

## Jungschar - Ein Raum für Abenteuer?

"Wir wollen Kindern nicht absichtlich Angst machen."  
"In der Jungschar kann man Abenteuer erleben."  
Ist das ein Widerspruch? Was ist ein Abenteuer?  
Abenteuer als Programm?



Bevor du weiterliest, liebe/r Leser/in, halte kurz inne und überlege dir: Was hast du erlebt, das für dich ein Abenteuer war? - Vielleicht denkst du jetzt an das Herumstreifen mit anderen Kindern im Wald, einen Streich, den ihr gespielt habt, an einen Wohnungsumzug oder deinen ersten Theaterbesuch, an eine Reise oder deine erste Nacht im Freien. Vielleicht denkst du gerne an diese Erlebnisse zurück, vielleicht kommen dir aber bei dem Wort "Abenteuer" auch unangenehme Situationen in den Sinn.

### Brauchen Kinder Abenteuer?

Jeder Mensch und besonders Kinder suchen immer wieder nach neuen Erfahrungen. Sie sind ein Antrieb für Weiterentwicklung. Bei Abenteuern werden neue Erfahrungen gemacht. Entweder, indem man in neue Situationen kommt oder bekannte Situationen neu und abenteuerlich erlebt.

Wenn Kinder die Welt um sich herum entdecken, bergen viele ihrer Tätigkeiten Aspekte von Abenteuer in sich. Abenteuer bieten für Kinder Möglichkeiten, sich selbst intensiv erleben zu können.

Wenn Kindern das Erleben von solchen Abenteuern und der damit verbundenen Spannung verwehrt bleibt, etwa durch eine beengende Umgebung oder durch permanente Appelle, doch "vernünftig" zu sein, werden sie sich höchstwahrscheinlich

andere Möglichkeiten suchen, vergleichbare Gefühle zu erleben, zum Beispiel durch extrem gefährliche Aktionen auf der Straße (z.B. Skateboardfahren auf der Gehsteigkante).

### Was können wir in der Jungschar tun?

Wenn Abenteuer für Kinder wichtig sind, sollten wir sie ihnen auch in der Jungschar ermöglichen. Wir haben allerdings schon festgestellt, daß Abenteuer etwas höchst Individuelles sind und daher nicht geplant werden können. Ein "Abenteuer-Geländespiel" ist also nicht ein Spiel, bei dem alle Kinder ein Abenteuer erleben, sondern ein Spiel, das so gestaltet ist, daß es Abenteuer ermöglicht. (Und es kann sein, daß kein einziger Mitspieler dabei ein Abenteuer erlebt.)



Was noch zu bedenken ist: Ebenso stark wie das Bedürfnis nach neuen Erfahrungen ist das Bedürfnis nach Liebe und Geborgenheit, nach Stabilität und Sicherheit.

Wenn wir also nach Gestaltungselementen suchen, um Kindern Möglichkeiten für Abenteuer anbieten, dann darf das nicht unser Bemühen um sichere, stabile, geborgene Situationen verdrängen.

Jetzt kann Streß aufkommen: Ich soll also als Gruppenleiter/in meinen Kindern etwas ermöglichen, das ich nicht planen kann und das jeder unterschiedlich erlebt. Und dabei soll ich zwei entgegengesetzte Bedürfnisse der Kinder - das nach neuen Erfahrungen und das nach Geborgenheit - im Auge behalten. Es soll spannend sein, aber nicht so spannend, daß jemand Angst bekommen könnte, wobei der Punkt, an dem Spannung in Angst umschlägt, wiederum sehr individuell ist. Leider ist der Widerspruch der verschiedenen Bedürfnisse, in dessen Spannung wir alle leben, nicht auflösbar.

Was aber auf jeden Fall wichtig ist, ist der Abschluß von abenteuerlichen Situationen. Die Kinder müssen dabei die Möglichkeit haben, einander von ihren Erlebnissen zu erzählen. Das ist notwendig, damit Spannung abgebaut wird und jeder auch

darüber nachdenken kann, was das Erlebte (das Neue) jetzt für ihn bedeutet.



### Raum lassen - Raum öffnen

Wenn man also Abenteuer nicht planen oder inszenieren kann, dann bleibt die Bereitstellung von Räumen, in denen Abenteuer erlebt werden kann. "Raum lassen" meint dabei, die Kinder möglichst nicht durch Beschränkungen daran zu hindern, abenteuerliche Situationen zu erleben. Das kann zum Beispiel dadurch verwirklicht werden, daß die Kinder bei einem Lager unbehindert im kleinen Bach spielen können (soweit es nicht gefährlich ist) oder ihnen das ganze Pfarrhaus und Kirchengebäude (vom Keller bis zur Kirchturmspitze) zur Entdeckung zur Verfügung steht.

