

Einleitung

*„Wenn du etwas zwei Jahre lang gemacht hast, betrachte es sorgfältig.
Wenn du etwas fünf Jahre lang gemacht hast, betrachte es misstrauisch.
Wenn du etwas zehn Jahre lang gemacht hast, mache es anders.“
(Mahatma Gandhi)*

Achtzehn Jahre sind vergangen, seit wir den ersten Band der „Kooperativen Abenteuerspiele“ geschrieben haben. Eine Zeit, die auch uns inzwischen sehr lang vorkommt. Nun, elf Jahre nach der Veröffentlichung von Band 2, ist unsere dritte Spielsammlung fertig geworden. Ganz im Stil der ersten beiden Bände. Angesichts von Gandhis mahnenden Worten sollte uns das nachdenklich machen. Schließlich haben wir die Spiele selbst immer im Kontext einer Pädagogik gesehen, deren Anliegen Persönlichkeitswachstum ist – und das heißt ja auch Veränderung. Müsste man da nicht langsam mal was anders machen? Wir selbst sind unserem Ansatz treu geblieben, vielleicht auch ganz einfach deshalb, weil wir bislang auf keinen anderen gestoßen sind, mit dem wir in unseren jeweiligen Arbeitsfeldern – Schule, Jugendarbeit und Fortbildung – vergleichbar gute Erfahrungen gemacht hätten. Bei einem Blick auf das pädagogische Arbeitsfeld kann man zu dem Schluss kommen, dass wir mit diesen Erfahrungen nicht alleine stehen. So sind in den letzten Jahren viele andere Spielbücher veröffentlicht worden, in denen sich zahlreiche Aufgaben vom Typ der kooperativen Abenteuerspiele finden. Erlebnispädagogik, der Hintergrund also, der die Entwicklung solcher Spiele am stärksten beeinflusst hat, ist ein weiter wachsendes Feld. Die Anzahl der Organisationen, die unter dieser Flagge Freizeiten, Seminare, Fort- und Weiterbildungen und inzwischen auch Spielmaterialien anbieten, ist kaum mehr überschaubar.

Zugleich wird dem erfahrungsorientierten Lernen – und davon ist wiederum die Erlebnispädagogik ein Teil – zunehmend Bedeutung beigemessen, allen voran von der Gehirnforschung. Sogar Schulbücher setzen in den letzten Jahren immer stärker in ihren Titeln auf Begriffe wie Entdecken und Erlebnis.

Wie kommt es, dass Erleben, Erfahren und Abenteuer so hoch im Kurs stehen? Die Frage ist eigentlich ganz einfach zu beantworten. Schließlich ist das Pendant zu dieser Entwicklung ein fortlaufendes Eindringen der elektronischen Medien in alle Lebensbereiche. Die digitale Welt ist dabei insbesondere für Kinder und Jugendliche mindestens genauso spannend. Aber die Erlebnisse, die sie dort suchen und finden, sind grundsätzlich aus zweiter Hand. Keine Bewegung, keine unmittelbare Begegnung, aber auch keine Tendenz zum Innehalten, Entspannen und Reflektieren. Es liegt auf der Hand, dass ein zunehmend von Laptops, Smartphones und Tablets getakteter Alltag zwar eine starke Konkurrenz, aber eben auch kein Ersatz für eine erfahrungsorientierte Pädagogik sein kann.

Ein anderer Grund, warum gerade die kooperativen Abenteuerspiele sich in der Pädagogik weiterhin so großer Beliebtheit erfreuen, liegt sicher darin, dass die Zeiten, in denen Kinder in ihrer Freizeit eigenständig unterwegs waren und im Wald oder auf der Wiese selbst vergleichbare Spiele gespielt oder sogar erfunden haben, so gut wie vorbei sind.

Auch der offenen, auf Partizipation und den Bezug zum Sozialraum hin ausgerichteten Jugendverbandsarbeit steht ein immer vielfältigeres Angebot von spezifischen Freizeitmöglichkeiten, das vom Malkurs über den Klavierunterricht bis zu Kinder- und Jugendreisen reicht, gegenüber. Dazu kommt, dass Ganztagschule, Hausaufgaben und in immer größerem Ausmaß auch Nachhilfestunden die freie Zeit von Kindern reduzieren. All diese Aktivitäten haben entweder einen individuelleren Charakter oder sie sind als Gruppenaktivitäten so stark strukturiert, dass wenig Freiraum für selbstverantwortliche Planungen, Entscheidungen und Aktionen bleibt. Erlebnisorientierte Angebote können in gewisser Hinsicht als ein modernes pädagogisches Pendant zu dem betrachtet werden, was zumindest einige Eltern der heutigen Kinder und Jugendlichen in ihrer eigenen Kindheit und Jugend noch selbst gemacht haben.

