

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.