

Einleitung

Das Erscheinen des dritten Bandes der „Kooperativen Abenteuerspiele“ im Jahr 2013 haben wir zum Anlass genommen, die Bände 1 und 2 noch einmal gründlich zu überarbeiten. In Band 2 wurden dabei circa 20 Spielen neue Varianten hinzugefügt, die Literaturempfehlungen aktualisiert und einige Zeichnungen verbessert. Alle drei Bücher wurden in ihrer Erscheinungsform und in der Nomenklatur einander angeglichen.

Seit der Erstausgabe dieses Bandes hat sich der Bereich der Abenteuer- und Erlebnispädagogik rasant weiterentwickelt. Unterrichtsstunden, Seminare, Kurse oder Vorlesungen zu diesem Thema sind inzwischen fester Bestandteil des Lehr- und Studieninhalts an vielen pädagogischen Fachschulen und Hochschulen geworden. In der pädagogischen Praxis hat sich das Arbeiten mit erlebnispädagogischen Methoden in Jugendarbeit und Jugendhilfe, in der betrieblichen Weiterbildung und auch in der Schule als Arbeitsansatz etabliert. In vielen anderen Feldern, wie Familienbildung, Behindertenarbeit, Bewährungshilfe, Beratung und Therapie, wird dem erfahrungsorientierten Lernen eine zunehmend steigende Bedeutung beigemessen.

Kooperative Abenteuerspiele haben unserer Einschätzung nach bei dieser Entwicklung eine nicht zu unterschätzende Rolle gespielt, da sie vielseitig einsetzbar sind und bei den Teilnehmenden Motivation und Energie freisetzen. Sie können andere erlebnispädagogische Settings ergänzen, aber auch – insbesondere

in Form von Spielsequenzen – unabhängig davon ihren eigenen Wert entfalten.

Viele dieser Spiele sind neu und alt zugleich. Neu sind sie insofern, als sie im erlebnispädagogischen Feld in den letzten Jahren „aufgetaucht“ sind. Bei einigen von ihnen handelt es sich auch um „Erfindungen“, die wir selbst gemacht oder an denen wir mitgewirkt haben. Andererseits lässt sich mit gutem Grund auch von alten Spielen reden, denn einige der Spiele haben sich inzwischen schon den Ruf von Klassikern erworben. Angesichts dieses fortlaufenden Prozesses der Wiederentdeckung, Erfindung und Weiterentwicklung von Spielen lassen sich viele Spiele nicht mehr genau auf ihren Ursprung zurückverfolgen.

In jedem Fall aber verdankt auch dieser zweite Band seine Entstehung sehr greifbaren Einflüssen. Karl Rohnke, der Pionier erlebnispädagogischer Spielesammlungen, hat seit der Veröffentlichung unseres ersten Bandes eine Reihe von Büchern geschrieben, durch die wir uns ausgiebig haben inspirieren lassen. Ohne die Arbeit von Karl Rohnke wäre es wohl weder zu unserem ersten noch zu dem vorliegenden Band der „Kooperativen Abenteuerspiele“ gekommen.

Daneben haben in den Jahren nach der Veröffentlichung von Band 1 eine Reihe anderer Autorinnen und Autoren die Bühne erlebnispädagogischer Spielepublikationen betreten, insbesondere in den USA Jim Cain und Barry Jolliff, Steve Butler, Chris Cavert und Sam Sikes, Wendy Ellmo und Jill Graser sowie in

Großbritannien Roger Greenaway, der sich sehr intensiv mit dem Bereich der Reflexionsmethoden auseinandergesetzt hat. Auf die schriftlichen und z. T. persönlichen Anregungen dieser Autorinnen und Autoren gehen einige Spiele dieser Sammlung zurück. In den letzten Jahren ist aber auch bei uns in Deutschland und darüber hinaus in Europa ein reger Austausch der Praktikerinnen und Praktiker im erlebnispädagogischen Feld in Gang gekommen. Ein besonders anregendes Forum, auch im Hinblick auf Inspirationen für dieses Buch, sind die jährlichen Konferenzen der europäischen Mitglieder der Association for Experiential Education (AEE) gewesen. Spielideen, praktische Anregungen und auch konzeptuelle Überlegungen verdanken wir in diesem Kontext insbesondere Bernd Rademächers, Chris Reed, Gabriel de Fonseca, Jac Rongen, Jennifer Nold, Johan Hovelynck, Luk Peeters, Markus Ingold, Maurice Zorge, Michael Rehm, Patti Amonini, Silke Körner und Sven-Gunnar Furmark.

