

ABENTEUERSPIELE MIT DOSIERTEM RISIKO

Lehrbehelf zur Fortbildung 2006

der Haltungs- und BewegungsberaterInnen
Linz, Landessporthalle auf der Gugl



Peter MITMANNSGRUBER

Akademienverbund Pädagogische Hochschule in Krems

September 2006

Die Erkenntnis, dass Spiele ein wertvolles Medium emotionalen und sozialen Lernens sein können, hat neben der Aufwertung traditioneller Kinderspiele zur Erfindung, zur Variation und zum gezielten Einsatz von Spielen in vielen pädagogischen Zusammenhängen geführt (vgl. Gilsdorf & Kistner, 2001⁸, S.15). Hinter dem Titel dieses Beitrages steht ein Konzept, mit bestimmten Spielen so zu arbeiten, dass dabei das Erlebnis von Spannung, Herausforderung und Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten im Vordergrund steht. Spiel, Abenteuer und Wagnis werden hier also im Kontext gesehen. Ähnlich wie bei den gruppendynamischen Übungen handelt es sich um komplexe Problemstellungen, die neben der kognitiven und der sozial-emotionalen auch immer eine deutliche physische Komponente und damit ein offensichtliches Element von Risiko und Wagnis beinhalten. Erlebnispädagogische Arbeit in der Schule erfordert, auch bei den spielerischen Methoden, eine sorgfältige Abschätzung möglicher Risiken und ein gutes Gespür dafür, welche Herausforderungen gestellt werden können, ohne die Schüler zu über- oder unterfordern. Sie setzt die Fähigkeit voraus, sich weitgehend zurückzunehmen und einer Gruppe ein hohes Maß an Selbstverantwortung zu überlassen (vgl. Gilsdorf & Kistner, 2001, S. 12-14).

Was ist hier mit Abenteuer gemeint ?

Abenteuer bedeutet immer einen Schritt in bislang unbekanntes Territorium zu wagen. Daher werden die Begriffe Risiko, Wagnis und Angst eng mit Abenteuer assoziiert. Unbekannte Territorien möchte ich hier mehr als eine psychologische denn eine geographische Größe verstehen. So verstanden bedeutet Risiko, in die Auseinandersetzung mit Neuem und Unbekanntem einen Schritt über die bislang vertrauten Wahrnehmungs-, Denk- und Verhaltensmuster hinauszugehen. Abenteuer sind nur begrenzt planbar. Der Prozess ist nicht im Detail kontrollierbar, der Ausgang nicht von Anfang an vorhersehbar (vgl. Gilsdorf & Kistner, 2001⁸, S. 19-20).

Was bedeutet „dosiertes Risiko“ ?

Wagnis und Risiko gelten allgemein als Synonyme. Beide kennzeichnen eine Unsicherheit, die sich aus dem Produkt der Wahrscheinlichkeit des Gelingens und der ungewissen Folgenhöhe zusammensetzt. Mit „Wagnis“ bezeichnet NEUMANN (2001, 12) *„die Entscheidung des Einzelnen, sich freiwillig in eine unsichere, ausgangsoffene und auch leiblich bedrohliche Handlungssituation zu begeben; das Gelingen oder Misslingen wird dabei weniger von Glück und Zufall als viel mehr von der eigenen sportlichen Kompetenz bestimmt.“*

Der Wagnisbegriff zeigt den persönlichen Bezug an, im Gegensatz zur Bezeichnung „Risikosportart“, die auf eine höhere Gefährlichkeit der betreffenden Sportart hinweist. Es geht daher nicht um die Aufnahme spektakulären Sports in die Schule, sondern um entwicklungsangepasste Wagnisaufgaben mit dosierbarem Risiko, verpackt in Abenteuerspielen. Die Wagnisgrenze bildet einerseits der Schüler, der sich gewisse Übungen zutraut und andererseits der mit den Gefahren vertraute Lehrer, der die Schüler begleitet und notfalls bei leichtsinnigen Aktivitäten bremst (vgl. Neumann, 2001, S. 12-16).

