

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 becoming 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 Gruppenzugehörigkeit, 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 Piffigkeit 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, Spielideen 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