



KONZEPTION

Inhaltsverzeichnis

1	Der Abenteuerspielplatz	3
2	Hauptmerkmale eines Abenteuerspielplatzes	3
3	Organisatorische Rahmenbedingungen	4
3.1	Mini- und Medi-Adventure	4
4	Hauptziele des Abenteuerspielplatzes	5
5	Bereiche des Abenteuerspielplatzes (Maxi-Adventure)	6
5.1	Joker	6
5.2	4 Elementer	6
5.2.1	Bereich: Feuer (Deck di warm)	7
5.2.2	Bereich: Luft (Tornado)	7
5.2.3	Bereich: Erde (Bulli)	7
5.2.4	Bereich: Wasser (Splisch, Splasch)	8
5.3	Knupp Pättsch Boum	8
5.4	Picasso & Friends	8
5.5	Miam	9
5.6	Awunner em Bésch	9
5.7	Play & Action	9
5.7.1	Bereich: Bewegungsspiele (Kick & Move)	9
5.7.2	Bereich: Lesen & Gesellschaftsspiele	10
5.7.3	Bereich: Fotos und Film	10
6	Rolle der Mitarbeiter/Innen	10
7	Zusammenarbeit mit Eltern	11
8	Kooperationspartner	12
9	Literaturverzeichnis	13

**„Wenn in einem Staat die Kinder und heranwachsenden Gelegenheit bekommen, ihre Fähigkeiten im vollstem Umfang zu entfalten, wenn ihnen das nötige Wissen vermittelt wird, um die Welt zu verstehen, und die nötige Einsicht, um sie verändern zu können, dann kann man getrost in die Zukunft blicken. Eine Gesellschaft, die ihre Kinder vernachlässigt, riskiert dagegen letztlich Desorganisation und Untergang, so gut sie auch auf anderen Gebieten funktionieren mag.“
(Bronfenbrenner 1973, 17)**

1 Der Abenteuerspielplatz

„Im Zentrum der erlebnispädagogischen Angebote steht die Erweiterung der Erfahrungsräume und -horizonte – gerade auch durch die Ermöglichung von abenteuerlichen Formen des Handelns – und die praktische Selbsttätigkeit. Der Abenteuerspielplatz ist eine besondere Form, solche Entwicklungs- und Lernprozesse bei den Kindern und Jugendlichen anzuregen und zu fördern.“ (Prehofer, 2005, 186)

2 Hauptmerkmale eines Abenteuerspielplatzes

Der ASP weist folgende Merkmale auf:

- ✚ **Offen** ⇒ der ASP richtet sich grundsätzlich an alle Kinder und Jugendliche (abhängig von organisatorischen Gegebenheiten). Das Spielen auf dem ASP und die Teilnahme an seinen Angeboten ist freiwillig. Das Spielangebot ist an den Bedürfnissen, Wünschen und Interessen der Kinder und Jugendlichen ausgerichtet. Gemäß des „Inklusionsgedanken“ spielen weder Herkunft, Religion, Geschlecht, sowie geistig oder körperliche Beeinträchtigung eine Rolle.
- ✚ **Veränderbar** ⇒ die Kinder können auf dem ASP sowohl ihrer Phantasie als auch ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Sie können selbstständig probieren, experimentieren und damit neue Erfahrungen machen, Kenntnisse erwerben und Fähigkeiten entwickeln. Sie lernen somit, Zusammenhänge und Prozesse zu verstehen. Veränderbar heißt damit, die Förderung von Eigeninitiative im Gegensatz zum Konsumdenken. Der ASP soll und darf niemals „fertig“ werden und bietet somit den Kindern immer die Chance, ihn mit zu gestalten. Es ist so nicht schon alles Erdenkliche vorgeplant, vorgefertigt oder vorhanden.
- ✚ **Vielseitig und Begegnungsreich** ⇒ die Kinder finden auf dem ASP Platz und Raum, um miteinander zu spielen, kooperieren, zu experimentieren, zu handeln – und aufeinander einzugehen. Kinder lernen Kinder und Erwachsene kennen und jeden Teilnehmer mit seinen individuellen Fähigkeiten zu schätzen.
- ✚ **Pädagogisch betreut** ⇒ alle Mitarbeiter des Spielplatzes sind Ansprech-, Spiel- und Arbeitspartner der Kinder. Die Haupt- wie auch die ehrenamtlichen Mitarbeiter planen in Zusammenarbeit mit den Kindern den Alltag auf dem Spielplatz.
- ✚ **Erholung** ⇒ Frei von Leistungsdruck und sonstigen Anforderungen der heutigen Kindheit, widmen sich die Kinder den Beschäftigungsmöglichkeiten auf dem ASP, zu denen sie sich besonders hingezogen fühlen. Hier finden sich auch Nischen, die es ihnen ermöglicht allein zu sein, ohne sich aber dabei allein gelassen zu fühlen. (vgl. ebd., 187f.)