Einschränkungsmöglichkeiten zur Dosierung des Schwierigkeitsgrades

- ✓ **Einschränkung der Wahrnehmung:** Die Gruppe oder ein Teil der Gruppe muss z. B. die Aufgabe „blind“, (mit aufgesetzten Augenbinden), bewältigen.
- ✓ **Einschränkung der Kommunikation:** Die Gruppe oder ein Teil der Gruppe darf im Laufe der Aufgabe nur flüsternd miteinander sprechen, überhaupt nicht miteinander sprechen, nicht stimmlich miteinander kommunizieren oder nicht körperlich miteinander Kontakt aufnehmen.
- ✓ **Einschränkung der Bewegungsmöglichkeiten:** Hände, Arme, Füße oder Beine dürfen nur beschränkt oder gar nicht eingesetzt werden bzw. bestimmte Bewegungsabläufe werden als Voraussetzung zur Lösung der Aufgabe vorgegeben.
- ✓ **Einschränkung des zur Verfügung stehenden Materials:** Materialien werden auf ein Minimum reduziert, müssen von der Gruppe selbst reduziert werden oder werden nach und nach aus dem Spiel genommen.
- ✓ **Einschränkung der zur Verfügung stehenden Zeit:** Die Zeit zur Planung und/oder Durchführung der Aufgabe wird vorneweg beschränkt oder bei weiteren Durchgängen reduziert. Regelverletzungen resultieren in zusätzlichen Zeitverlusten.

(vgl. Gilsdorf & Kistner, 2001, S. 33)

Wie sollen SportlehrerInnen mit Ängsten von SchülerInnen umgehen?

SchülerInnen sollen zum selbstverantwortlichen und eigenständigen Umgang mit Wagnis, Risiko und Angst¹ hingeführt werden. Sie sollen:

- erfahren und begreifen lernen, dass Angst in Bezug auf Ursache, Äußerung und Umgang ein sehr komplexes Phänomen ist;
- erleben und verstehen lernen, dass Angst grundsätzlich subjektiv empfunden wird (gleiche Situationen können unterschiedlich bedrohlich wahrgenommen werden);
- die Bereitschaft entwickeln, die eigene Angst sich selbst wie auch den Mitschülern gegenüber einzugestehen;
- Angst bei Mitschülern erkennen, akzeptieren und zur selbständigen Angstverminderung der Schüler beitragen;
- Sensibilität für angstausslösende Situationen entwickeln;
- das Vertrauen in sich selbst durch positive Selbstinduktion steigern (das schaffe ich,...).

Ein mehrperspektivischer Zugang zu den Spielen erhöht für viele Schüler die Chance für einen angstfreien Umgang (objektive Leistung, Leistungsbewertung und Spelausgang nicht immer im Vordergrund) (vgl. Wulf, 1992, S. 26-36).

Anmerkung:

¹ Die Unterscheidung Angst – Furcht wird hier vernachlässigt: „Furcht, Affekt, der aus einer (objektbezogenen) Bedrohung oder Lebensgefahr erwächst, mit starken körperlichen Erscheinungen verbunden. Furcht ohne objektive Bedrohung wird als Angst bezeichnet.“ (Dtv Lexikon, Band 6, München 1995)

Die vier grundlegenden Arbeitsschritte

Schritt 1: Analyse der Ausgangssituation (Planungsphase)

Hier geht es unter Berücksichtigung der Machbarkeit (räumliche Voraussetzungen Material, etc.) zunächst einmal um die Auswahl geeigneter Spiele, wobei folgende Faktoren miteinbezogen werden sollen:

- ❖ Verhaltensweisen unter den Teilnehmern beobachten
- ❖ vorrangiges Ziel auswählen
- ❖ Variationsmöglichkeiten einplanen
- ❖ Schwierigkeit und Risiko richtig dosieren
- ❖ Zeitplanung
- ❖ Fokus wählen

Schritt 2: Einführung des Abenteuerspiels (Präsentationsphase)

Die Haltung des Lehrers und der Wortlaut seiner Instruktionen entscheiden wesentlich über den Erfolg des Spiels. Folgende Punkte sind zu beachten:

- ❖ klare Instruktionen über den Ablauf
- ❖ klarer Führungsstil
- ❖ Regeln und Sicherheitsaspekte hervorheben
- ❖ Betonung der Freiwilligkeit
- ❖ Neugierde und Entdeckungsdrang anregen
- ❖ Beobachterrollen vergeben

Schritt 3: Aktionsphase

Geduld und Aufmerksamkeit sind die Schlüsselworte für den Lehrer in der eigentlichen Aktionsphase. Die Verantwortung für Spielverlauf und Lösung liegt jetzt in den Händen der Gruppe:

