

### 3.4\_ Aufgabenstellungen zur pädagogischen Anleitung

**Einflussfaktoren** Die Aufgabenstellungen an die Anleitung und die Phasen lehnen sich im Grundsatz an die der Freizeitpädagogik an, allerdings ist verstärkt und gezielt auf die Einflussfaktoren zu achten. Um einen Überblick zu geben, sollen im Folgenden anhand des erlebnispädagogischen Spiels *Säurefluss* die einzelnen Anforderungen und Aufgaben für eine pädagogische Anleitung dargestellt werden.

#### PROJEKT BEISPIEL

#### ›Säurefluss‹

*Kategorie* kooperatives Erlebnisspiel

*Spielidee:* Alle Kinder befinden sich gesammelt an einem Ufer eines kontaminierten Säureflusses. Sie möchten diesen überqueren, dürfen mit dem Wasser aber natürlich keinesfalls in Berührung kommen. Brücken, Stege oder andere Transferhilfen stehen nicht zur Verfügung. Der Fluss ist flach, also kann er mit Hilfe von Steinen überquert werden. Es steht nur eine begrenzte Anzahl von Trittsteinen zur Verfügung (weniger als Kinder).

*Aufgabe an die Gruppe:* Die Gruppe muss sich eine Lösung überlegen, wie sie mit den vorhandenen Ressourcen den Fluss schadlos und komplett überqueren kann.

*Material:* 50 x 50 cm Teppichfliesen

*Phase 1* *Ideensammlung und Vorbereitung*

*Der pädagogischen Leitung stellt sich hier die Aufgabe, eine passende Auswahl zu treffen und alle Voraussetzungen zu klären.*

*Eignung:* Das Ganztagesteam hatte sich aus verschiedenen Aktionen das Spiel ›Säurefluss‹ herausgesucht, weil es für die derzeitige Gruppenphase, das Alter und die Zusammensetzung der Teilnehmer als sehr geeignet erschien.

*Zeit und räumliche Gegebenheiten:* Es gibt ein Zeitfenster von 60 Minuten und einen geeigneten Raum, die Turnhalle. Sie ist in dieser Zeit frei und somit kann die Aktion ungestört und in einem geschützten Rahmen stattfinden.

*Partizipation:* Den Kinder wurde das Spiel vorgeschlagen, die Gruppe hat sich dafür entschieden und freut sich drauf.

*Weitere Voraussetzungen:* Nun wird vom Team das Material eruiert und vorbereitet, gegebenenfalls die Schulleitung informiert und die Bedingungen exakt festgelegt (Regeln). Das Material wird ausgewählt (kleine Teppichfliesen – alternativ Pappkartonquadrate). Die Anzahl richtet sich nach der Schwierigkeitsstufe, die vorgegeben werden soll. Zum Spielstart wird das Material bereitgelegt.

### Phase 2      *Sicherheitsüberprüfung*

*Die Leitung hat die Aufgabe, Gefahrenstellen einzuschätzen und gegebenenfalls zu beseitigen.*

*Überprüfung:* Die Anleitung checkt Ort und Material sowie vor dem Start den Gesundheitszustand der Kinder (Frage nach deren Wohlbefinden). Eventuell muss der nächste Erste-Hilfe-Standort ermittelt werden.

*Aufsicht:* Die Gewährleistung der Aufsicht wird besprochen.

### Phase 3      *Einführung und Bekanntgabe*

*Die pädagogische Leitung muss klare Ansagen machen, sämtliche Details bekanntgeben und Spielsequenzen etc. genau erklären.*

*Spielregeln:* Das zentrale Element bei einem Spiel ist die Bekanntgabe aller Komponenten. Die Kinder müssen genau wissen, was sie dürfen und wo die Spielregeln ihre Wirkung zeigen müssen. Für das Spiel ›Säurefluss‹ muss z. B. Folgendes festgelegt und gegebenenfalls später modifiziert werden:

- Stimmen Größe und Anzahl der Tritthilfen?
- Kommunikationsregeln: Darf gesprochen werden?
- Dürfen Kinder Huckepack genommen werden?
- Was passiert bei Verlust einer Tritthilfe?
- Müssen alle Tritthilfen mit hinüber genommen werden?
- Darf die Aufgabe schrittweise oder muss sie in einem Zug gelöst werden?
- Muss die Gruppe bei Berührung des Wassers wieder zurück zum Ufer und von neuem beginnen?
- Ist ein Zeitlimit vorgegeben?
- Welche Konsequenzen hat ein Regelverstoß?