3 Organisatorische Rahmenbedingungen

Der Abenteuerspielplatz „Adventure@Lënster“ fand zum ersten Mal im Jahre 2011 auf dem Gelände „Am Brouch“ in Junglinster statt. Seit 2013 bietet das Terrain „An Eechhëlz“ ebenfalls in Junglinster, 1ha groß, bestehend aus einzelnen privaten Parzellen, mitten im Wald, den neuen Standort für den ASP. Dieser steht unter der Aufsicht der Maison Relais Päiperlék, sowie der Gemeinde Junglinster. Der Abenteuerspielplatz wird im Rahmen der Sommeraktivitäten organisiert und findet im 2-Jahres-Rhythmus, in Abwechslung mit der Kinderspielstadt „Mini-Lënster“ statt.

Der ASP richtet sich ab dem Zyklus 2.2 und Heranwachsende bis zu 14 Jahre (6ième /8ième),vorrangig an alle Kinder die in der Gemeinde Junglinster wohnhaft sind. Seit 2015 wird, um dem Leitaspekt „Offenheit“ noch mehr gerecht zu werden, die Alterskategorie nach unten geöffnet und die Kinder vom cycle 1-2.1 einbezogen, wobei dies organisatorisch in einem geschützteren Rahmen umgesetzt wird (siehe hierzu weiter Punkt 3.1).

Die Kinder und Jugendlichen können sich auf der homepage des SEA Päiperlek oder mit Hilfe eines Anmeldeformulars/Flyer beim „Adventure@Lënster“ anmelden, welches in den Klassen der Primärschulen ausgeteilt und im „Gemengebuet“ publiziert wird.

Die Kinder, die während den Sommerferien in der Maison Relais in Junglinster, der Maison Relais in Gonderingen, sowie der Maison Relais in Burglinster eingeschrieben sind, nehmen automatisch an dem Abenteuerspielplatz teil.

Es können insgesamt bis zu 300 Kinder täglich an dem Angebot teilnehmen.

Der Abenteuerspielplatz wird in enger Zusammenarbeit mit der Gemeinde Junglinster auf dem Gelände „An Eechhëlz“ aufgerichtet. Die Örtlichkeiten gestalten sich so, dass die sanitären Anlagen extern zur Verfügung gestellt werden. Unmittelbar neben dem Gelände des ASP kann ein bereits gepachteter Garten des SEA Päiperlek mitgenutzt werden.

Da sich der ASP außerorts befindet, wird für dessen Zeitraum durch die Gemeinde Junglinster eine spezielle Verkehrsführung eingerichtet. Des Weiteren wird für die Kinder bis cycle 2.1 ein Bustransfer organisiert

3.1 Mini- und Medi-Adventure

Wie im vorherigen Abschnitt bereits angeführt, wird das Konzept von „Adventure@Lënster“ um die Altersklassen des Elementarbereichs erweitert. Um eine Abgrenzung des regulären Adventureprogramms vorzunehmen, wurden die folgenden Einstufungen eingeführt.

- ✚ „Mini“ (cycle 1-1.1), d.h. Kinder von 3 Jahren bis erstes Spillschoulsjahr
- ✚ „Medi“ (cycle 1.2-2.1), d.h. Kinder von 2. Spillschoulsjahr bis 1. Schuljahr
- ✚ „Maxi“ meint die bisherige reguläre Alterskategorie (cycle 2.2-6ième/8ième)

„Mini- und Medi-Adventure“ wird aus organisatorischen Gründen ausschließlich für die Kinder angeboten, die in den jeweiligen Gruppen der Häuser des SEA Päiperlek angemeldet sind.

