

Das Abenteuer – Das Leben mit anderen Augen sehen



Das Abenteuer ist eine der zentralen Methoden der GuSp-Stufe. Für die Guides und Späher ist es ein nicht alltägliches Erlebnis, das sie in und mit der Patroulle wagen. Ein Abenteuer hat spezifische Merkmale, die Dauer ist jedoch flexibel. Es gibt bei der Planung verschiedene Zugänge, an ein Abenteuer für Guides und Späher heranzugehen. Die Methode kommt den alterstypischen Bedürfnissen entgegen und hilft dir, konkrete Ziele zu erreichen. Bewusst eingesetzt, kann die Methode Lernfelder für Bearbeitung einiger Entwicklungsaufgaben anbieten.

Die Methode

Abenteuer bei den Guides und Spähern – Was ist das?

Abenteuer als Methode bedeutet das gemeinsame Erleben von Spannung, Spaß und Action, das Wagen und Meistern von Herausforderungen und Aufgaben in der Patroulle – und dadurch die Erweiterung der eigenen Fähigkeiten. Die Methode Abenteuer hilft dir dabei, Inhalte, die du deinen Guides und Spähern vermitteln möchtest, altersgemäß, interessant und spielerisch zu gestalten. Ein Abenteuer bietet deinen Guides und Spähern die Möglichkeit, in eine Fantasiewelt einzutauchen und sich in anderen Rollen auszuprobieren. In einem geschützten Rahmen können sie ihre eigenen Grenzen kennen lernen und austesten. Durch erfolgreich bestandene Aufgaben wird der Zusammenhalt innerhalb der Patroulle gestärkt. Mit Hilfe des Abenteuers kannst du das soziale Lernen in der Patroulle gezielt unterstützen.



Foto: PPO/Paul Krbalek

Merkmale eines Abenteuers sind:

- **Ziel:** Jedes Abenteuer verfolgt ein Ziel: Konkrete Lernschritte, die deine Guides und Späher gemeinsam erreichen sollen.
- **Motto:** In eine Rahmengeschichte werden die Inhalte eingebaut.
- **Aufbau:** Ein Abenteuer gliedert sich in verschiedene Phasen: Aufbau mit Einstieg – Hauptteil mit Höhepunkt – Abschluss.
- **Prinzip:** Die Patroullen handeln nach dem Prinzip „Wir für Etwas“ – die Lösung des Abenteuers wird durch eine gemeinsame Leistung erreicht.

Die Dauer eines Abenteuers ist flexibel. Ein Abenteuer kann eine Stunde, einen Lagertag, oder ein ganzes Lager lang dauern.



Die Planung eines Abenteuers

Abenteurer ... lass dich darauf ein! Es gibt verschiedene Zugänge an ein Abenteuer für Guides und Späher heranzugehen: an selbst erlebte Abenteuer zu denken, bereits erfolgreiche Planungen anzuschauen oder aber den kreativen Ideen und Einfällen freien Lauf zu lassen.

Bei der Planung eines Abenteuers überlege dir zuerst, welche Ziele du mit dem Abenteuer verfolgst bzw. was du deinen Guides und Spähern vermitteln möchtest. Die Inhalte können bei kürzeren Abenteuern in einzelne kleine Aufgabenstellungen verpackt werden. Bei längeren Abenteuern (z.B. ein Wochenend- oder Sommerlager) finden sich die Inhalte in einzelnen größeren Programmpunkten (z.B. Nachtspiel, Stadtspiel) wieder. Nachdem du Inhalte festgelegt hast, entscheide dich für die Methoden und das Spielsystem. Wenn du diese Dinge weißt, kannst du dir ein Motto und eine dazu passende Rahmengeschichte überlegen. Jeder Inhalt kann „verpackt“ werden und ist somit leichter vermittelbar.

Die Planung wird natürlich auch durch die bestehenden Rahmenbedingungen bestimmt: Zeit, Anzahl der LeiterInnen, Möglichkeiten des Geländes. Beachte genauso wie bei der Heimstundenplanung die Spannungskurve. Überlege dir, ob eine Reflexion während oder nach der Durchführung des Abenteuers mit deinen Guides und Spähern sinnvoll ist und wie du sie gestalten könntest. Du könntest damit Lernschritte der Patroulle festigen. Außerdem erkennst du so leichter, ob du dein Ziel erreicht hast. Reserviere auch Zeit für eine Reflexion im Stufenteam: zum „Selbstcheck“ und zum Lernen für das nächste Abenteuer.

