

Kooperative Abenteuerspiele

Mitmannsgruber, P. (2002). Kooperative Abenteuerspiele. *In Bewegung*, 6/2002, S. 12-15.

„Kooperation“, „Abenteuer“ und „Spiel“ sind wohl Begriffe, unter denen sich jeder etwas vorstellen kann. Der Begriff „kooperative Abenteuerspiele“ wurde geprägt, um eine bestimmte Art von Spielen, eine damit verbundene pädagogische Intention und ein grundsätzliches Verständnis von Pädagogik in einen Zusammenhang zu setzen. Dieser Begriff steht für ein Konzept, auf spielerische Art und Weise Lernprozesse zu fördern, bei denen zwei Ziele im Vordergrund stehen:

- das Erlebnis des gemeinsamen Handelns in einer Gruppe, wo sich die Teilnehmer gegenseitig unterstützen statt miteinander zu konkurrieren, kurz: *Kooperation*
- und
- das Erlebnis von Spannung, Herausforderung und Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten, kurz: *Abenteuer*.

Vier grundlegende 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 richtig festlegen)
- ❖ 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 Reflektionsphase

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)

Beispielauswahl:

Das Förderband



Abb. 1: Das Förderband (Foto: Mitmannsgruber)

Alle Schüler legen sich mit den Köpfen einander zugewandt in einer Reihe auf eine Matte am Boden (Reissverschlussystem in Rückenlage – siehe Abbildung 1).

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.

Der Vertrauensfall



Ein auf der Sprossenwand stehender Schüler hält sich mit gestreckten Armen an einer Sprosse an und wendet dabei den Rücken der Gruppe zu. Die Gruppe steht hinter dem Schüler (kleinere Schüler weiter vorne) dicht aneinander mit nach oben gestreckten Armen. Sie stehen stabil, mit leicht angewinkelten Knien, den Körper zum Fallenden hin ausgerichtet. Der auf der Sprossenwand Stehende kann sich nun nach einem festgelegten Ritual rückwärts in die Arme der Fänger fallen lassen. Dieses Ritual kann folgendermaßen ablaufen: Der Fallende hält beim Zurückfallen Körperspannung und legt die Arme seitlich an, damit alle Fänger gleichmäßig belastet werden und niemand durch Hände oder Gesäß des Fallenden verletzt wird. Ein kräftiger Schüler steht zur Sicherheit am Ort der voraussichtlichen Landung des Gesäßes. Nach einer Konzentrationsphase sagt er laut „Seid ihr bereit?“. Die Gruppe antwortet: „Wir sind bereit“. Dann sagt der Fallende entweder „Ich falle“ und lässt sich in die Arme der Fänger fallen, oder er sagt „Ich habe den Mut, wieder hinunterzuklettern“ und steigt wieder von der Sprossenwand herunter.

Abb. 2: Der Vertrauensfall (Fotos: Mitmannsgruber)

Varianten:

- Statt der Sprossenwand kann auch ein stabiles Plateau (Kästen und/oder Langbänke mit darauf liegender Niedersprungmatte) verwendet werden.
- Die Fänger können auch in zwei Reihen, Schulter an Schulter dicht zusammen gegenüber stehen (Gasse). Die Gegenüberstehenden fangen mit Hilfe des Turnergriffs.
- variable Fallhöhen

Urlauberwechsel



Abb. 3: Urlauberwechsel (Foto: Mitmannsgruber)

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. 4: Winde des Vertrauens (Foto: Mitmannsgruber)

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, Langbank,..) verbunden. Da Urlauberwechsel gewünscht ist, müssen die beiden Urlauberguppen ihre Plätze tauschen.

Zur Vorbereitung muss dem Schüler, der abgelassen wird ein Brustgurt (evtl. zwei Schleifen überkreuzt) angepasst werden. Durch diesen werden zwei Tauen 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. 5: Ferngesteuert (Foto: Mitmannsgruber)

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. 6: Das Nadelöhr (Foto: Mitmannsgruber)

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.

Literatur

Badegruber, B. (1994). *Spiele zum Problemlösen*. Linz: Veritas

Gilsdorf, R. u. Kistner, G. (⁸2001). *Kooperative Abenteuerspiele*. Seelze Velber: Kallmeyer.

Gilsdorf, R. u. Kistner, G. (2001). *Kooperative Abenteuerspiele II*. Seelze Velber: Kallmeyer.

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