Das Programm für die „Mini- und Medi-Kinder“ findet auf dem allgemeinen ASP statt, allerdings zu unterschiedlichen und eingegrenzten Zeiten, als auch in einem separaten Bereich, um einen entsprechenden Schutzraum für die jüngeren Kinder zu bieten.

„Mini- und Medi-Adventure“ stellt also eine Erweiterung dar, die es nun den ganz Kleinen ermöglicht, die Natur spielerisch zu erleben. Ziel hierbei ist es, auch den jüngeren Kindern ein Gegengewicht zur heutigen Kindheit zu bieten, die weitgehend entsinnlicht und abstrakt erfahren wird. Die Kinder sollen die Natur und Tierwelt kennen und lieben lernen, sie als schützenswert ansehen und behutsam mit ihr umgehen. (vgl. Knauf et al., 2007, 172). Die weiteren Ziele ergeben sich aus den allgemeinen Hauptzielen des ASP (siehe hierzu Punkt 4).

4 Hauptziele des Abenteuerspielplatzes

Der Abenteuerspielplatz steht für einen Ort an denen noch **komplexe Naturerfahrungen** möglich sind. Hier geschieht der Kontakt mit der Natur nicht nur zufällig.

Über eine Modellierung und abwechslungsreiche Gestaltung werden **Bewegungsaktivitäten** (Laufen, Klettern, Springen, Balancieren usw.) und **sinnliche Wahrnehmung** (Schmecken, Fühlen, Riechen, Tasten, Hören, usw.) angeregt. Die Natur bietet den Kindern und Jugendlichen ein unerschöpfliches Angebot an Erfahrungs-, Erlebnis- und Spielmöglichkeiten. Im Umgang mit der Natur erleben und lernen die Kinder und Jugendlichen wichtige Prozesse des Lebens (Wachstum, Elemente, Veränderbarkeit, usw.).

Ein damit verbundenes Ziel ist die **Persönlichkeits-** und die **soziale Entwicklung** der Kinder und Jugendlichen. Dazu gehören Neugier, Mut, Geschicklichkeit, Kreativität, Selbstständigkeit und Eigeninitiative, kognitive, emotionale und motorische Kompetenz, lösungsorientiertes Denken, Verantwortungsbewusstsein, Partnerschaftlichkeit und Solidarität.

Durch das gemeinsame Suchen nach Lösungen und durch das produktive Arbeiten wird das Wir-Gefühl gestärkt und eine positive Gruppendynamik erlebbar.

Der ASP soll ebenso ein Übungsfeld sein zum Austragen von Konflikten die bei Gruppen- oder Einzelaktivitäten entstehen und BetreuerInnen achten mit darauf, dass Fairness unter den Beteiligten herrscht. Kinder können diese Lösungsvorschläge dann im Alltag erproben und einsetzen.

Durch das Fehlen von Leistungsdruck während des Projektes kann Konkurrenzverhalten abgebaut und Kooperationsfähigkeit aufgebaut werden.

Mit der Suche nach Verbündeten wie z. B. beim Hüttenbau wird Solidarität angestrebt und Toleranzfähigkeit geübt.

Ein weiteres Ziel des ASP ist die **Freiwilligkeit** und die **Partizipation** der Kinder und Jugendlichen zu fördern. Die Kinder und Jugendliche sollen selbst tätig werden und ihre Freizeit sinnvoll gestalten. Sie bestimmen ihre Aktivitäten selbst und entscheiden, ob sie auf die Angebote der Betreuer/innen eingehen, oder ob sie selbstständig- allein oder gemeinsam mit anderen- aktiv sein wollen.

„Die Kinder spielen, experimentieren und lernen in Freiheit. Sie können z.B. selbstständig entscheiden, ob sie lieber allein sein wollen oder mit anderen in Aktion treten möchten. Sie können aber auch darüber entscheiden, wie lange sie mit jemandem spielen wollen. Auf diese Weise erfahren die Kinder, dass Freiheit und Selbstverantwortung, Anspruch und Mitverantwortung

zusammengehören. Grundvoraussetzung aber, dass Kinder andere Kinder und Erwachsene respektieren, ist, dass sie ihre eigenen Bedürfnisse, Wünsche und Interessen kennen. Dies wiederum setzt voraus, dass sie sich dieser immer wieder gewahr sind und sie auch vor anderen artikulieren können.“ (Krauss, 2003, 40)