Kooperative Abenteuerspiele sind also weiter aktuell und vielleicht ist ihr Einsatz in Jugendarbeit und Schule noch wichtiger geworden. Zugleich hat ihre Erfolgsgeschichte aber auch dazu geführt, dass die Arbeit mit ihnen anspruchsvoller geworden ist. Vor 20 Jahren waren diese Spiele fast ausschließlich im erlebnispädagogischen Umfeld bekannt – und das war damals eine überschaubare Anzahl kleinerer Organisationen, die, ausgehend von dem Modell „Outward Bound“, Klassenfahrten für Schulen und Seminare für Betriebe angeboten haben. Heute sind viele der klassischen Spiele recht bekannt und man kann nicht mehr automatisch davon ausgehen, einer Gruppe mit ihnen etwas völlig Neues zu präsentieren. Abgesehen von ganz praktischen Überlegungen bei der Auswahl von Spielen hat das auch insofern Bedeutung, als das „neue Setting“, also die Arbeit in einem Rahmen, für den noch keine Vorerfahrungen und feste Handlungsmuster

seitens der Teilnehmerinnen bestehen, einer der Faktoren ist, die aus Sicht der Erlebnispädagogik ein Gruppengeschehen besonders wirkungsvoll machen können.

Ein weiterer Aspekt ist der, dass Methoden, die ursprünglich nur im erlebnispädagogischen Kontext genutzt wurden, mittlerweile stark in den Freizeitbereich Eingang gefunden haben – und dort oft ganz anders verwendet werden. Das beste Beispiel dafür ist der Hochseilgarten. Ursprünglich eine Teamaufgabe, bei der ein oder mehrere Personen beim Klettern oder Balancieren in Bäumen von anderen Gruppenmitgliedern gesichert wurden, ist er heute im Wesentlichen als Freizeitattraktion, bei der man nach kurzer Einführung mit individueller Selbstsicherung einen Parcours durchläuft, weit bekannt und verbreitet. Kooperative Abenteuerspiele, früher fast ausschließlich von erfahrenen Trainerinnen als Initiativ- und Problemlöseaufgaben zur Vorbereitung auf Outdoor-Aktivitäten eingesetzt, werden heute von viel mehr Menschen mit ganz unterschiedlichen Vorerfahrungen und Erwartungen in allen möglichen Zusammenhängen genutzt.

Dazu haben wir mit unseren Büchern nicht unwesentlich beigetragen. Das Anliegen, zusammen mit den Spielen auch eine Orientierung zu der Art und Weise, wie man sinnvoll mit ihnen arbeiten kann, zu liefern, ist uns daher noch wichtiger geworden. Nach einem kurzen Überblick zu Hintergrund, Zielen und grundsätzlichen Prinzipien der Arbeit mit kooperativen Abenteuerspielen beschäftigt sich der größte Teil des einleitenden Textes daher mit der Frage, wie diese Arbeitsprinzipien konkret in Planung, Anleitung, Durchführung und Reflexion umgesetzt werden können. Nach sorgfältiger Betrachtung sind wir nämlich immer noch der Überzeugung, dass es darauf ankommt, was man aus den Spielen macht.

Wir sind allerdings auch misstrauischer – oder sagen wir vielleicht besser: zurückhaltender – geworden, was unsere eigenen Erwartungen an die Arbeit mit den Spielen angeht. Zum einen können sie nicht das Dilemma lösen, mit dem wir uns wie die meisten Praktikerinnen im pädagogischen Feld konfrontiert sehen. Einer wachsenden Anzahl von Problemen stehen eher kürzer werdende Zeiten gegenüber, in denen konkret an Themen des sozialen Lernens und der Persönlichkeitsentwicklung gearbeitet werden kann. Man macht sich selbst etwas vor, wenn man von einer einmaligen Sequenz mit kooperativen Abenteuerspielen nachhaltige Veränderungen bei Kindern oder Jugendlichen, deren problematisches Verhalten aus einer Vielzahl von Bedingungsfaktoren heraus erwachsen ist, erwartet. Die Spiele können Anstöße zum Nachdenken und zur Veränderung geben. Damit sich daraus etwas entwickelt, müssen sie in einen Kontext gestellt werden, der über die unmittelbare Arbeit, die wir in diesem Buch beschreiben können, hinausgeht.

