

Handout Seminar

„Kooperative Abenteuerspiele als Tool-Box für LARP“

„LARPcom 2018“ der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

13.-15. April 2018, Kastellaun

Katharina Munz und Sonja Catterfeld



Allgemeines zum Thema „Kooperative Abenteuerspiele“

Zusammenfassung aus „Kooperative Abenteuerspiele 1“ von Rüdiger Gilsdorf und Günther Kistner:

Der Begriff der Kooperativen Abenteuerspiele existiert in etwa seit Mitte der 90er Jahre und steht für ein Konzept, mit Spielen so zu arbeiten, dass zwei Ziele im Vordergrund stehen:

1. **Kooperation:** Das Erlebnis des gemeinsamen Handelns in einer Gruppe von Menschen, die sich gegenseitig unterstützen statt miteinander zu konkurrieren.
2. **Abenteuer:** Das Erlebnis von Spannung, Herausforderung und der Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten. Abenteurer sind gefordert, neue Lösungen für Probleme zu finden, die sich ihnen in den Weg stellen. Wirkliches Abenteuer lässt sich dabei nicht konsumieren, es verlangt eigenständiges Handeln und Denken.

Kooperative Abenteuerspiele finden im Schnittpunkt dreier pädagogischer Strömungen statt: Spielepädagogik, Gruppendynamik und Erlebnispädagogik.

Spielerpädagogik

- Spiele können ein wertvolles Medium emotionalen und sozialen Lernens sein.
- Die besondere Aufmerksamkeit der Spielerpädagogik gilt auch den kooperativen Spielen, die als bewusster Gegenpol zur vorherrschenden Konkurrenzsituation im Leben und auch in Spiel und Sport begriffen werden.
- Spielen hat viele Zielvorstellungen, ein besonders wichtiger Aspekt liegt jedoch auch immer auf dem Spaß am gemeinsamen Tun, auf Spontaneität, Ungezwungenheit und der Botschaft, dass das Mitmachen wichtiger ist, als die Präsentation der Ergebnisse.
- Die Anleitung solcher Spiele verlangt vom Leiter ebenfalls Humor, Integrations- und Improvisationsfähigkeit.

Gruppendynamik – gruppenspezifische Spiele

- Anliegen ist, Prozesse und Strukturen in Gruppen deutlich zu machen, um dadurch ggf. förderliche Veränderungen und Entwicklungen in Gang zu setzen. Dies gelingt besonders gut auf spielerische Art und Weise aufgrund des emotionalen Involviertseins der Beteiligten.
- Komplexe Problemstellungen, die von der Gruppe ein hohes Maß an sozialen und kognitiven Fähigkeiten fordern.
- Gruppendynamische Spiele können nicht einfach konsumiert werden, sie verlangen von den Spielenden klares Engagement und teils hohe Frustrationstoleranz und sollten im Anschluss reflektiert werden, um das Erlebte zu verarbeiten und das Erlernete zu festigen.

Abenteuer- und Erlebnispädagogik

- Ansatz, der dem ganzheitlichen Lernen und der Werteerziehung verpflichtet ist z.B. durch Natursportaktivitäten, die dem Zweck der Persönlichkeitsförderung dienen.
- Im Englischen als outdoor education, adventure education oder experiential education bezeichnet, erkennt man hier gut den Sinn der Erziehung im Sinne der Persönlichkeitsentwicklung.

- Viele Spiele aus dem Bereich der sog. „Problemlösespiele“ stammen aus der Erlebnispädagogik.
- Zusätzlich zu den sozialen und kognitiven Herausforderungen der Gruppendynamischen Spiele kommt hier meist noch der Aspekt der physischen Herausforderung hinzu und bringt so das zusätzliche Element des Risikos und des Wagnisses in das Spiel: Spielerische Inszenierungen realer Abenteuersituationen.
- Mit oder ohne Reflektion wirksam, Reflektion kann den Lerneffekt auf die Persönlichkeitsentwicklung aber verstärken.
- Wichtig ist eine sorgfältige Abschätzung möglicher Risiken und ein gutes Gespür dafür, welche Herausforderungen gestellt werden können, ohne die Spielenden zu über- oder zu unterfordern.
- Leiter muss sich zurücknehmen und der Gruppe ein hohes Maß an Selbstverantwortung überlassen können.

Spielepädagogik, Gruppendynamik und Erlebnispädagogik sollen sich in den Kooperativen Abenteuerspielen zu einem stimmigen Arbeitsstil verbinden, mit dem spielerisches Lernen begleitet und zur Persönlichkeitsförderung genutzt werden kann.

