

„Klasse erleben“

Erlebnispädagogische Bausteine für den Grundschulunterricht

(Lorenz Weiß, Katja Köhler)

Die beiden Seminarrektoren haben eine halbjährige Übungssequenz mit acht Einheiten zur Entwicklung von Klassenklima und Schülerpersönlichkeit in der Grundschule entwickelt, wovon zwei im Detail vorgestellt werden. Das Programm baut auf dem Project-Adventure-Ansatz auf, der sich nachweislich positiv auf das Klima in Schulklassen, die soziale Gruppe und den einzelnen Lernenden sowie die Motivation der Beteiligten auswirkt. Die Ideen der Autoren für die Einbettung der METALOG® training tools in diesen Ansatz werden ergänzt durch verwandte erfahrungsorientierte Methoden, die einen lebendigen und vielfältig sinnlich erfahrbaren Unterricht ermöglichen.

METALOG® training tools: EmotionCards, RealityCheck, Moderationsbälle, Das Band, EasySpider, TeamNavigator, Pipeline, Pfadfinder (Die Wendung), Zauberstab, Team², Teambalken

Einführung

Immer häufiger wird im Zusammenhang mit den Kompetenzen in der Lehrerbildung (KMK 2004) wie auch in den Lehrplänen der einzelnen Bundesländer eine Stärkung der Kooperations-, Kommunikations- und Reflexionsfähigkeit von Grundschulkindern gefordert. Eine effiziente Möglichkeit, dies umzusetzen, ist das pädagogische Einbeziehen von Erlebnisaspekten in den schulischen Alltag.

METALOG® training tools bieten hierbei die Möglichkeit, dass die Lehrkraft in Zusammenarbeit mit den Kindern selbst aktiv den erlebnispädagogischen Prozess steuern kann. So entfällt die Abhängigkeit von teuren, aufwendigen externen Angeboten, die oft auch reichlich exotisch daherkommen.

Project Adventure ist ein erlebnispädagogischer Ansatz aus den USA, der seit über 20 Jahren vielfach erprobt und auch theoretisch fundiert ist. Der Ansatz umfasst zum einen das erlebnispädagogische Konzept selbst und zum anderen seine Organisationsform in sogenannte Abenteuerwellen. Project Adventure ermöglicht es Lehrern, mit einem möglichst geringen Aufwand an Ressourcen zu arbeiten, was dieses Konzept zusätzlich attraktiv für öffentliche Grundschulen macht: Es müssen weder besondere Räume angemietet werden, noch spezielle Zusatzmaterialien neben den METALOG® training tools erworben werden.

Der Ansatz baut ausdrücklich darauf auf, das „Abenteuer“ in den Schulalltag selbst zu integrieren, sodass in logischer Konsequenz in den vorhandenen Räumlichkeiten gearbeitet wird. Auch innerhalb einer Schule und ihres Umfelds lassen sich unterschiedliche Lernräume finden und erschließen. So kann das Klassenzimmer mit einfachen Mitteln, z. B. indem die Pulte an die Wand geschoben werden und am Boden ein Tuch ausgebreitet wird, in einen abenteuerlichen Raum verwandelt werden. Auch die Turnhalle oder ein

nahegelegener Wald oder Park können Schauplätze des Abenteuers sein. Im Großen und Ganzen sind in der Schule vorhandene Materialien völlig ausreichend. Personell wird nur der Klassenlehrer benötigt.¹ Der zeitliche Aufwand kann flexibel an den Bedarf und die Möglichkeiten des Lehrplans angepasst werden. Nicht die Quantität ist entscheidend für den Erfolg, sondern vielmehr die Intensität der Durchführung!

Der integrative Ansatz von Project Adventure bietet eine Chance, die mit der Lehrkraft und der Klassengemeinschaft neu gewonnenen Strukturen und Handlungsansätze besser und nachhaltiger in den Klassenalltag mitzunehmen und dort konstruktiv anzuwenden und weiterzuleben. Die aufeinander aufbauenden erlebnispädagogischen Übungen folgen dem Ziel der Integration in den Unterrichtsalltag, stärken das Selbstkonzept jedes einzelnen Schülers, sprechen den Lernenden ganzheitlich an, fördern das soziale Lernen in der Gruppe und vermitteln Schlüsselqualifikationen.