#### Phase 4 Durchführung

*Die anleitende Fachkraft muss Führungs- und Sicherungsaufgaben wahrnehmen, moderieren und motivieren und bei Problemen die Spielregeln gegebenenfalls modifizieren.*

*Vorgehen:* Die Gruppe muss eine Lösungsmöglichkeit ausarbeiten und die Umsetzung planen. Sie muss anschließend versuchen, die Aufgabe zu lösen, ohne die Regeln zu missachten. Beim Beispielspiel ist z. B. zu beachten, dass nur auf die Trittsteine gestiegen werden darf.

*Rolle der Anleitung:* Der Lösungsvorschlag sowie die Ausführung sind der Gruppe überlassen. Die Anleitung gibt (wenn möglich) keine Tipps oder Lösungsvorschläge. Nur bei Gefahr wird sofort eingegriffen!

#### Phase 5 Abschluss

*Die Anleitung hat die Aufgabe, einen eindeutigen Schlusspunkt zu setzen.*

Ist die Aufgabe innerhalb der Zeit gelöst worden, beendet die Anleitung offiziell das Spiel. Weitere Schlussoptionen sind: Gefahr im Verzug, Zeitlimit überschritten, Regelverstoß, Aufgeben der Gruppe. Auf einen positiven Abschluss ist hinzuwirken.

#### Phase 6 Reflexion

*Die pädagogische Leitung sollte direkt im Anschluss ein Zeitfenster für die unmittelbare Rückschau festlegen.*

Gemäß den Regeln und der Zielsetzung einer Reflexion wird nun die Aktion besprochen und zuletzt ein Ausblick in die Zukunft gegeben. Fragen für das Reflexionsgespräch können sein:

- Was hat euch geholfen?
- Was ist euch in der Gruppe aufgefallen?
- Wie war die Zusammenarbeit?
- Seid ihr als Gruppe mit dem Spielverlauf und dem Ergebnis zufrieden?
- Wo traten Probleme auf?
- Was war besonders hilfreich?
- Welche Rolle hast du gespielt? Wie würdet ihr eure Leistung beurteilen?
- Was würdet ihr im Rückblick anders machen?

*Abschluss:* Die Hauptaufgabe besteht darin, gezielt Fragen zu stellen und der Gruppe ausreichend Zeit für die Antworten zu geben. Gleichfalls ist es sinnvoll, einen positiven Abschlusssatz zu formulieren oder ein Abschlussritual durchzuführen. Eine positive Vorausschau auf nächste Aktionsmöglichkeiten rundet die Einheit ab.

*Dokumentation:* Eine weitere Aufgabe besteht in einer (gegebenenfalls gemeinsamen) Dokumentation bzw. einem kleinen Bericht mit allen Besonderheiten und Vorkommnissen, Erfolgen und Stolperstellen, um für die Zukunft Anhaltspunkte festhalten zu können (PDCA-Kreis).

#### **AUFGABE**

*Erstellen Sie eine Beschreibung zum Spiel und verändern Sie dabei eine der Voraussetzungen!*

### **3.5\_ Kooperationen**

Wem zeitliche und finanzielle Ressourcen in ausreichender Menge zur Verfügung stehen, kann sich für erlebnispädagogische Einheiten Expertenhilfe an die Schule holen oder erlebnispädagogische Exkursionen durchführen. Dafür sind organisatorische und rechtliche (Haftung) Fragen zu bedenken, behördliche Genehmigungen sowie in jedem Fall die Einwilligung der Eltern und der Schule einzuholen. Als Kooperationspartner kommen unter anderem Vereine, Jugendring, Gemeinden und Firmen in Frage, die spezielle Fachkräfte für Erlebnispädagogik bereitstellen können.

➔ Studienheft **Grundlagen**  
Kapitel 5



Erlebnispädagogischer Tag

© AFG media