Wesentliche **Merkmale von Abenteuerspielen** und -aktionen lassen sich wie folgt beschreiben:

- Klar umrissenen Aufgabenstellung mit Angebotscharakter, das angenommen oder angelehnt werden kann.
- Klare Spielregeln.
- Herausforderung richtet sich an die Gruppe als Ganzes, Spielende arbeiten miteinander und nicht gegeneinander.
- Aufgabenstellung wirkt subjektiv anspruchsvoll. D.h. die Lösung zeichnet sich noch nicht klar ab bzw. der Weg dorthin ist nicht unmittelbar überschaubar, die Gruppe muss selbst herausfinden, wie die Aufgabe zu lösen ist.
- Aufgabe muss mit den der Gruppe zur Verfügung stehenden Mitteln zu lösen sein.
- Bewältigung der Aufgabe erfordert von den Spielenden Einsatz und Engagement auf mehreren Ebenen:
 - *Physisch*: I.d.R. ist körperliche Aktivität gefordert. Motorische Fähigkeiten, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Kraft, Gleichgewichtssinn kommen ins Spiel. Die physischen Herausforderungen stehen auf den ersten Blick im Vordergrund.
 - *Kognitiv*: Meist müssen neue Handlungsmuster erdacht werden und die zur Verfügung stehenden Mittel und Ressourcen überlegt eingesetzt werden. Planung und Entscheidungsprozesse haben einen hohen Stellenwert.
 - *Emotional/Sozial*: Spielende müssen sich auf etwas Neues einlassen und auch auf andere Spielende. Sie werden mit verschiedenen Gefühlen während der Lösung der Aufgabe konfrontiert und müssen verschiedene emotionale Fähigkeiten beweisen.

Kooperative Abenteuerspiele fordern Spielende auf vielfältige Art und Weise heraus. Sie präsentieren Probleme, die eigenständige und kreative Lösungen erfordern, Selbstverantwortung für Prozess und Ergebnis ist ein durchgängiges Arbeitsprinzip. Während für den einen Teilnehmer das körperliche Risiko bei einer Aufgabe im Vordergrund steht, ist es für eine andere das Wagnis, ihre Meinung auch gegen die Stimmen einer Gruppe zu vertreten. Wieder ein anderer muss sich überwinden, körperliche Nähe zuzulassen und eine vierte kämpft darum, ihre coole Fassade einmal fallenzulassen und bei einem lustigen Spiel einfach mitzumachen.

(Zusammengefasst aus „Kooperative Abenteuerspiele 1“ von Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner, Klett-Kallmeyer-Verlag, Seelze 2007)

Einsatz von Kooperativen Abenteuerspielen (KA) im LARP

Der Einsatz von Kooperativen Abenteuerspielen kann im LARP einen großen Nutzen haben. Zum einen, da die oben aufgeführten persönlichkeitsstärkenden Effekte ja nicht nur Kinder und Jugendliche betreffen, sondern auch am erwachsenen Spieler nicht spurlos vorbei gehen. Zum anderen, weil sich durch diese Art der Spiele noch einmal eine komplette Palette neuer Möglichkeiten für die Erstellung und Umsetzung von „Quests“ auf einem Con ergeben kann.

Nicht alle Kooperativen Abenteuerspiele eignen sich für den Einsatz im LARP, denn es gilt, einige Aspekte zu beachten, die sich von der klassischen Durchführung von KA unterscheiden.

Spielregeln

Bei KA im normalen pädagogischen Kontext erklärt die Spielleitung die Regeln des Spiels. Dies ist natürlich auf einem LARP nur schwer möglich bzw. würde stark unter den Aspekt des Tellings fallen und ein gutes Stück Spielspaß nehmen.

Es gilt also, das KA so zu gestalten, dass die **Spielenden die Spielregeln von alleine verstehen** bzw. durch die Umgebung etc. aufgezeigt bekommen, was geht und was nicht geht. Keine einfache Aufgabe, die der Spielleitung da gestellt wird. SLs im LARP haben dabei jedoch – zumindest in den meisten Welten und Systemen - **einen großen Vorteil: Magie** in all ihre Formen.

Über Magie können viele Spielregeln implizit erläutert bzw. gezeigt werden, ohne, dass sie explizit erklärt werden müssen.

Dabei ist zu beachten, dass die Spielenden wahrscheinlich **mehrere Versuche** benötigen werden, um die Spielregeln zu verstehen. Es empfiehlt sich also, eine „**trial and error**“-Möglichkeit ins Spiel einzubauen, die nicht sofort zum Tod des Charakters führt. Manche Spielziele müssen dabei ggf. auch modifiziert oder vollständig verändert und den Gegebenheiten im LARP angepasst werden.

Bei der Modifizierung sollte jedoch darauf geachtet werden, dass die beiden **Grundprinzipien der KA erhalten bleiben: Kooperation und Abenteuer**. Ist die Aufgabe nur noch von einer einzelnen Person zu lösen, handelt es sich natürlich nicht mehr um eine Kooperation. Für das LARP mag das erstmal keinen Unterschied machen, für die Gruppe jedoch schon.

