sie war mir während der ganzen Zeit eine unschätzbare Unterstützung und Hilfe.

# Inhaltsverzeichnis

## Einleitung

## Kooperative Abenteuerspiele

Abenteuerspiele

Spiel, Aufgabe oder Übung?

Spielsequenzen

## Die Erlebnispädagogik

Ganzheitliches Lernen

Das Komfortzonenmodell

Die Balance von Anforderung und Fähigkeiten

Das Flow-Erlebnis

Das Challenge-by-Choice-Prinzip

Fun(n) – functional understanding not necessary

The Adventure Wave

Zusammenfassung

## Die Einflussfaktoren

Ort

Zeit

Material

# Die Gruppe

Die Gruppengröße

Das Alter der Gruppenmitglieder

Ziel und Zweck der Gruppe

Die Gruppenphase

Die Gruppenstruktur

Die Gruppenentstehung und -zusammensetzung

# Merkmale einer guten Spielleitung

Phasenübergreifende Merkmale einer effektiven Spielleitung

Die Atmosphäre der Sicherheit und des Vertrauens

# Die Planungsphase

Das Sammeln von Informationen

Die Festlegung des Zielrahmens

Die Auswahl und Zusammenstellung der Spiele

Spielketten

Die Anpassung der einzelnen Spiele an die Gruppe

Exkurs: Spiele „aus dem Ärmel schütteln“

Das Verändern von Spielen

Anregung zum Erfinden von Spielen

Die Vorbereitung

Die Spielleitung als Dramaturgen

# Exkurs Sicherheit

# Die Präsentationsphase

Instruktion  
Partizipation von Spielerinnen und Spielern  
Anleitung von Spaßspielen  
Animation  
Verschiedene Lernansätze und deren Präsentationsformen  
Moderation  
Die Spielleitung als Instruktore und Animateure

## Die Aktionsphase

Rolle und Aufgabe der Spielleitung  
Umgang mit Spielregeln  
Selbstverantwortung der Gruppe  
Interventionen  
Spielende  
Die Spielleitung als teilnehmende Beobachter

## Die Reflexionsphase

Grundregeln einer Reflexion  
Die Themenwahl  
Vorgehensweisen in der Reflexion  
Einsatz von Reflexionsmethoden  
Praktische Tipps zur Durchführung einer Reflexion  
Die Spielleitung als Moderatoren

## Der persönliche Stil

## Literaturverzeichnis

# Autor und Illustrator



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 „Shuhtower“ 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“.

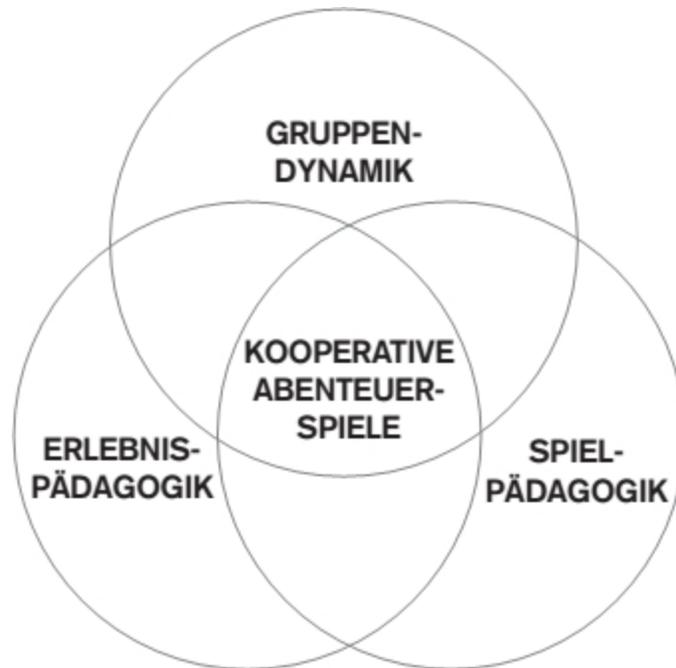


# Kooperative Abenteuerspiele

# 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 Anforderungsgrad* 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.



### **Austausch und Reflexion**

Kooperative Abenteuerspiele sind keine reinen Spaß- und Konsumangebote. Sie dienen in erster Linie der Initiierung von persönlich bedeutsamen Lernprozessen. Diese Form des Lernens entwickelt sich aber nicht automatisch aus dem Spiel heraus, sondern bedarf einer aufmerksamen und unterstützenden Begleitung. Erst durch den gegenseitigen Austausch und die gemeinsame Reflexion des Spielgeschehens ist es möglich, wichtige Erkenntnisse über sich und die Gruppe zu gewinnen und das Erlebte für sich einzuordnen.