Die METALOG® training tools werden von uns in den einzelnen Einheiten des Project-Adventure-Ansatzes eingesetzt. Dabei ist jede Abenteuerwelle in dieselben drei Phasen gliedert:

1. **Vorbereitung**, Einweisung: Warm-up- Spiel, Sensibilisierungsspiel, Erklären der Aktivität, Sicherheitsvereinbarungen
2. **Durchführung** der Aktivität mithilfe verschiedener METALOG® training tools
3. **Reflexion** z. B. mithilfe der Moderationsbälle und der EmotionCards zu den Fragen „Was war?“, „Wie war es (für mich)?“, „Was nun?“, „Was heißt das für die nächste Abenteuerwelle (für mich)?“

Project Adventure zielt hauptsächlich auf die Steigerung des Selbstwertgefühls und des Selbstkonzepts. Die immer komplexer werdenden Anforderungen unserer modernen Leistungsgesellschaft erfordern von den Menschen reflektiertes und flexibles Handeln. Unter Einbeziehung der METALOG® training tools wird Project Adventure in dieser Hinsicht dem gesellschaftlichen Bildungsauftrag noch stärker gerecht.

Project Adventure bietet durch seine klare Strukturierung und die Integration in den Schulalltag neue Impulse. Der Ansatz stellt so eine sinnvolle Ergänzung zu bereits bestehenden Projekten dar. Abstrakte Unterrichtsinhalte der Werteerziehung werden durch den Einsatz von METALOG® Tools zum selbst erlebbaren Abenteuer.

Allgemeine Handlungsgrundlagen (vgl. Henton 1996: 56 ff.)

- **Sense of Adventure:** Wichtigste Grundlage, gerade auch für die Grundschul Kinder, ist es, eine abenteuerliche, spannungsvolle Stimmung zu schaffen. Dies kann durch die Situation geschehen, also zum Beispiel den Einsatz der METALOG® Tools in der Natur. Genauso gut kann aber auch die Lehrkraft diese Stimmung erzeugen, indem sie durch

¹ Bei einem Aufenthalt im Schullandheim ist es von Vorteil, eine weitere Aufsichtsperson zu integrieren.

Geschichten, Kommentare und auch Humor eine dramatische, spannende Situation herstellt und so das Abenteuer in die Schulsituation holt.

- **Peak Experience:** Damit sind herausragende, besondere Erlebnisse einzelner Personen oder auch der ganzen Teilnehmergruppe gemeint. Es wird davon ausgegangen, dass solche Erfahrungen in besonderem Maß persönliches Wachstum bewirken können, da sie direkte Betroffenheit und unmittelbare Erkenntnisse ermöglichen. In längeren Einheiten wie in unserer Halbjahressequenz „Klasse erleben“ und dem zusätzlichen Schullandheimaufenthalt außerhalb der Schule wird versucht, solche Erlebnisse zu verdichten und damit neue Lernfelder zu erschließen.
- **Trust Building:** Damit sind jeder Einheit vorangestellte Vertrauens- und Körperübungen gemeint, die der Gruppe ein Gefühl von Sicherheit und Aufgehobensein vermitteln sollen. Die dadurch geschaffene Atmosphäre ist Basis für ein Gelingen der folgenden Einheit und gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, sich wirklich einzulassen und dem Geschehen zu öffnen.
- **Problem Solving:** Die Gruppe wird mit Aufgaben konfrontiert, die, je nach angebotener Sozialform, nur gemeinsam gelöst werden können. Die einzelnen Teilnehmer müssen ihre unterschiedlichen Fähigkeiten einbringen. Kognitive Leistungen stehen auf gleicher Ebene wie emotionale und körperliche Stärken, Einfühlungsvermögen ist ebenso wichtig wie Geschicklichkeit. Dadurch kann das Selbstvertrauen der Teilnehmer gestärkt werden, die in erster Linie Fähigkeiten besitzen, die im Schulalltag weniger oder gar nicht zum Tragen kommen und dort eher nebensächlich sind. Rollenverteilungen innerhalb der Gruppe müssen hier neu definiert werden. Die Gruppe wird noch weiter „zusammengeschweißt“ durch das Einbringen der individuellen Fähigkeiten zur gemeinsamen Lösung schwieriger Probleme.
- **Challenge und Challenge by Choice:** Dem Einzelnen und der Gruppe wird die Teilnahme freigestellt. Die Intensität der Herausforderung kann von jedem selbst bestimmt werden. Gerade bei den kooperativen Lernprojekten wie etwa EasySpider hat der Einzelne also die Wahl, ob er die direkte Herausforderung sucht oder der Gruppe eher beratend und unterstützend beisteht. Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass es keinerlei Versagen darstellt, wenn sich eine Person nicht zutraut, an einer Übung teilzunehmen. Vielmehr ist es gut, zu lernen, seine eigenen Grenzen realistisch einzuschätzen und gegenüber den anderen zu vertreten. Trotzdem sollen aber alle angeregt werden, einmal etwas zu wagen und eigene Grenzen zu überschreiten. Die Lehrkraft muss in diesem Zusammenhang auf ihre Intuition hören und mit viel Fingerspitzengefühl empathisch die Befindlichkeit der einzelnen Kinder erkennen und in den Gruppenprozess integrieren.