Ausnahmen hiervon können sog. Vertrauensspiele sein, die die SL gut für Spielsituationen nutzen kann, die mit göttlicher Führung etc. zu tun haben. Siehe hierzu auch „*Vertrauensspiele*“ weiter unten im Handout.

Material und Aufwand

KA sind meistens mit recht geringem materiellem Aufwand zu realisieren. Seile, Schnüre oder Kanthölzer gehören zur Standard-Ausrüstung und sind in jedem Baumarkt für wenig Geld gut zu bekommen. Die in den KA verwendeten Gegenstände wie Bälle etc. müssen für LARP meist durch einen IT-Gegenstand ersetzt werden. Besonders bei Bergungs- und Transportspielen geht es häufig um Plot-Gegenstände, die natürlich dem LARP entsprechend angepasst werden müssen.

Natürlich muss auch hier wieder bei den einzelnen KA geschaut werden, ob sie sich aufgrund des für sie benötigte Materials für LARP eignen, oder zu viele OT-Gegenstände verwendet werden, die nicht mit IT-tauglichen Gegenständen und Materialien ersetzt werden können.

Sozial-emotionale Auswirkungen

Da KA aus einem pädagogischen Kontext kommen und normalerweise pädagogische Ziele verfolgen, kann es auch bei KA in ihrer Verwendung im LARP zu Auswirkungen im Sinne sozial-emotionaler Wirkungen kommen. Gefühle von Frustration, Ärger, Ungeduld beim einzelnen SC und Konflikte innerhalb der Spielerschaft bei der Lösung der gestellten Aufgabe sind vollkommen normal, gewollt und vorerst nicht bedenklich. Die SL sollte allerdings ein wachsames Auge auf den emotionalen Zustand der SC haben, um zu intensive Frustrationserlebnisse abzufangen und ggf. durch Hilfestellung abzumildern. Es gilt wie bei vielem im LARP eine **gute Balance zwischen Fordern und Fördern, zwischen Über- und Unterforderung** zu erreichen.

Verschiedene Arten von KA im LARP

Besonders für die Verwendung im LARP geeignete KA, sind Spiele, die sich leicht nach den oben genannten Kriterien modifizieren lassen:

- **Spiele „auf dem Weg“**
Die SC müssen von A nach B und auf dem Weg dorthin stoßen sie auf ein nicht zu umgehendes Hindernis, das die Gruppe überwinden muss.
Beispiele: Mohawk-Walk auf dem Niedrigseil, Spinnennetz, Eisschollen-Spiel, Über die Mauer etc.
- **Bergungs- und Transportspiele**
Ein Gegenstand, eine Person oder auch eine Flüssigkeit muss geborgen und/oder von A nach B transportiert werden. Hierbei und hierzu müssen die SC verschiedenen Hindernisse überwinden, entweder mit der ganzen Gruppe oder in kleineren Gruppen.
Beispiele: Mohawk-Walk mit Objekt in der Mitte oder am Ende, Ausgrabung, bei der der Grabende blind geworden ist, Menschenketten mit Kontakt, um sich nicht im Nebel zu verlieren
- **Bastel- und Bauspiele**
Sie SC müssen z.B. eine Brücke bauen, um einen Teil des Plots zu erfüllen oder etwas gemeinsam basteln.
Beispiele: Brücke bauen
- **Vertrauensspiele**
Spiele, bei denen sich der eine SC „blind“ auf den oder die anderen verlassen und ihm/ihr vertrauen muss. Häufig in Verbindung mit einer Behinderung im Sinne eines verlorenen Sinns (Blindheit, Taubheit etc.). Eignen sich auch gut für göttliche Eingebungen und Erfahrungen.
Beispiele: Vertrauensspaziergang, Vertrauensfall, auf dem Niedrigseil die V-Übung
- **Koordinationsspiele**
Spiele, bei denen die SC sich untereinander koordinieren müssen, um z.B. mit verbundenen Augen eine Figur zu legen.
Beispiel: In einer magischen Zone muss ein magisches Symbol in einer bestimmten Form gelegt werden. Problem: In der Zone selbst kann man nichts sehen, es muss also jemand von außen die das Symbol legenden SC koordinieren.

Der besondere Kniff bei vielen KA ist die Behinderung der Spielenden durch den **Verlust eines Sinnes wie Sehen, Hören** etc.

Dies führt dazu, dass die Spielenden noch mehr auf sich gegenseitig angewiesen sind und noch mehr kooperieren müssen. Der Verlust eines Sinnes lässt sich Intime auch sehr gut mit einer magischen Ursache erklären.

