

Workshop 2011 "Abenteuerpädagogische Spiele" für Familiengruppenleiter des DAV in Horn-Bad Meinberg

Pädagogischer Hintergrund

Definition

Die Abenteuerpädagogik ist ein spezieller Ansatz in der Erlebnispädagogik, der gezielte Herausforderungen vor Ort einleitet und selbstdefiniertes und selbstbestimmtes Handeln der Teilnehmer fördert und unterstützt. Der Spielverlauf ist oft nicht kalkulierbar, daher müssen die Teilnehmer selber entscheiden, wie weit sie gehen wollen und können.

Die nötigen Prozessbegleiter stehen hier nur unterstützend zur Seite. Im Gegensatz zur Erlebnispädagogik werden mit den einzelnen Aktivitäten keine detaillierten pädagogischen Ziele verfolgt, sondern die jeweiligen Aufgaben sollen hierbei „nur“ Spaß machen. Meist wird dabei auch auf eine entsprechende Vor- und Nachbesprechung der Aktivitäten verzichtet. Eine entsprechende Ausbildung der Veranstalter/Innen ist häufig nicht gegeben, bzw. nicht notwendig.

In der Sprache der Erlebnispädagogen nennt sich unser Spiel "Kooperatives, aufbauendes Abenteuerspiel mit unterstützender Prozessbegleitung".

Diese speziellen Spiele eignen sich ebenfalls im besonderen Maße dafür, Schlüsselqualifikationen zu trainieren und werden gerne bei Teambuilding-Seminaren von Führungskräften eingesetzt.

"Abenteuer- und Erlebnisspiele verlangen von den Teilnehmern eine intensive Bewährung in Problemsituationen, die oft nur gemeinsam zu bewältigend sind. Jede Abenteuer- und Erlebnisspielsequenz ist eine Herausforderung, nicht nur für die körperlichen Kräfte der Gruppenmitglieder, sondern vor allem für die gemeinsame Intelligenz und Pffiffigkeit der Gruppe, da beides für erfolgreiche Lösungsstrategien in gleichem Maß gefordert ist."

Quelle: Patrik Lehner, Abenteuer- und Erlebnisspiele, S. 8



Auswahl der Prozessbegleiter

Vor Beginn des Spiels führt die Spielleitung die Prozessbegleiter anhand eines Prozessdiagramms in den abstrakten Spielablauf ein. Es liegt später im Ermessen der Prozessbegleiter die konkrete Aktion nicht "aus dem Ruder laufen zu lassen". Besonders in Hinsicht auf den Zeitplan können die Prozessbegleiter vorsichtig steuernd eingreifen.

Damit die Erlebnisse für die Gruppe positiv bleiben, sollten die Prozessbegleiter bereits über ausreichend Erfahrung in diesem Bereich haben. In kritischen Situationen sollte deshalb die Kompetenzerwartung der Gruppe an den Prozessbegleiter nicht enttäuscht werden. Sicherheitsvorkehrungen und strenges Einhalten der Regeln sind deshalb absolut unerlässlich und müssen deshalb kontrolliert werden.

Während der Aktion gilt jedoch die Regel der Gleichberechtigung damit eigenverantwortliches Handeln entstehen kann.

Ausnahme: Sicherheitsfragen

Die Prozessbegleiter führen auf jeden Fall pro Gruppe ein Erste Hilfe Päckchen und ein funktionsfähiges Mobiltelefon mit.



Vorbereitung und Methodik

Abenteurpädagogische Spiele sind Gruppenorientiert. Die Aufgabenstellung muss sich nach dem Entwicklungs- und Leistungsstand der Gruppe richten. Die Teilnehmer werden deshalb im Vorfeld:

- ◆ mit allen eventuell auftretenden Aufgaben konfrontiert, um die mitgeführte Ausrüstung zu optimieren.
- ◆ mit allen auftretenden Spielregeln konfrontiert.
z.B. "Niemals muss im Spielverlauf ein Sicherheits- oder Absperrgeländer überklettert werden".
- ◆ mit den Notfallmaßnahmen konfrontiert.
- ◆ mit allen Sicherheitsregeln konfrontiert.
Es gibt natürlich keine allgemeingültigen Regeln, um die Sicherheit jederzeit zu gewährleisten, aber mögliche Probleme im Vorfeld zu überdenken ist immer richtig.
Die folgende Aussage gilt jedoch immer.
"Wenn ihr glaubt, dass ihr euch an einer gefährlichen Stelle (z.B. absturzgefährdetes Gelände) befindet, seid ihr definitiv an einer falschen Stelle".
- ◆ Farben sind die wichtigsten Unterscheidungsmerkmale bei diesen aufwändigen Spielen.
Bildet eine rote Gruppe mit roten Aufgaben und einer roten Route u.s.w.
Ihr werdet in der der Hektik der Vorbereitung froh über diese Entscheidung sein.
Für unsere jüngsten Mitspieler ist es ein enormes Erfolgserlebnis wenn sie bei einer Vielzahl von Hinweisen die Richtigen anhand der Farben oder einfachen Symbolen finden können.
(Sonne, Mond, Schnecke, Uhr, u.s.w.)

