



© Fotos (4): Eric Amelin

Ein (Spiel-)Dschungel voller Abenteuer

ERIC AMELIN

Müllers Mobiler Abenteuer Dschungel – ein mobiler Abenteuerspielplatz als erlebnispädagogischer Spielraum

Wo Kinder Möglichkeiten vorfinden, sich selbst auszuprobieren, aus nicht Vorgefertigtem Neues entstehen zu lassen, da wächst meist ihre Begeisterung und Kreativität. Müllers Mobiler Abenteuer Dschungel ist so ein Ort, der viel anbietet und trotzdem genügend Raum für Eigenes lässt.

Schwingend einen Abgrund überqueren, dann eine Seilbrücke selber bauen, um zu einer Nesthöhle hoch über dem Boden zu gelangen, die nur mit einer Strickleiter zu erreichen ist ..., um solche Spielerfahrungen erleben zu können, brauchen Kinder die nötige Freiheit, ausreichend Spielraum und anregende Spielsituationen. Kinder suchen solche Spielanregungen

und Körpererfahrungen. Sie wollen schwingen, klettern, schaukeln, balancieren. Wenn es solche Spielfreiräume nicht gibt, werden die vorgefundenen Möglichkeiten ausgereizt, verändert oder zweckentfremdet, damit die Spielfantasien ausgelebt werden können.

Aus den Erfahrungen bei partizipativen Spielraumplanungsworkshops und dem Bedürfnis der Kinder nach veränderbaren Spielräumen entwickelte die Agentur Müllers Freunde die Idee einer mobilen Variante eines Abenteuerspielplatzes. Dieser sollte mobil bei größeren Festen einsetzbar sein und durch die offene Gestaltung der Spielangebote attraktive Erlebnismöglichkeiten für viele Kinder bieten. Die Agentur Müllers Freunde (siehe auch *gruppe & spiel* 3/02, S. 10) gestaltet für Auftraggeber aus dem wirtschaftlichen und kommunalen Bereich im europäischen Raum Kinder-

und Familienprogramme mit einem spiel- und erlebnispädagogischen Hintergrund. Diese Programme zielen darauf ab, anregende und fördernde Erlebnisangebote für Kinder und Jugendliche zu bieten. Die mobile Kletter- und Abenteuerlandschaft „Müllers Mobiler Abenteuer Dschungel“ zum Spielen, Bauen und Verändern ist die Lösung für diese Anforderung und macht es möglich, erlebnispädagogische Anforderungen in unterschiedlichen Rahmenbedingungen zu verwirklichen. Die Qualität ist für die Durchführung von erlebnispädagogischen Angeboten von großer Bedeutung, da nur so die Sicherheit bei der Betreuung gewährleistet werden kann, daher führt die Agentur Müllers Freunde zusammen mit dem Institut für Kulturdidaktik für die BetreuerInnen Aus- und Weiterbildungen im Bereich Spiel- und Erlebnispädagogik durch. So können die Möglichkeiten

von Müllers Mobilem Abenteuer Dschungel ausgeschöpft und immer weiterentwickelt werden.

Kinder spielen und toben ja nur!

Bewegung, Herumtollen und Toben im Spiel bedeutet aktive Auseinandersetzung mit der Umwelt, in der Kinder sich soziale, psychische und physische Fähigkeiten aneignen. Aktiv werden die Grenzen ausgelotet, Anregungen gesucht und Herausforderungen gefunden. Kinder sorgen in ihrer persönlichen Entwicklung dafür, dass sie ihre Grenzen und ihr Handlungsrepertoire erweitern können. Durch diese Bewegungserfahrungen können sie sich als selbstwirksam erleben.

Selbst auf Spielplätzen können die Spielgeräte die Anforderungen der Kinder aufgrund von einzuhaltenden Sicherheitsbestimmungen oft nicht erfüllen. Obwohl die Gestaltung dieser Spielplätze durch den positiven Einfluss naturnaher Gestaltungselemente und der Entwicklung von Spielgeräten, die eine Vielzahl an Bewegungsangeboten ermöglichen, in den letzten Jahren wesentlich verbessert wurde, sind die Erlebnismöglichkeiten limitiert. Die Spielfunktionen sind vordefiniert und können nicht beliebig erweitert oder verändert werden. In der mobilen Animation zeigt sich ein ähnliches Bild. Das übliche Angebot bei Straßen- und Stadtfesten reicht von der aufblasbaren Hüpfburg über die aufblasbare Kletterwand, bis zur aufblasbaren Rutsche. Eigentlich sind dies attraktive Spielgeräte, die von Kindern gern genutzt werden und in denen sie relativ gefahrlos toben können. Die Beschränkung besteht allerdings darin, dass diese Spielgeräte nicht individuell veränderbar sind, dadurch ist ihre Attraktivität meist von begrenzter zeitlicher Dauer. Der pädagogische Mehrwert eines Spielangebots mit hoher Erlebnisqualität ist oft nicht auf den ersten Blick zu erkennen, wird aber positiv von den Eltern und Kindern wahrgenommen.