Die Kinder und Jugendlichen sollen Verantwortung für ihr Handeln entwickeln, indem sie sich mit dem Projekt ASP identifizieren, dies bedeutet: in Entscheidungen und in der Planung mit eingebunden werden. „Kinder wollen ernst genommen werden, ihre Meinung sollte eingeholt werden, ihre Ideen berücksichtigt werden. Schließlich ist es ihr Spielplatz.“ (Krauss, 2003, 47)

Praktisch sollen Möglichkeiten der Mitbestimmung gegeben sein wie z. B. durch ein Kindergremium welches von den Kindern gewählt wird und ihre Interessen im Team vertritt. So können auch Mehrheitsentscheidungen gegen die Vorstellungen von MitarbeiterInnen möglich sein, soweit sie im Rahmen der pädagogischen Arbeit umzusetzen sind.

5 Bereiche des Abenteuerspielplatzes (Maxi-Adventure)

Der ASP ist in verschiedene Bereiche aufgebaut, um so den Interessen der Kinder und Jugendlichen besser entgegen zu kommen.

5.1 Joker

Das „Tor“ zum „Adventure@Lenster“ Abenteuerspielplatz: Hier wird jedes teilnehmende Kind in Empfang genommen, erhält Information über Tagesabläufe und angebotene Workshops. Darüber hinaus ist der Bereich „Joker“ Anlaufpunkt bei generellen Fragen oder Problemen.

Unmittelbar neben diesem Eingangsbereich befindet sich eine Erste-Hilfe-Station.

Zudem ist hier die erste Kontaktstelle für Eltern und somit Mittelpunkt der Elternarbeit während des ASP. (z.B. Elterncafé etc.). Ziel und Aufgabe des „Jokers“ neben des Empfangs ist es, größtmögliche Transparenz für die Kinder und Jugendlichen, als auch deren Angehörigen zu schaffen und die Kooperation und Vernetzung zwischen den anderen Bereichen des Abenteuerspielplatzes zu optimieren.

5.2 4 Elemente

„Durch den Umgang mit natürlichen Elementen Erde, Wasser, Feuer und Luft entstehen Primärerfahrungen, die dazu beitragen, Kindern nach und nach- und immer im Wechselspiel mit ihrem selbst motivierten Forschen für Zusammenhänge und Abhängigkeiten zwischen Mensch und Natur zu verdeutlichen.“ (Abenteuer erleben; Lange Hans-Jörg, Lehmann Jens; Seite 10; 2007)

Im Rahmen des Projekts soll den Kindern der Wert und die Bedeutung der Elemente im Zusammenhang mit konkreten Lebensräumen und Beziehungen verdeutlicht werden. Die Veranstaltungen und Projektstage sollen dazu beitragen die manchmal verlorengegangene Beziehung des Menschen zur Natur wieder herzustellen.

Dies geschieht durch eine ganzheitlich angelegte Natur- und Umweltbildung, die den kognitiven, motorischen, sensorischen aber auch sozialen Bereich mit einbezieht.

Dem Verantwortungsbewusstsein und Freude für Natur und Umwelt bei Kindern und Jugendlichen soll ein großer Stellenwert eingeräumt werden.

Spielerisch werden die elementaren Kenntnisse über die Gesetze der Physik und Mechanik von Feuer, Luft, Erde und Wasser erfahrbar und begreifbar gemacht.

Das freie Experimentieren und Konstruieren sowie eine sichere Materialbeherrschung wird gefördert und bildet so eine Basis für spätere Lernmotivation. „Kinder spielen nicht Erfinder, sie sind Erfinder und Eroberer des bis dahin Unbekannten.“ (Udo Lange „spiel-Platz ist überall“ S. 23)

Insbesondere der Einsatz der vier Elemente dient zur Förderung der sinnlichen Wahrnehmung, wie tasten, hören, riechen oder schmecken.

5.2.1 Bereich: Feuer (Deck di warm)

Feuer kann zerstören, Dinge in eine andere Form bringen oder verwandeln, es wärmt und nährt, birgt aber auch Gefahren.

Hier gilt es Neugierde gelenkt zu befriedigen.

In diesem Bereich sollen die Kinder und Jugendliche mit dem Element des Feuers experimentieren, indem an der Feuerstelle unter der Aufsicht von Erwachsenen: Papier, Karton und Holz angezündet wird.