→ grün **Die Heimstunde – LeiterInnen planen Programm**

Die Ausgewogenheit der Planung in Bezug auf Inhalt, verwendete Methoden und Spielsysteme ist wichtig. Abenteuer bleiben nur spannend, wenn sie abwechslungsreich sind, sich nicht wiederholen und sowohl für neue als auch erfahrene Guides und Späher etwas Passendes dabei ist.

Beispiele für die Praxis

Manchmal gibt es im Stufenteam eine zündende Idee – wenn diese Idee ausbleibt, ist es hilfreich, Planungsmethoden zu verwenden.

Checkliste – Das Wichtigste auf einen Blick

Merkmal/Kontrollfrage:	Beispiele:
Ziel Was möchtest du mit dem Abenteuer erreichen?	<ul style="list-style-type: none"> • Spaß • Verbesserung der Zusammenarbeit • Pfaditechnik praktisch anwenden • Ausprobieren neuer Rollen
Inhalt Welche Programmpunkte kommen im Abenteuer vor?	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsames Lösen von Aufgaben in der Patroulle • Acht Schwerpunkte • Knoten und Bünde • Vorurteile
Methode Wie können die Inhalte am besten bearbeitet werden?	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperationsspiele • Patroullenrat • Wettbewerb • Rollenspiele
Motto & Rahmengeschichte Durch welche Spielgeschichte (Handlungsrahmen) können die Inhalte verbunden werden?	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ice Age</i>: Die neue Herde lernt sich kennen bevor sie gemeinsam das Menschenkind beschützt und zu seiner Familie zurückbringt. • <i>Ritterin aus Leidenschaft, Prinz aus Überzeugung</i>: Treffen aller Sippen zu Ritterspielen, in denen Ritterinnen, Prinzen, Gaukler, Mönche etc. ihre verschiedenen Fähigkeiten messen und einbringen.
Spielsystem Wie können Programmpunkte und Rahmengeschichte am besten kombiniert werden?	<ul style="list-style-type: none"> • Sternlauf • Adventure Game • Ritterspiele
Reflexion mit Guides und Spähern Ist eine Reflexion für die Zielerreichung sinnvoll?	<ul style="list-style-type: none"> • Warum habt ihr die Aufgabe auf diese Art gelöst? • Wie hättet ihr die Aufgabe noch lösen können? • Hat eure Zusammenarbeit in der Patroulle gut funktioniert?



Motto und Rahmengeschichte

Wichtig ist, dass sich deine Guides und Späher mit dem Motto identifizieren können. Deine „Kindheitshelden“ sind vielleicht nicht mehr die Helden deiner Guides und Späher - oder kanntest du Spongebob, Harry Potter und Pokemon? Zum Motto solltest du dir eine Rahmengeschichte überlegen. Diese verbindet die einzelnen Handlungen eines Abenteurers. Sie bietet dir die Möglichkeit, auf einfache Weise eine bestimmte Stimmung und einen Spannungsbogen zu erzeugen. Motto und Rahmengeschichte müssen für deine Guides und Späher verständlich sein. Gib Acht, nicht irgendwelche sinnlosen Aufgaben zu erfinden, nur weil diese zur Rahmengeschichte passen. Kleine Ungereimtheiten in der Rahmengeschichte stören die Guides und Späher weniger als sinnlose Aufgabenstellungen.