- ❖ so wenig wie möglich eingreifen
- ❖ gegebenenfalls missverstandene Anweisungen aufklären
- ❖ den Zeitplan im Auge behalten
- ❖ Sicherheitsaspekte und Spielregeln beachten

Schritt 4: Auswertungs- und Reflexionsphase

Während der Lehrer in der Aktionsphase relativ stark in den Hintergrund treten kann, muss er in dieser Phase wieder aktiv werden und den Kindern helfen, ihre

Lernerfahrungen zu äußern, auszutauschen, zu verarbeiten und auszuwerten. Das beinhaltet:

- ❖ allen ermöglichen, sich auszudrücken
- ❖ Schwerpunkt auf **eine** Lernerfahrung setzen
- ❖ Hilfestellung, um die Erfahrungen zu verstehen
- ❖ evtl. bestimmte Feed-back-Regeln einführen
- ❖ eigene Sichtweise des Lehrers selektiv und nicht zu dominant einbringen
- ❖ Spielerfahrungen mit dem täglichen Leben verbinden (Transferbezüge)

(vgl. Gilsdorf & Kistner, 2001, S. 28-32; Gilsdorf & Kistner, 2001⁸, S. 16-23; Vopel, 1991, S. XIV-XVIII)

Beispielauswahl:

Der Wanderer



Abb. 1: Der Wanderer

Die Gruppe hat die Aufgabe, einem „Wanderer“ zu helfen, von einem Punkt A zu einem Punkt B zu kommen, ohne dass dieser den Boden dabei berührt. Dazu stehen der Gruppe halb so viele Turnstäbe (dick) wie Schüler zur Verfügung. Spieler oder Stangen, die vom Wanderer berührt werden, können sich bis zur Beendigung des Kontakts nicht von der Stelle bewegen (vgl. Gilsdorf & Kistner, 2001⁸, S. 74).

Varianten:

- Die beiden ersten Schüler der Gasse „wandern“ über die Stäbe und verlängern am Ende als letzte die Gasse. (Jeder Schüler wandert.)
- Die beiden ersten Schüler der Gasse laufen nachdem der Wanderer deren Sprosse verlassen hat zum Ende und verlängern die Gasse. (Ein Schüler wandert von A nach B)

Risikodosierung:

- Der Wanderer kann sich bei den Mitschülern abstützen
- Abstand der Turnstäbe untereinander variieren
- Abstand der Stäbe vom Boden anpassen

Das Spinnennetz



Abb. 2: Das Spinnennetz

Es werden zwei Gruppen gebildet. Die Spieler der Gruppe A legen sich mit weit von sich gestreckten Gliedmaßen so auf den Bauch, dass sie einander mit Händen und Füßen berühren. So entsteht im Raum am Boden ein weitverzweigtes „Spinnennetz“. Die Spieler (Bienen) der Gruppe B versuchen nun blind von einem Rand (Blume) zum anderen zu gelangen, ohne über das Netz zu stolpern und somit die Spinne aus ihrem Versteck zu locken (vgl. Badegruber, 1994, S. 62).

Variante:

- Es werden drei Gruppen gebildet. Die Spieler der Gruppe C sind die Blindenführer der Gruppe B, während A am Boden liegt.

Risikodosierung:

- Gruppe A (Spinnennetz) liegt auf dem Rücken
- Gruppe A gibt akkustische Hilfssignale
- Gruppe B darf auf allen Vieren das Netz überwinden
- Auch Gruppe B schließt die Augen
- Gruppe B: Blinzeln ist erlaubt

Partnerbalance

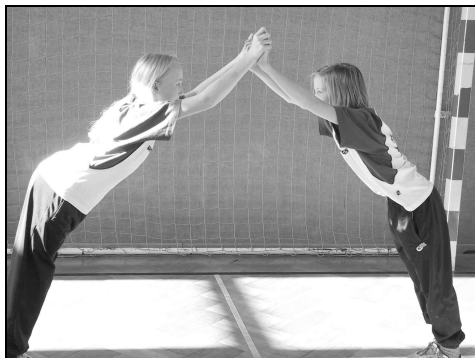


Abb.3: Partnerbalance

Je zwei Spielpartner stehen einander gegenüber. Die Arme sind angewinkelt und die Handflächen beider Spieler liegen gegeneinander. Die Füße stehen Fußspitze an Fußspitze. Beide beginnen jetzt langsam rückwärts zu gehen, ohne dass sich die Hände voneinander lösen. Sie halten sich dabei gegenseitig im Gleichgewicht. Nachdem der äußerste Punkt nach Einschätzung beider erreicht ist, bewegen sie sich wieder aufeinander zu (vgl. Gilsdorf & Kistner, 2001⁸, S. 53; S. 63).