Die Kinder und Jugendliche können auf dem Feuer kochen, indem sie Fleisch grillen, Maronen braten oder Stockbrot machen, usw. Neben der Feuerstelle wird auch noch das Errichten eines Feuerofens geplant, wo später Brote oder Pizzas gebacken werden können.

5.2.2 Bereich: Luft (Tornado)

In diesem Bereich sollen die Kinder und Jugendliche mit dem Element der Luft experimentieren, indem sie Windräder, Klangspiele oder z. B. Bumerangs selber bauen. Diese Gegenstände werden danach auf dem ASP aufgehängt und ausprobiert, damit die Kinder und Jugendliche hautnah Erfahrungen mit der Luft machen.

Obwohl das Element Luft nicht direkt sichtbar ist, können Kinder lernen deren Kraft zu spüren und evtl. auch als Energiequelle zu nutzen oder sie erfahren etwas über den Einfluss von Wind auf unsere Wettergegebenheiten.

5.2.3 Bereich: Erde (Bulli)

In diesem Bereich sollen die Kinder und Jugendliche Erfahrungen mit dem Element der Erde machen. Sie können Höhlen, Löcher und Labyrinth auf dem großen Sandhügel bauen. In der Sand-Matsch-Grube können sich die Kinder und Jugendlichen austoben und auf ihrem Körper den Matsch spüren. Im Bereich der Erde wird auch ein Garten angepflanzt, so erleben die Kinder und Jugendliche ökologische Kreisläufe unmittelbar und sind selbst am Wachsen, Reifen und Ernten beteiligt.

Desweiteren wird noch ein Lehmereich angeboten, wo die Kinder und Jugendlichen kleine Lehmkonstruktionen, wie: Skulpturen, Tiere, usw. bauen können.

Besonders das Element Erde bietet den Kindern handgreifliche Erfahrungswerte. Sie ist fast überall verfügbar, sehr vielseitig und nahezu unbegrenzt verformbar. So sind der Kreativität und Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Die Kinder werden sensibilisiert für das lebensspendende und schützenswerte Element z. B. für den Nutzgarten, aber auch für Kräuter, Bäume und Tierwelt.

5.2.4 Bereich: Wasser (Splisch, Splasch)

Erfahrungsgemäß genießen Kinder und Jugendliche das Spielen und Experimentieren mit dem Element Wasser. Im Mittelpunkt des Bereichs des Wassers steht die Wasserrutsche, die aus einer Plastikplane besteht und dem Schwimmbecken, welches in Strohballen eingebettet wird.

Wasser ist ein Element das sich ständig verändert und nur begrenzt begreifbar ist. Die Beschaffenheit des Wassers regt Kinder sehr stark zum Experimentieren an, da es sich leiten lässt, man kann es stauen, es trägt, ist kostbares Lebensmittel oder kann im Fluss als Energiequelle genutzt werden.

Die Kinder erfahren Wasser als wichtiges schützenswertes Element weil es als Trinkwasser eine nur begrenzte Ressource auf unserer Erde darstellt.

5.3 Knupp Pätsch Boum

In diesem Bereich geht es rund ums Handwerk. Vor allem wird der Bau von Hütten fokussiert und über den gesamten Zeitraum des ASP von einem Schreiner professionell unterstützt. Hier wird jedoch lediglich eine Basisstruktur der Hütten aufgebaut. Während dem ASP können die Kinder und Jugendlichen an den Hütten weiter bauen, indem sie die Hütten mit Holz verkleiden, mit Farbe anstreichen, ausbauen oder einrichten. So können mögliche Ziele sein, die handwerklichen Fertigkeiten zu entfalten und den Umgang mit technischen Hilfsmitteln zu erlernen. Sie bekommen ein Gefühl für Längenmaße, Statik und dem Einteilen von Ressourcen.

Dadurch, dass Erwachsene lediglich Hilfestellungen geben, wird ihre Selbstständigkeit gefördert. Da die Kinder immer nur in einer Gemeinschaft an einer Hütte arbeiten ist eine gewisse Kompromissbereitschaft gefordert und Kommunikationsfähigkeit. Durch schnelle sichtbare Erfolge beim Hüttenbau wird ihr Selbstbewusstsein und das Gemeinschaftsgefühl gestärkt.