Verschiedene „Aufhänger“ bzw. Settings für KA im LARP

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, KA in LARP zu implementieren. Je nach Aufgabenstellung, Aufhänger und Setting können dabei auch unterschiedliche Kategorien von KA verwendet werden.

Hier einige Beispiele für den Einsatz von KA im LARP:

- **Prüfung der „Tugenden“ - Höheres Wesen erteilt Auftrag**
Die SC müssen einen Gegenstand erringen, der von einem „höheren Wesen“ (Waldwesen, Geist, weiser Alter etc.) gehütet wird. Bevor die SC jedoch den Gegenstand von dem

höheren Wesen bekommen, müssen sie verschiedene Prüfungen ihrer Tugend ablegen. Die Tugenden können von der SL frei gewählt werden.

KA eignen sich hervorragend, um „Tugenden“ unter Beweis zu stellen, sei es Vertrauen, Mut, Teamgeist, Geduld etc.

Vorteil bei diesem Aufhänger ist, dass es einen NSC gibt, der die Aufgaben und Spielregeln erklärt. Dadurch können fast alle Arten von KA verwendet werden.

- **Hinderniss auf dem Weg**

Die SC müssen von A nach B und auf dem Weg dorthin stoßen sie auf ein nicht zu umgehendes Hinderniss, dass die Gruppe überwinden muss. Dies kann nur gemeinsam gelingen.

- **Magisches Ritual einmal anders**

Wie häufig im LARP muss am Ende ein magisches Ritual der ein oder anderen Art vollzogen werden. Variation und Einsatz von KA könnte sein, dass in einer magischen Zone ein Symbol auf den Boden gelegt, gezeichnet etc. werden muss. Der Magier selbst kann die Zone aufgrund der magischen „Strahlung“ nicht betreten, muss also nicht-magische Charaktere bitten, diese Aufgabe für ihn zu erledigen. Die magische Strahlung schadet den nicht-magischen Charakteren zwar nicht, macht diese aber innerhalb der Zone blind. So muss sich also die Gruppe untereinander beim Legen des Symbols koordinieren bzw. muss von außen von einem Sehenden koordiniert werden, um das entsprechende Symbol auf den Boden zu legen.

- **Blind buddeln bzw. blind transportieren**

Ein magischer Gegenstand, dessen „Strahlung“ blind macht, muss ausgegraben werden. Der Ausgräber kann also nichts sehen und muss von SC außerhalb der „Strahlungszone“ durch mündliche Anweisungen beim Graben angeleitet und beim späteren Transport durch mündliche Anweisungen oder andere Hilfsmittel (Führungsleine etc.) auf dem Weg begleitet werden.

- **Viele weitere Möglichkeiten...**

...lasst eure Phantasie spielen!

Wichtig bei alle diesen Settings und KA im Allgemeinen ist, dass die SC selbst auf mögliche Lösungen des Problems bzw. Bewältigungsmöglichkeiten der impliziten Aufgabenstellung kommen. Außerdem empfiehlt es sich, Mechanismen einzubauen, die es unmöglich machen, eine Aufgabe alleine zu erledigen, sondern möglichst viele SC kooperativ mit einbeziehen (z.B. kann man der „Strahlung“ nicht zu lange ausgesetzt sein und muss sich bei einer Aufgabe abwechseln etc.).

Niedrigseil

Das Niedrigseil ist eine besondere Form des Kooperativen Abenteuerspiels. Dabei handelt es sich um ein spezielles, auf Kniehöhe (bzw. in Absprunghöhe) gespanntes Drahtseil, auf dem mehrere Personen gleichzeitig stehen und Übungen machen können.

Vom Anspruch her entspricht die Benutzung eines Niedrigseils ungefähr den Anforderungen des Schulsports. Aufgrund der geringen Höhe, in der das Seil angebracht ist, fällt es nicht unter die Kategorie „Klettern“ und kann somit auch ohne einen offiziellen Kletterschein mit Teilnehmern durchgeführt werden. Dadurch wird die Nutzung im LARP möglich.

Obwohl ein Niedrigseil im Handel von jedem zu erwerben ist, ist es durchaus sinnvoll, vor der Benutzung eine entsprechende Einweisung bzw. Fortbildung zu dieser Methode zu besuchen, um Sicherheitsrisiken zu vermeiden. Insbesondere was den sicheren Aufbau und die Benutzung angeht sollten Risiken soweit wie möglich ausgeschlossen werden. Das Seil steht aufgrund der Art, in der es benutzt wird, unter großer Spannung, die bei falschem Aufbau bzw. einem Riss des Seils zu Verletzungen führen kann.

U.a. die ERCA (European Rope Course Association) bietet Fortbildungen zum Thema Niedrigseil an.