Varianten:

- Beide wandern nur so weit auseinander, dass sie durch kräftiges Abstoßen voneinander wieder in den Stand kommen, ohne mit den Füßen einen Schritt

machen zu müssen. Anschließend kann der Abstand vergrößert werden und die Partner können sich auch zusammenfallen lassen.

- Beide Schüler lassen sich *auseinander* fallen und strecken, ehe sie die Balance verlieren, die Arme nach vorn um einander an den Händen (Handgelenken, Unterarmen) zu fassen. Anschließend ziehen sie sich wieder behutsam in die Senkrechte (vgl. Vopel, 2000, S. 61).

Risikodosierung:

- Abstand

Die Welle



Abb. 4: Die Welle

Die Teilnehmer bilden eine Gasse und halten die gestreckten Arme nach vor. Die Hände aller in der Gasse stehenden Schüler bilden eine Linie (Reissverschlussystem). Der Reihe nach dürfen nun alle, die möchten, einmal durch die Gasse laufen. Erreicht der Läufer nach einer gemeinsamen Konzentrationsphase die Gasse, reißen die Mitspieler nacheinander ihre Arme kurzfristig in die Höhe und geben somit die Passage frei. Unmittelbar danach senken sie ihre Arme wieder, sodass eine Art Wellenbewegung entsteht. Die MitspielerInnen müssen ihre Arme auf jeden Fall rechtzeitig hochreißen, um den Läufer nicht zu gefährden. Dieser bestimmt selbst seine Geschwindigkeit (vgl. Gilsdorf & Kistner, 2001, S. 85).

Variante:

- Zuerst durchgehen, dann erst laufen bzw. sprinten.

Risikodosierung:

- Arme nach unten wegreißen
- statt mit den Armen mit Schaumstoffschläger (Wassernudel) den Weg versperren

Das Förderband



Abb. 5: Das Förderband

Alle Schüler legen sich mit den Köpfen einander zugewandt in einer Reihe auf eine Matte am Boden (Reissverschlussystem in Rückenlage – siehe Abbildung 5).

Wenn sich diese Reihe gebildet hat, legt sich der erste Spieler, der befördert werden soll, mit Unterstützung des Lehrers vorsichtig auf die hochgestreckten Arme der ersten Förderbandspieler und wird von der ganzen Gruppe bis zum Ende weitertransportiert. Dort erwartet ihn schon unterstützend der Lehrer. Der zu Transportierende muss während der ganzen Strecke Körperspannung halten und die Arme anlegen. Wer so die ganze Strecke befördert wurde, wird nun zum Teil des Förderbandes. Der nächste kann transportiert werden.

Variante:

- Die am Boden liegenden Schüler bilden einen Kreis.

Urlauberwechsel



Abb. 7: Urlauberwechsel

Die Gruppe wird in zwei Hälften unterteilt. Diese stellen sich auf ihre jeweilige Urlaubsinsel (Kästen, Langbänke,...). Die beiden Inseln befinden sich mitten im Meer (Hallenboden), in dem sich so allerlei gefährliche Tiere aufhalten. Die beiden Inseln sind nur durch eine Brücke (Balken, Turnbank,..) verbunden. Da Urlauberwechsel gewünscht ist, müssen die beiden Urlauberguppen ihre Plätze tauschen.

Variante:

- Schüler müssen zusätzlich Gegenstände (Bälle) transportieren ohne diese abzulegen.
- Es darf nur jeweils ein Urlaubsgast gleichzeitig mit einem Gast der anderen Insel Platz tauschen.
- Breite, Höhe und Neigung der Brücke können variiert werden

Winde des Vertrauens



Abb. 8: Winde des Vertrauens

Zur Vorbereitung muss dem Schüler, der abgelassen wird ein Brustgurt (evtl. zwei Schleifen überkreuzt) angepasst werden. Durch diesen werden zwei Taue gefädelt, die die trichterförmig angeordnete Gruppe mit beiden Händen bequem halten können. Nacheinander können alle MitschülerInnen dann einmal von den anderen an diesem Tau zu Boden gelassen werden.