Um eine bewusste, nachhaltige Ressourcennutzung zu unterstützen wird nur ein gewisses Kontingent an Holz zur Verfügung gestellt.

5.4 Picasso & Friends

Kreativität ist jene von Neugier geprägte Aktivität, die zu eigenen, neuen, schöpferischen Ergebnissen und Problemlösungen führt. Beim künstlerisch-ästhetischen Gestalten werden zudem jene nicht-sprachlichen Ausdrucksformen gefördert.

In diesem Bereich wird den Kindern und Jugendlichen kreatives Material zur Verfügung gestellt, damit sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen können. Hier können sie malen und basteln und ihnen werden auch von Erwachsenen geleitete Aktivitäten angeboten. Neben der Kreativitätsförderung, kann ein weiteres Ziel dieses Bereichs sein, dass durch die Bereitstellung von beispielsweise natürlichen Materialien und/oder eingeschränkten technischen Hilfsmitteln, Problemlösekompetenzen erweitern werden und schöpferisches Handeln angeregt wird.

5.5 Miam

Hier wird die Ausgabe von kleinen Zwischenmahlzeiten und Getränken organisiert.

Es wird bei der Auswahl des Angebotes darauf geachtet, dass es sich um eine ausgewogene Ernährung handelt, dass sie weit möglichst aus der Region kommt, dass sie evtl. ökologisch angebaut wurde und/oder fair-trade ist.

Ebenso sollen die Kinder mit einbezogen werden, damit sie den Prozess der Zubereitung erfahren die Zusammensetzung von Nahrungsmitteln kennenlernen und wertschätzen.

So können Kräuter aus der Natur für Tees genutzt werden, Produkte aus dem eigenen Gartenanbau verwertet oder Stockbrot am Feuer und Pizza im selbstgebauten Lehmofen zubereitet werden.

5.6 Awunner em Bésch

Das Umfeld des ASP lädt gerade dazu ein das Thema Insekten und Tiere aus der Heimat mit aufzugreifen. Durch Besuche im Wald, Gartenarbeit oder durch Spiele mit Naturmaterialien werden die Kinder immer wieder Kleintieren und den Spuren von anderen Tieren begegnen.

So können diese Begegnungen und die natürliche Neugierde und Begeisterung der Kinder für alles was kribbelt und krabbelt für eine objektive Beobachtung und Lernprozess genutzt werden.

Die Kinder lernen, dass z. B. Insekten eine tragende Rolle im Kreislauf des Lebens spielen und es können eventuelle Ängste und Vorurteile abgebaut werden. Bei Furcht und Abneigung muss Mut, Selbstüberwindung und Scheu verdrängt werden um auch in diesen Tieren das Schöne und Interessante zu entdecken. Es wird ein verantwortungsvoller Umgang mit den Lebewesen aus unserer Natur gelernt und ihr Lebensraum als schützenswert anerkannt.

So lernen sie die Merkmale der verschiedenen Tier- und Insektengruppen kennen, ihre Stärken, Fortpflanzung, Ernährung oder deren Schutzfunktionen.

Neben der Begleitung der Kinder durch die BetreuerInnen im Freispiel und in Form von gezielten Angeboten steht den Kindern in unserer Bücherei ausreichend Fachliteratur zu diesem Thema zur Verfügung.

5.7 Play & Action

Der Bereich Play & Action besteht aus einzelnen Teilbereichen die verschiedene Aktivitäten anbieten. Zudem organisiert und koordiniert das Team von Play & Aktion die Workshops von externen Angeboten wie bspw. der Klammschoul oder speziellen Attraktionen im Bereich der Medien.

5.7.1 Bereich: Bewegungsspiele (Kick & Move)

Auf dem ASP wird den Besuchern ausreichend Platz eingeräumt um verschiedene Ball- und/oder Bewegungsspiele durchführen zu können. Dies soll durch die Bereitstellung eines entsprechenden Umfeldes und Material geschehen, aber auch durch gezielte Angebote.

So können die Kinder ihre Ausdauer trainieren, ihre Koordinationsfähigkeit und im Team wird das soziale Verhalten und Fairness geübt.

5.7.2 Bereich: Lesen & Gesellschaftsspiele

In diesem Bereich haben die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit sich zurück zu ziehen, indem sie Bücher lesen oder Gesellschaftsspiele spielen.