Wenn eine Gruppe von Menschen zusammenkommt, um Ideen, die zunächst nur auf dem Papier oder im Kopf existieren, auszuprobieren und weiterzuentwickeln, entwickelt sich oft eine erstaunliche und produktive Dynamik. So waren für die Entstehung dieses Buches auch unsere ganz praktischen Erfahrungen in Workshops, Seminaren und Projekten wieder von zentraler Bedeutung. Insbesondere in unserer seit 1992 im monatlichen Rhythmus stattfindenden „Erlebnispädagogik Praxis-AG“ haben wir sehr viele der hier geschilderten Spiele erprobt, reflektiert und ihnen dabei immer wieder neue Variationen hinzugefügt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dieses offenen Forums haben nicht nur zahlreiche Ideen beigetragen, sondern uns auch anderweitig Rückhalt bei der Entstehung dieses Buches gegeben. Einzelne Spiele und Variationen verdanken wir insbesondere Dirk Bechthold, Georg Rothenberg, Hans Lingen,

Hans-Martin Schmitz, Kerstin Keber, Matthias Hünemann, Stefan Oberst, Steffi Otto, Stephanie Loser, Ulrike Roth und Veronika Biggi. Neue Ideen beigetragen und vorhandene Ideen weiterentwickelt haben auch die Co-Teamerinnen und Co-Teamer sowie Teilnehmerinnen und Teilnehmer unserer Fortbildungsreihen „Abenteurer, Lernen, Kreativität“ sowie anderer Seminare zum Thema „Kooperative Abenteuerspiele“ und zu verwandten Themen. Hilfreiche Anregungen verdanken wir u. a. Gerhard Röthig, Kathi Volkert, Katja Wagner, Lothar Zischke, Martin Rink, Michael Becker, Michael Vyskocil, Rainer Loosen, Rainer Tempel, Ronny Hauser, Siegfried Seeger, Steffen Schmidt und Wolfgang Fleißner. Bei allen, die auf die eine oder andere Weise zu diesem Buch beigetragen haben, möchten wir uns an dieser Stelle ganz herzlich bedanken.

Einen großen Anteil an diesem Buch hat Katharina Becker, die einerseits die grafische Gestaltung vorgenommen hat, und die uns zum anderen auf einigen der oben beschriebenen Wegen, insbesondere bei der „Erlebnispädagogik Praxis-AG“ und bei der Fortbildungsreihe „Abenteurer, Lernen, Kreativität“, seit vielen Jahren begleitet. Sie hat unzählige Spuren in den „Kooperativen Abenteuerspielen“ hinterlassen.

Bedanken möchten wir uns schließlich auch bei Susanne Lesaar, die uns bei der Überarbeitung dieses Bandes redaktionell wieder sehr engagiert unterstützt und das Buch dabei fehlerfreier und lesefreundlicher gemacht hat. Zwei Anmerkungen schließlich zum Stil und zur Sprachform, für die wir uns diesmal entschieden haben. In dem nun folgenden einleitenden Teil des Buches werden wir uns mit einigen grundlegenden Gedanken beschäftigen, die für die Arbeit mit den Spielen, Aufgaben und Übungen von Bedeutung sind. Dabei knüpfen wir an unsere Überlegungen im ersten Band an und greifen davon nur die Punkte

noch einmal in gleicher Weise auf, die uns für eine sinnvolle Arbeit mit den Spielen unbedingt notwendig erscheinen. Auf einige andere Aspekte, die wir in der Einführung zum ersten Band nur kurz angerissen haben, gehen wir dafür diesmal ausführlicher ein. Zu vielen dieser Aspekte ist natürlich bereits einiges in der Literatur geschrieben worden. Um einer leichten Lesbarkeit willen verzichten wir aber auf unmittelbare Literaturangaben und versuchen vielmehr, aus unserer Sicht einen Überblick über relevante Überlegungen zu geben. Im kommentierten Literaturverzeichnis befindet sich in diesem Zusammenhang wieder ein Teil „Theorie und Praxis der Abenteuer- und

Erlebnispädagogik“, in den wir alle Bücher aufgenommen haben, die unseren Überlegungen zugrunde liegen.

Was die geschlechtsspezifische Differenzierung angeht, so werden wir im Folgenden nur die weibliche Sprachform benutzen. Das hat einerseits schreibtechnische Gründe, zum anderen erscheint uns dies eine ausgewogene Fortsetzung des ersten Bandes zu sein. Wenn also in diesem Band von Spielerinnen, Leiterinnen und anderen Menschen die Rede ist, so sind damit natürlich auch Spieler, Leiter und eben immer Frauen und Männer gemeint und angesprochen.