Der Schüler, der abgelassen werden möchte, muss zuerst Körperspannung aufbauen, die Hände sind seitlich angelegt. Nach einer Konzentrationsphase bewegt

sich die Gruppe ganz langsam und vorsichtig nach vorne, sodass der Spieler allmählich in gestreckter Haltung zum Boden abgelassen wird. Um nicht wegzurutschen kann auch barfuß niedergelassen werden oder der Abzulassende steht auf einer Mattenkante. Maximales Ziel ist es, am Ende mit der Nasenspitze den Boden zu berühren. Der Spieler entscheidet aber selbst, wie weit er abgelassen werden will und kann jederzeit „Stopp“ oder „Zurück“ sagen. Wichtig erscheint, dass die Gruppe auch beim Zurückhieven in die Ausgangsposition (Stand) genauso vorsichtig und langsam vorgeht wie beim Ablassen.

Varianten:

- *Ablassen mit Hilfe eines Schlauchbandes*
- Hände am Rücken verschränkt
- mit geschlossenen Augen

Ferngesteuert



Abb. 9: Ferngesteuert

Die SpielerInnen finden sich zu Paaren zusammen. Von den beiden PartnerInnen ist während des Spiels ein Schüler (Roboter) blind, der andere (Steuergerät) sehend. Der Roboter erhält zwei Softbälle sowie eine Augenbinde. Die Aufgabe des Teams besteht darin, irgend eine Person eines anderen Teams mit einem der Softbälle abzuwerfen. Die ausgestreckten Arme des Roboters dienen als Stoßdämpfer. Sicherheits- und Wurfabstände können vereinbart werden.

Softbälle können nur von den blinden Personen berührt werden. Die sehenden Personen stehen vor der anspruchsvollen Aufgabe, ihre PartnerInnen nur mit Worten fernzusteuern. Gelingt es einem Team jemanden abzuwerfen, so nehmen die beiden SpielerInnen unmittelbar einen Rollentausch vor. Ziel ist es, innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst oft einen Rollenwechsel vornehmen zu können.

Variante:

- Innerhalb einer vorgegebenen Zeit soll eine möglichst hohe Gesamtzahl von Treffern für die Gesamtgruppe angestrebt werden.

Das Nadelöhr



Abb. 10: Das Nadelöhr

Die Schüler stellen sich mit verbundenen Augen im Kreis auf. Jeder verwendet die nach vorn gestreckten Arme als Stoßstange. Die Aufgabe besteht darin, dass alle gleichzeitig versuchen, von der einen Seite des Kreises auf die andere zu gelangen. Da es in der Mitte sehr eng wird, sollte langsam gewechselt werden.

Die Herausforderung besteht darin, möglichst kreativ durch dieses Menschenknäuel hindurchzugehen, ohne jemandem auf die Füße zu treten oder heftig mit jemandem zusammenzustoßen. Wer die gegenüberliegende Seite erreicht hat, bleibt dort stehen, dreht sich zum Kreismittelpunkt hin und kann dann feststellen, in wie weit die eingenommene Position mit der erhofften übereinstimmt.

Schlussbetrachtung

Risikofreude und die Suche nach neuen Grenzen gehören zum Wesen junger Menschen. Kinder und Jugendliche sollen bei der Sportausübung einfach sicherer werden, indem ein adäquates Risikoverhalten entwickelt wird (vgl. Egger, 2002, S. 6). Abenteuerspiele scheinen dafür besonders gut geeignet zu sein. Sie beinhalten zahlreiche, vom Lehrer bewusst hervorgerufene Situationen, die es erforderlich machen, dass Kinder sich mit aktuellen Konflikten, Problemen, Kooperation, Sicherheitsbedürfnis und Risikoverhalten auseinandersetzen und sind somit ein wertvolles Medium kognitiven, emotionalen, sozialen aber auch physischen Lernens. Durch diese Art von Spiel lernt das Kind, mit komplexen Problemstellungen, gewagten und/oder riskanten Situationen umzugehen und wird so auch auf zukünftige Situationen vorbereitet. Gelingt es, die Lernhaltung im Spiel auf Situationen des Alltags zu übertragen, dann erhält die Schule für den Schüler einen subjektiven Sinn und zugleich produktiv ihre objektive Funktion.