# Die Erlebnispädagogik

# Die Erlebnispädagogik

Die meisten der Initiativübungen und Problemlösungsspiele, die das Kernstück der kooperativen Abenteuerspiele darstellen, sind in der Erlebnispädagogik entwickelt worden. Diese hat ihren Ursprung in der „Erlebnistherapie“ von Kurt Hahn, der zu den Vertretern der Reformpädagogik gehört. Ziel dieser Bewegung war es, die Pädagogik zu „subjektivieren“. „Selbstverwirklichung“ und „Entfaltung“ stellten die Schlüsselbegriffe dar. Ausgehend von den Prämissen Rousseaus wurde der Mensch an sich als gut, im Sinne von rein und unschuldig angesehen. Erst durch Kultur und Erziehung nehme er negative Züge an. Die Anhänger dieser Bewegung wollten die Erziehung reformieren, Erziehung sollte „um des jungen Menschen willen geschehen“ (Hermann Nohl 1961). Kurt Hahn vertrat die Auffassung, die Jugend leide unter dem Verfall körperlicher Tauglichkeit, einer fehlenden Selbstinitiative, einer verringerten Geschicklichkeit und Sorgfalt und vor allem an der mangelnden Fähigkeit, Empathie für andere zu entwickeln. Ursachen dieses Verfalls seien die modernen Fortbewegungs- und Kommunikationsmittel, die immer schwächer werdende Tradition des Handwerks und die ständige Hast und Eile, die für unsere Gesellschaft charakteristisch ist. Eine Diagnose, die erstaunlich aktuell geblieben ist, wenn man bedenkt, dass Hahn sie in den 30er-Jahren des 20. Jahrhunderts aufstellte. Hauptbestandteile seiner Erlebnistherapie waren die Übernahme von Rettungsdiensten, die körperliche Ertüchtigung und die Durchführung von Projekten und Expeditionen.

Die heutige Erlebnispädagogik hat sich inzwischen immens weiter- und in die verschiedensten Richtungen entwickelt. Daher gibt es zahlreiche Definitionen von Erlebnispädagogik. Während einige unter Erlebnispädagogik ausschließlich Aktivitäten verstehen, die

natursportliche Maßnahmen wie Klettern, Rafting oder Segeln umfassen, ist es auch möglich, diesen Begriff relativ weit zu fassen. Eine solche Definition von Erlebnispädagogik lautet dann wie folgt: Generell handelt es sich in der Erlebnispädagogik um Aktionen, die von den Teilnehmenden als subjektive Herausforderung angesehen werden, diese auf allen Ebenen und mit allen Sinnen ansprechen und zusätzlich eine hohe Attraktivität für sie besitzen. Der Reflexion des Erlebten kommt dabei eine besondere Bedeutung zu. Durch die Auseinandersetzung mit dem Erlebten soll versucht werden, Lernprozesse bewusst zu machen. Kurz gesagt ist Erlebnispädagogik „learning by doing combined with reflection“ (Priest/Gass 1997, 136).

Erlebnispädagogik muss nicht zwingend mit aufwändigen Aktionen wie Segeln oder Klettern verbunden sein. Für viele Menschen stellt es schon eine Herausforderung dar, gemeinsam mit anderen über eine hüfthohe Schnur zu gelangen, ohne diese zu berühren, oder mit verbundenen Augen durch den Wald zu gehen. Diese Erkenntnis spiegelt sich nicht zuletzt darin wider, dass kooperative Abenteuerspiele mittlerweile in vielen erlebnispädagogischen Programmen und Konzepten fest verankert sind und von vielen Pädagoginnen und Pädagogen als eigenständiger Zweig der Erlebnispädagogik angesehen werden.

Um diese Spielform allerdings möglichst sinnvoll und zielorientiert einzusetzen und anzuleiten, ist es wichtig, sich vorab mit einigen zentralen Theorien der Erlebnispädagogik zu beschäftigen. Deshalb wird im Folgenden kurz das zugrunde liegende Lernverständnis erläutert und erklärt, wie und wo Lernen aus erlebnispädagogischer Sicht stattfindet. Anschließend wird kurz darauf eingegangen, welche Bedeutung die Herausforderung innerhalb eines erlebnispädagogischen Prozesses hat und welche Kriterien ein erlebnispädagogisches Programm erfüllen muss, um persönlich bedeutsame Lernprozesse zu initiieren und zu begleiten.