Ideen für Mottos und Rahmengeschichten:

- Historische Geschichten: Das gallische Dorf, König Arthur und die Ritter der Tafelrunde, Robin Hood, Das antike Griechenland, Das Leben von Baden-Powell ...
- Literatur: Peter Pan, Gullivers Reisen, Die Unendliche Geschichte, Ronja Räubertochter ...
- Science Fiction und Fantasy: Raumschiff Enterprise, Das Leben auf dem Mars, Zeitreise, Avatar ...
- Märchen: Schneewittchen und die sieben Zwerge, Rumpelstilzchen, Der gestiefelte Kater...
- Sagen: Nibelungensage, Heimatsagen ...
- Fernsehserien/Kino: Shrek, Ice Age, MacGyver, Pinky&Brain, Simpsons, Twilight, Alice im Wunderland, Starmania, Deutschland sucht den Superstar, James Bond, Indiana Jones ...
- Gegenwart/Realität: Aktuelle politische, gesellschaftliche Tagesthemen, Sportereignisse, Umweltpürnasen, Olympische Spiele, Klimakonferenz,...
- Geografie/Kulturen: Kontinente, Länder ...

Handlungen, die in der Rahmengeschichte vorkommen können, sind: jemandem helfen, jemanden retten; schmuggeln; einen Schatz suchen; jemanden angreifen/etwas verteidigen; etwas herausfinden ohne dabei gesehen zu werden; Informationen oder Gegenstände sammeln; Spuren folgen; handeln, tauschen oder verhandeln.

Erarbeite die Rahmengeschichte gemeinsam mit deinem Stufenteam, so entdeckst du leichter Fehler im logischen Aufbau der Geschichte. Außerdem ist so gewährleistet, dass alle LeiterInnen die Geschichte auch wirklich gut verstehen und bei ungeplanten Abweichungen während des Abenteurers auch passend zur Rahmengeschichte reagieren können.

Spielsystem – Stationenlauf

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Ablauf des Abenteurers zu gestalten. Das häufigste Spielsystem ist der Stationenlauf.

- Reihe: Stationen oder Aufgaben werden von den Patrullen nach der Reihe angelaufen. Start und Zielpunkt sind verschieden, die Nummerierung der Stationen ist eventuell hilfreich.
- Rundkurs: Die Patrullen absolvieren die Stationen in einer bestimmten Reihenfolge, die sich durch einen Rundweg ergibt, Start und Zielpunkt sind identisch, der Rundkurs kann auch von zwei Patrullen in zwei Kreisen in entgegengesetzter Richtung durchlaufen werden.
- Ohne Reihenfolge: Die Stationen haben keine bestimmte Reihenfolge, in die Spielgeschichte können sie wahllos eingebaut werden, die Patrullen erarbeiten die an sie gestellten Aufgaben in der Reihenfolge ihrer Wahl.
- Sternenlauf/Wide Game: Die Patrullen starten bei einem zentralen Punkt, zu dem sie nach jeder absolvierten Station wieder zurückkehren. Die Patrullen können bei dieser Form des Stationenlaufs bei Bedarf auch selbst entscheiden, welche Stationen sie anlaufen wollen und welche nicht.
- Reihenfolge muss herausgefunden werden/Adventure Game: Die Stationen müssen in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden, die Guides und Späher müssen diese selbst herausfinden (erst braucht ihr ... damit).

Eine Karte, auf der die Stationen eingezeichnet sind, oder eine Laufkarte, auf der die Patrullen sehen, welche Stationen sie schon erledigt haben, kann hilfreich sein. Beachte auch die Dauer der einzelnen Stationen für einen möglichst reibungslosen Ablauf.

Einbau anderer Methoden

Du kannst und sollst auch andere Methoden wie etwa Patrullenrat, Wettbewerb oder Patrullenaktionen in das Abenteuer aufnehmen. Im Rahmen eines Abenteurers können sich die Patrullen zum Beispiel bei einem Wettbewerb miteinander messen (siehe unten bei „Weiterführendes“). Die „Siegerpatrulle“ bekommt dann



als erstes den weiterführenden Hinweis. Die Patrollen können einen Patrollenrat abhalten, in dem sie entscheiden, welche der im Abenteuer angebotenen Stationen sie durchführen möchten. Eine Aufgabenstellung, die frei und kreativ von der gesamten Patrouille bewältigt werden kann, ist gleichzeitig eine Patrouillenaktion.