Literatur

- Badegruber, B. (1994). *Spiele zum Problemlösen*. Linz: Veritas
- Egger, G. (2002). Risk and fun – Spaß mit berechnetem Risiko.
Bewegungserziehung SKI, Sonder-Ausgabe Frühjahr.
- Gilsdorf, R. u. Kistner, G. (⁸2001). *Kooperative Abenteuerspiele*.
Seelze Velber: Kallmeyer.
- Gilsdorf, R. u. Kistner, G. (2001). *Kooperative Abenteuerspiele II*.
Seelze Velber: Kallmeyer.
- Mitmannsgruber, P. (2003). Abenteuerspiele mit dosiertem Risiko.
Bewegungserziehung 1/03
- Neumann, P. (2001). Wagniserziehung im Sportunterricht.
Bewegungserziehung, 1/01.
- Schmidt, G. (2001). *Die besten Kreativspiele*. Wien: Öbv & Hpt.
- Vopel, K.W. (2000). *Teamfähig werden*. Salzhausen.
- Vopel, K. W. (⁵1991). *Interaktionsspiele für Kinder*. (Teil 1-4). Hamburg: Iskopress
- Wulf, P. (1992). Sich mit der Angst anfreunden. *Sportpädagogik 16, Heft 5*.

Weitere Quellen zum Thema:

- Brandt, P. (19993). *Erlebnispädagogik – Abenteuer für Kinder*. Wien. Herder
- Fischer, T. (1999). *Erlebnispädagogik. Das Erlebnis in der Schule*. Wien
- Hechenberger, A. (2001). *Bewegte Spiele für die Gruppe*. Münster: Ökotoxia.
- Kölsch, H. u. Wagner, F.J. (1998). *Erlebnispädagogik in Aktion. Lernen im Handlungsfeld Natur*. Neuwied. Luchterhand
- Schmidt, G. (2001). *Die besten Kreativspiele*. Wien: Öbv & Hpt.
- Senninger, T. (2000). *Abenteuer leiten – in Abenteuern lernen*. Münster: Ökotoxia.
- Völkening, M. (1996). *Kooperative Abenteuerspiele für Jedermann*. Köln.
- Gregor/Roithinger/Schwarz (1998). *Wertvolle Spiele für Kinder*. 2 Bände. Wien: Inovamedia.

Internetliteratur: (Zugriff am 08.09.2006)

www.spieledatenbank.de
www.ekir.de/spiele/simple.html
www.grafikdruck.com/kjg/GAMES
www.spielekiste.de
<http://www.spielboerse.ch/>
www.kjr-pi.de/spielekartei.htm

STRATEGIESPIEL - Schatzrauben

Kurzbeschreibung

Zwei gleich grosse Gruppen besitzen gleich grosse Länder (Turnsaalhälften). Im Hinterland (außerhalb der Feldmarkierung, an der rückseitigen Wand) befinden sich eine Schatzkammer (Langbank) mit wertvollen Schätzen (Badmintonbälle) und das Gefängnis (Turnmatte).

Betritt ein Teilnehmer der andern Gruppe fremdes Land (andere Turnhälfte), so kann er durch abgeschlagen festgenommen werden und muss ins Gefängnis.

Spielverlauf

- Erreicht ein Schüler ohne abgeschlagen zu werden die Grenze zu Gefängnis oder Schatzkammer (Grenze stellt die rückseitige Markierung des Spielfeldes dar), darf er entweder einen Schatz oder einen Landesgenossen (Gefangenen) mit nach Hause nehmen. (Beim Zurücklaufen kann Niemand abgeschlagen werden)
- Es können auch Teilnehmer die sich zu weit zum Nachbarsland (Mittellinie) wagen über die Grenze gezogen werden. Sie werden somit zu Gefangenen. (Foppen)

Bemerkungen

- Das Spiel ist beendet, wenn eine Gruppe keine Schätze mehr hat, oder wenn alle Teilnehmer einer Gruppe im Gefängnis sind.
- Mehrmals hintereinander (nach gruppeninterner Absprache) spielen lassen.

Material

2 Langbänke, 2 Matten, 10 + 10 Badmintonbälle