Die Kinder holen sich Anregungen Spiele selbst zu entwickeln und durch das Bereitstellen von Fachliteratur können die Kinder ihr Wissen z.B. in Bezug auf die 4 Elemente eigenständig erweitern.

So soll die Sprache und die Ausdrucksfähigkeit der Kinder gefördert werden und wir bieten ihnen eine Rückzugsmöglichkeit in die Welt von Märchen und Phantasien.

5.7.3 Bereich: Fotos und Film

Zur Dokumentation des Projektes werden in Zusammenarbeit verschiedene Foto- und Filmdokumentationen erstellt. So ist das erworbene Wissen der Kinder in seiner Nachhaltigkeit garantiert, sie können so verschiedene Lernprozesse nochmals nachverfolgen.

Durch eine Präsentation innerhalb des ASP, aber auch zeitlich und räumlich außerhalb des Projektes können die Kinder ihre Erfahrungen aufzeigen und gewinnen so an Selbstbewusstsein.

Darüber hinaus werden sie mit den verschiedenen Techniken der Medien vertraut gemacht.

6 Rolle der Mitarbeiter/Innen

Der ASP steht unter der Leitung von 2 Dipl. Sozialpädagoginnen der Maison Relais Päiperlék von Junglinster. Die verschiedenen Bereiche des ASP werden mit Hilfe weiterer Sozialpädagogen, Erzieher und Studenten/innen betreut.

Die Rolle der Mitarbeiter/Innen besteht aus folgenden Punkten:

Vorbereiten

In jedem Bereich werden geleitete Aktivitäten von einem Erwachsenen den Kindern und Jugendlichen angeboten, diese müssen im Voraus vorbereitet werden. Die Bereiche des ASP müssen vor der Eröffnung klar definiert werden, damit die Kinder und Jugendlichen sich schnell und einfach orientieren können. Die Regeln die auf dem ASP gelten müssen, werden auch im Vorfeld idealerweise in Zusammenarbeit mit den Kindern und Jugendlichen festgelegt.

Eine vorbereitete Umgebung mit genügend Material, ist sehr wichtig damit die Kinder ihren Ideen freien Lauf lassen können. Der ASP muss ausreichend vorbereitet werden, jedoch wird der Rahmen so gestaltet, dass er immer von den Kindern verändert und erweitert werden kann.

Begleiten

Durch eine vorbereitete Umgebung soll den Kindern die Möglichkeit zum Experimentieren und eigenständigen Handeln gegeben sein. Um dies immer wieder neu auf die Interessen und Wünsche der Heranwachsenden abzustimmen ist eine ständige aufmerksame Beobachtung durch die BetreuerInnen erforderlich.

Die Kinder sollen alleine agieren können, aber sie dürfen dabei nicht das Gefühl haben allein gelassen zu sein. Das verlangt von den Betreuern eine sensible unterstützende Begleitung ohne das Geschehen erheblich zu beeinflussen.

Betreuer können sich ins Spielgeschehen ganz praktisch mit einbringen ohne die Leitung zu übernehmen oder die Spielabläufe zu dirigieren. Dies ist den gezielten Aktivitäten vorbehalten. Grundsätzlich sollen die Kinder ihre Entscheidungen selber treffen, ihre Häuser selber bauen und sich selber Schwerpunkte setzen was ihre Interessen betrifft.

Anregen

Aufgabe der BetreuerInnen soll es sein, die Kinder zum Entwickeln und Ausprobieren neuer, selbst-gefundener Bauformen sowie zur Verwendung unterschiedlicher, vielleicht noch unbekannter Materialien zu ermuntern (Lehm, Stroh, Steine, usw.).

Anregen heißt auch, bei Schwierigkeiten nicht immer gleich die beste Lösung zu präsentieren, sondern die Kinder zu ermuntern, selbst Ideen und Wege zu suchen und zu finden, die sie dann im Wesentlichen auch selber umsetzen können.