→ grün-ton Kids reden mit – Mitbestimmung innerhalb der Patrouille

→ grün-ton Die Patrouillenaktion – Kids planen Programm

→ grün-ton Der Wettbewerb – Spielerische Standortbestimmung

Der pädagogische Hintergrund

Im Alter von 10 bis 13 Jahren haben Kinder und Jugendliche einen enorm großen Bewegungsdrang, Action ist angesagt und spannende Spielgeschichten sind interessant. Das Abenteuer bietet ein besonderes Erlebnis, wobei Spiel und Spaß im Vordergrund stehen. Bewusst eingesetzt, kann die Methode Abenteuer Lernfelder für Bearbeitung einiger Entwicklungsaufgaben anbieten. Insbesondere können gezielt einzelne Entwicklungsaufgaben angesprochen werden. → grün-ton Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe

- Jedes Guide und jeder Späher hat die Möglichkeit zur Selbsterfahrung und zum Heranwagen an die eigenen Grenzen. Dabei lernt sie/er mit altersgerechten Risikosituationen umzugehen.
- Die individuellen Fähigkeiten werden gefordert und gefördert.
- Durch das Ausprobieren von verschiedenen Rollen im geschützten Rahmen wird die Identitätsfindung unterstützt.
- Die Kreativität wird gefördert.
- Für die Patrouille bedeutet Abenteuer ein Gemeinschaftserlebnis, das die Zusammenarbeit, den Zusammenhalt und die Kommunikation fördert.

Motto und Rahmengeschichte sind wichtig, weil dadurch die Fantasie der Guides und Späher angeregt wird. Die Kids sind begeisterungsfähiger in Bezug auf die eigentlichen Inhalte und das Ziel des Abenteuers. Die Welt kann mit anderen Augen gesehen, aus alten Bahnen kann ausgebrochen werden. Außerdem fällt durch bereits vertraute Methoden (Spielgeschichte) Guides und Spähern im ersten Jahr der Umstieg von den Wichteln und Wölfingen leichter.

Ein Abenteuer ist vielleicht mehr Aufwand als die Planung anderer Programmpunkte. Aber ein gelungenes Abenteuer und die damit verbundene Begeisterung deiner Guides und Späher, die Lernerfolge, die sie erzielen, ihre Freude und Motivation, ihre glänzenden Augen, das breite Lächeln und die stolzen Erzählungen sind die Belohnung für deine Arbeit als LeiterIn. – Wage das Abenteuer *Abenteuer!*

Weiterführendes

Abgrenzung Abenteuer zu Wettbewerb: Ein Wettbewerb kann Bestandteil eines Abenteuers sein. Grundsätzlich solltest du dabei aber beachten: Die Lösung des Abenteuers wird durch eine gemeinsame Leistung erreicht. Im Wettbewerb hingegen gewinnt die beste Leistung. → grün-ton Der Wettbewerb – Spielerische Standortbestimmung

Der „abenteuerliche Rahmen“: Du kannst Heimstunden, einzelne Erprobungen oder ein bestimmtes Thema durch die Verwendung ausgewählter Merkmale eines Abenteuers (z.B. Motto, Einstieg, Ausstieg) wie ein „kleines“ Abenteuer planen. Auch ein Patrouillenrat, eine Heimstunde, ein Punkt aus dem Erprobungssystem oder eine Reflexion können abenteuerlich verpackt werden und so bei deinen Guides und Spähern auf mehr Begeisterung treffen.

Weiterführende Informationen zum Thema Abenteuer findest du unter:

Internet

- www.pik8.at (Programmideen zur Methode Abenteuer)
- www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/schulung-kooperative-abenteuerspiele.html

Bücher

Kinder wollen Abenteuer – Ein Behelf zur Gestaltung von Abenteuern für Kinder- und Jugendliche, Katholische Jungschar Diözese Linz & OÖ. Pfadfinder und Pfadfinderinnen, 1996

Abenteuer leiten – in Abenteuern lernen: Methodenset zur Planung und Leitung kooperativer Lerngemeinschaften für Training und Teamentwicklung in Schule, Jugendarbeit und Betrieb, Tom Senninger, Ökotopia Verlag Münster, 2000

Kooperative Abenteuerspiele, Bd.1: Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Rüdiger Gilsdorf, Kallmeyer, 1995

Kooperative Abenteuerspiele, Bd.2: Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Rüdiger Gilsdorf, Kallmeyer, 2000

Praktische Erlebnispädagogik 1: Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele, Anette Reiners, Ziel, 2007

Guides
Späher

grüntöne