"Raum öffnen" bedeutet, daß wir Gegenstände bereitstellen, Plätze oder Leute aufsuchen, mit denen es potentiell abenteuerlich werden kann oder Gestaltungselemente für eine Situation anbieten. Beispiele dafür sind die Rittergeschichte, die beim Besuch einer Burg erzählt wird, ein Lagerfeuer, das von den Gruppenleiter/innen geplant wird oder viele Schachteln und Decken, die im Pfarrheim zur Verfügung gestellt werden. Weiters können wir Kindern gute Abenteuerbücher (z.B. im Rahmen einer Lagerbibliothek) zur Verfügung stellen und ihnen so ermöglichen, sich mit Personen zu identifizieren und dadurch Abenteuer mitzuerleben.

Weitere Anregungen zum Weiterdenken, wie und wo wir bewußt Raum lassen oder Raum öffnen können, findest du nebenstehend, wo acht Grundthemen kurz beschrieben sind, die mit Erlebnis- und Abenteuerwelten von Kindern verknüpft sind.

### Ausblick

Wenn wir davon ausgehen, daß wir den Kindern in unseren Gruppen neue positive Erfahrungen ermöglichen wollen, die den Charakter eines Abenteurers haben können, dann ist wohl am wichtigsten, daß uns bewußt ist, daß wir das wollen. Nach-

dem man keine Abenteuer planen kann, brauchen wir offene Sinne, damit wir bemerken, wann Kinder abenteuerliche Erfahrungen machen und sie unterstützen und begleiten können.

Gabi Wisowsky; aus: KiK 82, 1995

### Quellen

Teilnehmer/innen und Leitungsteam des Aufbaukurses 1994: "Diskussion über den Begriff Abenteuer", Wildegg 1994; Jungschar-Lexikon: "Abenteuer", Wien 1994; Thomas Lang: "Kinder brauchen Abenteuer", Ernst-Reinhard-Verlag, München/Basel 1992



### Woran kann ich weiterdenken?

Thomas Lang beschreibt in seinem Buch "Kinder brauchen Abenteuer" acht Grundthemen in der Entwicklungsphase von 6-12jährigen, die mit Erlebnis- und Abenteuerwelten von Kindern verknüpft sind. Sie geben Anregungen zum Weiterdenken daran, wie und wo wir bewußt Raum lassen oder Raum öffnen können:

#### Jäger und Sammler

Kinder im mittleren Alter haben ein ausgeprägten Hang dazu, die Natur zu erforschen und dabei den Tieren, die sie erforschen wollen, nachzujagen. Sehr ausgeprägt zeigt sich auch eine Sammlerleidenschaft, wobei alles nur Erdenkliche gehörtet wird: von Poster, Pickern, kleinen Plastiktierchen bis zu rostigen Metallfunden. Mit den Gegenständen wird gehandelt, getauscht oder ein geheimer Schatz angelegt.

#### Sich sein eigenes Haus bauen

Kinder suchen sich unterschiedlichste Objekte, die sie zu ihren kleinen Eigenheimen umgestalten: große

Kartonschachteln, Hausecken oder Baumgeäst. So schaffen sie sich Räume, in denen sie selbst über den Ablauf der Dinge bestimmen können und in denen sie ihre Unabhängigkeit erproben.

### □ *Pflegen und hüten*

Ein Beispiel dafür ist der heftige Wunsch vieler Kinder, ein Haustier zu besitzen und es zu hüten. Viele Kinder machen sich zu "Paten" von Tieren der Umgebung, etwa dem Hund der Nachbarin. Auch die Pflege von Pflanzen gehört zur Erfüllung dieses Grundanliegens, ebenso wie das Spielen mit (Baby)puppen.

### □ *Entdecker- und Erfindergeist*

Erkundungstouren in neue Straßen, Häuser, Wälder, Tiefgaragen oder Dachböden gehören in diese Kategorie ebenso wie die Erkundung von Alltagsgegenständen, die zerlegt werden bis hin zur Erkundung des Inneren von Stofftieren, Puppen, etc. Außerdem werden Geräte erfunden und zusammengebastelt.