Schließlich sind wir auch in einer grundlegenden Frage nachdenklicher geworden. Der erlebnispädagogische Ansatz, den wir im Folgenden skizzieren, lässt sich als die sorgfältige Bereitstellung eines Rahmens beschreiben, innerhalb dessen die Mitglieder einer Gruppe relativ autonom agieren können. Aber kann solch eine pädagogisch kontrollierte Autonomie ein Ersatz für Freiräume sein, in denen Kinder und Jugendliche ihre Welt real mitgestalten und dabei ihrerseits deren Rahmenbedingungen verändern können? Und wie sähe eine Pädagogik aus, die das zu ihrem Kernanliegen machen würde? Die Antwort auf diese Frage muss in jedem Fall jenseits der kooperativen Abenteuerspiele gesucht werden. Wir hoffen, dass die Leserinnen dieses Buches trotzdem auch in Band 3 wieder genug Anregungen finden werden,

um das eine oder andere in ihrer Praxis anders zu machen.

Wir möchten uns an dieser Stelle für die unzähligen Anregungen bedanken, ohne die dieser Band nicht zustande gekommen wäre. Bei unseren Seminaren mit den Mitarbeiterinnen und Teams verschiedenster Verbände, Schulen und anderer Organisationen nehmen wir immer auch selbst neue Ideen mit. Stellvertretend seien hier nur vier dieser Organisationen genannt, mit denen wir langjährig zusammengearbeitet haben: die Akademie Remscheid mit ihrem Spielmarkt, die Experiential Educators Europe (EEE) mit ihren jährlichen Konferenzen, die Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Sachsen (AGJF) im Rahmen ihrer Zusatzqualifikation Erlebnispädagogik und die Erlebnistage, mit deren Teams wir an verschiedenen Standorten zusammengearbeitet haben. Sehr viele Spielideen sind auch in den Treffen unserer seit über 20 Jahren bestehenden „Erlebnispädagogik Praxis-AG“ entstanden oder gereift. Allein die Liste der Menschen, die in diesem Zusammenhang in den letzten zehn Jahren selbst Workshops angeboten haben, ist beeindruckend: Dirk Bechthold, Christine Budschat, Claudia Christ, Lars Christensen, Monika Degen, Wilfried Dewald, Pitt Elben, Jürgen Germer, Norbert Greis, Meik Haselbach, Hardy Hausting, Angy Hill, Johan Hovelynck, Matthias Hünemann, Sigi Karnath, Hans-Peter Kipp, Matthias Klein, Thomas Kohn, Annette Labaek-Noeller, Dirk Lammers, Hans Lingen, Stephanie Loser, Andy Martin, Flo Mortag, August Müller, Stefan Oberst, Stephanie Otto, Martin und Françoise Ringer, Jac Rongen, Eike Rösch, Uli Roth, Georg Rothenberg, Jürgen Salewski, Martin Schwiensch, Christoph Sonntag, Markus Staudt, Martina Stephan, Paul Stolz, Peter Veit, Kathi Volkert, Annika Weinsheimer, Steffi Wilhelm, Reinhard Zarges, Manfred Zimmer, Maurice Zorge. Von allen haben wir profitiert.

In diesem Zusammenhang sei auch dem Team des Jugend- und Kooperationszentrums „Die Mühle“ – Vanessa Berg, Katharina Becker, Angelika Krieg und Manfred Kröhl – gedankt. Es hat nicht nur den Ort für die meisten unserer Praxis-AGs zur Verfügung gestellt, sondern uns stets auch inhaltlich und logistisch tatkräftig unterstützt. Schließlich möchten wir uns bei Susanne Le Saar bedanken. Sie hat die Entstehung dieser Spielesammlung vonseiten des Verlages betreut und dabei nicht nur viele unserer

orthografischen, grammatikalischen und stilistischen Fehler und Ungereimtheiten ausgebügelt, sondern auch inhaltlich mitgedacht und dabei viele Spielbeschreibungen verständlicher und leserfreundlicher gemacht. Zu guter Letzt noch eine Bemerkung zur Sprachform. Aus schreibtechnischen Gründen werden wir im einleitenden Text durchgehend die weibliche Form benutzen und bei den Spielen die männliche. Gemeint sind damit durchgehend Frauen und Männer bzw. Kinder und Jugendliche beiderlei Geschlechts.