Full Value Contract (vgl. Henton 1996: 56 ff.)

Der Full Value Contract beschreibt die Art, wie innerhalb des Projektes miteinander umgegangen werden soll. Je nach Situation können die einzelne Punkte immer wieder besprochen werden oder als statische Grundlage in einer Art Vertrag festgehalten werden, auf den sich sowohl die Teilnehmer als auch die Leiter in Konfliktsituationen beziehen können. Diese Festschreibung kann auch durch Visualisierung oder kreative Mittel stattfinden.

1. **Be here:** Es wird von den Teilnehmern erwartet, dass sie sich ganz, also körperlich, geistig und seelisch auf das Projekt einlassen. Der seelische Aspekt bezieht sich auf das wirkliche Einlassen, das Ja-sagen zu einer möglichen Veränderung.
2. **Be safe:** Die einzelnen Wellen und das gesamte Projekt können nur gelingen, wenn sich die Teilnehmer sowohl körperlich als auch geistig sicher und geschützt fühlen. Alle Übungen müssen so vorbereitet und durchgeführt werden, dass niemals eine wirkliche Gefahr für die Teilnehmer besteht. Sie müssen sich darauf verlassen können, dass die Lehrkraft alles im Griff hat. Ist die Gruppe sehr unachtsam, kann es nötig sein, dass die Lehrkraft bei der Abenteueraktivität unterstützend eingreift bzw. die Übung abbricht.
3. **Be honest:** Die Grundlagen für eine erfolgreiche Zusammenarbeit sind Ehrlichkeit und die Verantwortung für das eigene Tun. Ehrlichkeit bezieht sich auf das Verhältnis zu den Klassenkameraden und der Lehrkraft. Dies ist aber nur möglich, wenn jeder versucht, auch zu sich selbst ehrlich zu sein. Innerhalb der Klasse wird die Vereinbarung getroffen, dass es zwar erlaubt ist, anderen seine Meinung zu sagen, aber negative Kritik vermieden werden sollte, die den anderen nicht voranbringt, sondern eher hemmt. Konstruktives Feedback ist erlaubt. Wenn einer redet, sollen ihm die anderen nicht ins Wort fallen.
4. **Set Goals:** Für jede Welle werden mit der Klasse sowohl die persönlichen als auch die Klassenziele genau bestimmt. Die Klasse hat dadurch die Möglichkeit, die Einheit zielgerichteter zu bewältigen. Erfolge können leichter festgestellt und erlebt werden. Nur, wenn im Vorfeld klar ist, wann die Klasse oder der Einzelne das gesteckte Ziel erreicht hat, kann der Erfolg auch erlebt und als positives Klassengefühl integriert werden. Besonders wichtig in diesem Zusammenhang ist, für die Klasse einen geeigneten Schwierigkeitsgrad zu bestimmen. Die Übungen müssen bewältigbar sein und dennoch eine gewisse Herausforderung beinhalten. Die Lehrkraft hat hier die Aufgabe, die Klasse genau zu beobachten und im Vorfeld abzuschätzen, welche Übungen in welcher Form geeignet sind.
5. **Let go and move on:** In Konfliktsituationen kommt es oft dazu, dass sich der Einzelne in seine eigene Sichtweise verbeißt und unfähig ist, aus der verfahrenen Situation wieder herauszukommen. Hier gibt es nach Auffassung des Project-Adventure-Ansatzes drei wichtige Grundlagen, um die Situation ohne nachträglichen Groll verlassen zu können:

- Akzeptanz anderer und ihrer Unterschiedlichkeit
- Akzeptanz der eigenen Person und
- Versöhnung im Sinne von Kritik- und Konfliktfähigkeit

Worauf die Lehrkraft achten sollte

- **Teamarbeit:** Innerhalb der einzelnen Etappen steht die Zusammenarbeit der Kinder im Vordergrund. Die Aufgaben der METALOG® training tools sind so aufgebaut, dass sich wirklicher Erfolg dann einstellt, wenn die Klasse zusammenarbeitet. Im Alleingang ist eine Lösung nicht möglich – so wird Konkurrenzverhalten in Zusammenarbeit umgelenkt.
- **Humor und Gelassenheit:** Es sollte bei aller Ernsthaftigkeit der Übungen nicht vergessen werden, dass auch Spaß und Freude wichtige Faktoren sein können, um den Einzelnen und die Gruppe voranzubringen. Denn in einer gelösten, freundlichen Atmosphäre ist es leichter, sich auf Neues einzulassen. Über sich selbst und andere zu lachen, kann in angespannten Situationen als sehr befreiend erlebt werden, solange niemand ausgelacht wird.
- **Mitlaufender Anfang:** Grundlage für die Arbeit von Project Adventure ist es, einen neuen Rahmen zu schaffen, der es dem Einzelnen ermöglicht, seinen alten Rollenzuschreibungen und festgefahrenen Verhaltensmustern zu entgehen. Es ist unwichtig, was ein Kind bisher in anderen schulischen Zusammenhängen geleistet und geschafft hat. Wichtig ist es deshalb, auch optisch das Geschehen vom Schulalltag abzuheben. Dadurch soll jedem Teilnehmer ein neuer Start innerhalb des Projektes ermöglicht werden. Auch durch die gezielte Verwendung von Sprache kann innerhalb eines bekannten Raumes ein neuer Lernraum erschaffen werden. So können Materialien oder auch Personen während des Projektes andere Namen erhalten. In unserer Übungssequenz sucht sich jedes Kind einen Forschernamen, der für die jeweiligen Abenteuerwellen benutzt wird. Dabei wird ein Nachname gewählt, der mit dem Anfangsbuchstaben des Vornamens beginnt, z. B. Leo Löwe, Johannes Jojo, Annika Ameise usw.
- **Fingerspitzengefühl:** Die Lehrkraft sollte so gut wie möglich versuchen, sich in die Kinder hineinzusetzen. Von Vorteil ist es, alle Übungen, die durchgeführt werden sollen, im Vorfeld im Selbstversuch auszuprobieren. So ist es noch besser möglich, sich in die Situation einzufühlen, die eine bestimmte Übung hervorruft. Durch die Lernprojekte mit den METALOG® training tools, bei denen sich auch die Kinder gegenseitig Verständnis und Hilfe zukommen lassen, können die Übungen nicht nur auf der Verstandesebene, sondern auch auf der Gefühlsebene wirken und somit noch tiefgreifendere Veränderungen hervorrufen. Bewährt hat sich auch, dass die Lehrkraft die Übungen und Abenteuer nicht im Voraus auf das Genaueste „durchplant“. Stattdessen ist situatives flexibles Reagieren gefragt. Angelehnt an beobachtbares

Verhalten sowie direkte und indirekte Rückmeldungen der Gruppe entwickeln sich die einzelnen Wellen. Es wird im Vorfeld ein grober Rahmen geplant, der aber nicht statisch ist, sondern der Gruppendynamik angepasst werden kann. Dies verlangt von der Lehrkraft ein hohes Maß an Offenheit und Flexibilität im Handeln, macht die Arbeit aber umso spannender.