Erlebnisräume erweitern Grenzen

„Müllers Mobiler Abenteuer Dschungel“ ist mehr als nur eine Kletterwand, es ist eine unübersehbare, 75 m² große und 6 m hohe Kletter-Installation. Dieses Erlebnisprogramm wird nun schon über 14 Jahre erfolgreich in der mobilen Animation für verschiedene Kontexte eingesetzt. Das Kernstück besteht aus der 6 m hohen Pyramide und dem Kletterquader mit einer 4,5 m hohen Kletterwand. Auf ca. 200 m² bietet Müllers Mobiler Abenteuer Dschungel unzählige Möglichkeiten zum Spielen, Toben, Bauen und Mitgestalten! Das Programm kann bei adäquaten Raum- und Platzverhältnissen sowohl in- als auch outdoor durchgeführt werden. In „Müllers Mobilem Abenteuer Dschungel“ können Kinder sich mit den bereitgestellten Materialien in der Gerüst-Installation des Abenteuer Dschungels selbst ihre Herausforderungen bauen. Sie spannen Seile als Brücken, konstruieren sich aus Hängematten und Strickleitern ein luftiges Baumhaus, knüpfen aus Stoffen Dächer und vieles mehr. Das gemeinsame Bauen, Gestalten und Spielgeschichten Erfinden steht im Vordergrund, wodurch die Kinder aktiv gefördert werden.

Das Unfertige regt an, fördert Fantasie und Kreativität

Zu Beginn der Spielaktion mit „Müllers Mobilem Abenteuer Dschungel“ sind nur die Sicherungsobjekte Pyramide und Kletterturm, die Sicherungsseile und Netze und das große Hauptnetz, mit dem Pyramide und Kletterturm verbunden sind, aufgebaut. Da das Spielangebot natürlich auch darauf Rücksicht nehmen muss, dass manche Gäste nur für kurze Zeit am Spielgeschehen teilnehmen können, gibt es Spielmöglichkeiten, die sofort benutzt werden können wie die Kletterwand, Hängematten oder das große Hauptnetz. Kinder, die längere Zeit bei der Spielaktion mitma-

chen, können mit den bereitgestellten nicht vordefinierten und festgelegten Spielmaterialien (Netze, Seile, Strickleitern, Tücher, Gummireifen, Bretter, Karabiner, Hängematten) das Abenteuer mitgestalten und -bauen. Denn wird ein Spielraum nicht durch seine Angebote vordefiniert, entsteht Raum für Abenteuer, individuelle Gestaltung und mithin ein Lernfeld zur Entwicklung der persönlichen Kompetenzen. Wird dieses Lernfeld spielerisch gestaltet, kann ein Erlebnisraum entstehen, der die Bedürfnisse der Kinder nach Herausforderung und kreativem Agieren erfüllt. Spiel ist das zentrale Medium, in dem sich die Entwicklung der Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen selbstregulativ vollzieht. Entsprechend ihrer Vorlieben, Interessen, Neigungen und Fähigkeiten wird der jeweilige Anforderungsgrad frei gewählt. Im offenen, unregulierten Kontext eines Abenteuerspielplatzes können Kinder deshalb Fähigkeiten entwickeln, die in ihrem normalen Lebensumfeld selten oder kaum mehr Raum finden.

Der spiel- und erlebnispädagogische Ansatz hinter „Müllers Mobilem Abenteuer Dschungel“ fördert:

- Grob- und feinmotorische Fähigkeiten wie Koordination und Balance;
- Fantasie durch anregende Spielgeschichten, die den Rahmen bilden;
- soziale Fähigkeiten, Kooperation und Zusammenarbeit in der Gruppe;
- Planungskompetenz bei der Verwirklichung der Ideen;
- technische Fähigkeiten, Knoten wie Palstek, Prusikknoten, Mastwurf, Achterknoten werden gelernt.

Adresse

Eric Amelin
Agentur Müllers Freunde GmbH
Weißgasse 38
A-1170 Wien
E-Mail: office@muellersfreunde.at
Internet:
www.muellersfreunde.at
www.kulturdidaktik.at