Kooperieren

Es werden im Voraus Zuständigkeiten für die verschiedenen Bereiche festgelegt. So kann sich jeder auf „seinen“ Bereich konzentrieren und vorbereiten, wobei eine ständige Kooperation zwischen den verschiedenen Bereichen gefordert ist. So arbeitet z. B. der Bereich Nahrung mit dem Element Feuer zusammen, indem sie ein Lehmofen planen, bauen und zusammen nutzen. Der Kreativbereich kann z. B. gemeinsam mit dem Medienbereich und dem Bereich „Was kribbelt, krabbelt und läuft in der Natur“ ein Gesellschaftsspiel zum Thema „Insekten“ entwickeln.

Ein organisierter Austausch und ein gleicher Informationsstand sind für eine qualitativ gute pädagogische Arbeit sehr wichtig. Aus diesem Grund sind regelmäßige Treffen innerhalb der einzelnen Bereiche und zwischen den Koordinatoren aus den einzelnen Bereichen unabdingbar.

Vermitteln

Konflikte unterschiedlicher Natur gibt es jede Menge, innerhalb der eigenen Gruppe, zwischen verschiedenen Gruppen, usw. Dabei geht es oft um Eigentumsansprüche oder Zerstörungen, aber auch um Gruppenprozesse bzw. gemeinsames Arbeiten. Die Kinder und Jugendliche sollen lernen, selbst Wege zu finden. Die BetreuerInnen beobachten, vermitteln gegeben falls oder greifen ein, wenn es sinnvoll erscheint.

7 Zusammenarbeit mit Eltern

Durch eine gewisse Form der Elternbildung werden die Eltern durch Informationen im „Gemeinbegegnung“ oder auf der Homepage (www.paiperlek.lu) über das Angebot des ASP aufgeklärt, sie erfahren so etwas über den groben Ablauf, unsere Zielgruppe und in welcher Form sie ihre Kinder anmelden können.

Desweiteren stehen die Verantwortlichen aus dem Maison Relais ständig zur Verfügung den Erziehungsberechtigten noch offene Fragen zu beantworten und für möglichst viel Transparenz zu sorgen.

Während dem Ablauf des ASP bekommen die Eltern die Möglichkeit das Gelände ab einer bestimmten Uhrzeit zu besuchen. Hierfür müssen sie beim Eingang (Joker) ihren Namen nennen und

Auskunft darüber geben ob sie ihr Kind anschließend mit nach Hause nehmen. Des Weiteren verpflichten sie sich beim Betreten des Geländes verschiedene Regeln einzuhalten.

Weiterhin besteht im Rahmen der Elternarbeit die Möglichkeit, bspw. eine Abschlussfeier zu veranstalten, zu der Eltern, Verwandte und Freunde eingeladen werden können.

8 Kooperationspartner

Im Rahmen des ASP besteht eine enge Zusammenarbeit mit der **Gemeinde Junglinster**. Des Weiteren helfen die Arbeiter der Gemeinde beim Errichten des ASP (Feuerstelle, Aufstellen von Gittern um die Sicherheit der Kinder und Jugendlichen zu gewährleisten, Sanitäre Anlagen etc.). Da sich der Abenteuerspielplatz stetig weiter entwickelt können die Kooperationspartner ebenfalls wechseln und variieren. Weitere konstante Kooperationspartner sind:

- Service forestier/Triage de Junglinster
- Centre d'intervention Junglinster

9 Literaturverzeichnis

Knauf, Tassilo, Gislinde Dux, Daniela Schlüter : Handbuch Pädagogische Ansätze. Praxisorientierte Konzeptions- und Qualitätsentwicklung in Kindertageseinrichtungen, Berlin 2007.

Krauss, Johann R. : Der Abenteuerspielplatz. Planung, Gründung und pädagogische Arbeit, München 2003.

Lange, Hans-Jörg, Jens Lehmann: Abenteuer erleben. Jugendfarmen und Aktivspielplätze als erlebnisorientierte Lernorte und soziale Erfahrungsräume, Edition Erlebnispädagogik, Lüneburg 2007.

Lange, Udo, Thomas Stadelmann : Spielplatz ist überall. Lebendige Erfahrungswelten mit Kindern planen und gestalten, Weinheim 2001.

Prehofer, Gerd : Der aktive Abenteuerspielplatz. Ein komplexer Erfahrungs- und Gestaltungsraum, in : Handbuch Methoden der Kinder- und Jugendarbeit, hrsg. von Karl-Heinz Braun, Konstanze Wetzel, Bernd Dobesberger, Andrea Fraundorfer, Wien 2005, S. 186-197.