### □ *Handwerk und Handel*

Kinder haben Spaß daran, aus fast jedem Material, das sich ihnen bietet, handwerklich etwas herzustellen, wobei sie nicht nur basteln wollen, sondern auf das Ausprobieren von professionellem Tun aus sind (töpfeln, mauern, stricken, ...). Gehandelt wird in einem Laden auf der Straße, indem Zölle eingehoben werden, etc.

### □ *Freundschaften, Gruppen und Banden*

Daß die Pflege von Freundschaften und das Bilden von Gruppen und Banden in dieser Zeit der Kindheit einen besonderen Stellenwert einnimmt, ist für uns in der Jungschar nichts Neues.

### □ *Körpererfahrungen*

Der eigene Körper wird in einer neuen Art entdeckt und erlebt - in Spielen, in sportlichen Betätigungen und in kleinen Alltagshandlungen (z.B. Radfahren, Stelzen gehen, pfeifen, Finger schnippen, ...). In Doktorspielen erforschen Kinder ihren Körper und untersuchen, wie er auf verschiedene Reize reagiert. Auch das Entdecken der eigenen Sexualität gehört zu diesem Grundthema.

### □ *Phantasiewelten*

Diese sind nicht nur Abwechslung und Ergänzung im kindlichen Alltag. Sie helfen den Kindern auch, ihre Erlebnisse zu bewältigen und kreative Lösungen für anstehende Probleme zu finden. Darum spielen Geschichten und Sagen, auch altersentsprechende Märchen eine wichtige Rolle im Alltag der Kinder und sind Kristallisationspunkt und Anregung für Phantasien.

## Was verstehen wir in der Jungschar unter Abenteuer?

Ich gehe davon aus, daß wir in der Jungschar nur Gutes für die Kinder wollen und ihnen daher niemals absichtlich Angst machen. Demnach müssen wir nach einem positiven Begriff von Abenteuer suchen, wenn wir über Abenteuer in der Jungschar nachdenken.

Ausgehend von einer Diskussion auf dem Aufbaukurs 1994 haben wir für den Begriff "Abenteuer" folgende Kriterien gefunden:

### □ *freiwillig*

Abenteuerlich kann eine Situation nur dann sein, wenn sie freiwillig aufgesucht wird. Niemand wird etwas positiv erleben, wozu er gezwungen wird. (Nicht vergessen: Zwang entsteht auch dadurch, daß jemand glaubt, etwas tun zu müssen, weil es alle anderen auch tun oder damit er nicht "das Gesicht verliert".)

### □ *individuell*

Was man als Abenteuer erlebt, ist individuell sehr unterschiedlich (s. auch Eingangsfrage). Eine Person kann eine Situation als höchst abenteuerlich erleben, die für jemand anders ganz alltäglich ist. Also kann man gar nicht allgemein feststellen, was ein Abenteuer ist.

### □ *Grenzen erleben*

In einer abenteuerlichen Situation erleben wir uns selbst und/oder unsere Umwelt sehr intensiv. Das kann bis an die Grenzen unseres bisherigen Erlebens gehen oder diese auch erweitern.

### □ *spannend*

Abenteuer ist verbunden mit angenehm erlebtem Prikeln oder Spannung. Wenn die Spannung allerdings zu groß wird und in Nervosität, Panik oder lähmende Angst umschlägt, ist die Situation nur mehr angstmachend und nicht mehr abenteuerlich. In diesem Sinn ist es wichtig, daß sich der Spannungsbogen, der aufgebaut wird, auch wieder auflösen kann.

### □ *Ungewißheit*

Abenteuer hat etwas Ungewisses, Nicht-Voraussehbares an sich. Somit sind Abenteuer auch nicht planbar. Wiederum darf allerdings die Ungewißheit nicht so groß sein, daß sie zur Bedrohung wird.

### □ *unmittelbar*

Man kann ein Abenteuer erleben, indem man in einer Situation selbst handelt (Beispiel Abenteuer im Wald) oder indem man eine vorgegebene Handlung miterlebt und sich mit handelnden Personen/Figuren identifiziert (Beispiel Abenteuerbücher). In beiden Fällen entstehen Abenteuer dadurch, daß jemand eine Situation als spannend und neu erlebt und ihr eine bestimmte Bedeutung ("das ist abenteuerlich!") zumißt. Dafür ist es allerdings notwendig, sich auf die Situation aktiv einzulassen und sie unmittelbar zu erleben. In diesem Sinne kann man Abenteuer nicht "konsumieren".