- **Strukturierung:** Es ist wichtig, eine klare Struktur vorzugeben, einen verlässlichen Rahmen. Die Kinder sollen wissen, welche Grenzen bestehen und wie sie sich zu verhalten haben. Dieser Rahmen bietet dann die Chance, Entscheidungen zu treffen, zu handeln, auch Fehler zu machen – und gleichzeitig zu wissen, was die Konsequenzen sind. Auch unter dem Aspekt der Sicherheitserziehung und des Versicherungsschutzes ist dies zu beachten. Es soll eine gemeinsame Basis geschaffen werden, in der sowohl die Lehrkraft als auch die Kinder einen Platz haben. Für die Lehrkraft ergibt sich eine Doppelrolle. In den Aufwärm- und Reflexionseinheiten bringt sie sich und ihre Erfahrungen aktiv mit ein. Während der Abenteueraktivität ist sie in der Beobachterrolle und gibt nur Hilfestellungen oder Anweisungen. Sie muss aber auch in den Phasen, in denen sie aktiv teilnimmt, gleichzeitig die Leitungsrolle wahrnehmen.
- **Vorhandene Ressourcen variabel nutzen:** Weitestmöglich sollte auf bestehende Ressourcen zurückgegriffen werden. Die Räume und Materialien, die in einer Schule zur Verfügung stehen, können durch geschickte andersartige Verwendung interessant gemacht werden. Sie lassen sich so ebenso effektiv einsetzen wie „besondere“ Orte, die nur mit Wegezeiten und Eintrittsgeldern „erkauft“ werden können.

Themenvielfalt

Mögliche Ziele für ein Klassenprojekt mit METALOG® training tools nach dem Project-Adventure-Ansatz sind u. a.:

- Stärkung der Klassengemeinschaft
- Gemeinsames Erleben und gemeinsames Lösen von Problemen
- Stärken Einzelner erkennen
- Selbstbewusstsein stärken
- Teamentwicklung
- Schlüsselkompetenzen erwerben
- Stärkung des Selbstwertgefühls/der Selbstkompetenz
- Förderung der sozialen Kompetenz
- Förderung von Verantwortungsbewusstsein
- Förderung der Selbstwahrnehmung/Selbsteinschätzung
- Förderung der Sensibilität für das eigene Verhalten und das Verhalten anderer
- Regeln, Abmachungen einhalten
- Vorhandene (Negativ-)Kreisläufe durchbrechen
- Selbsterfahrung in und mit der Klassengemeinschaft

Reflexion

Die Reflexion findet mit unterschiedlichen Mitteln statt. Besonders bewährt haben sich die Moderationsbälle der METALOG® training tools. Zusätzlich können Kleingruppenarbeit und auch Einzelreflexionen zur Anwendung kommen. Wichtig ist es jedoch, die Ergebnisse und Erfahrungen festzuhalten und auf kreative Weise zu verarbeiten. So wird ein Transfer des Erlebten gewährleistet.

Im Reflexionsprozess haben die Kinder die Möglichkeit, sich über ihre Erlebnisse auszutauschen und diese zu verarbeiten. Der Inhalt der Reflexion bezieht sich auf das eigene Erleben, aber auch Gruppenprozesse können so bearbeitet werden. Die Dauer und Intensität kann stark variieren und ist an die Situation anzupassen. Es kann sich um kurze Zwischenreflexionen handeln, die spontan eingefügt werden, oder um ausführlich vorbereitete Auswertungen.

Zusätzlich zu diesen im Anschluss an die einzelnen Einheiten und Übungen stattfindenden Reflexionen soll eine kontinuierliche Dokumentation der Geschehnisse und Erlebnisse durch die Teilnehmer in ihrem Forschertagebuch stattfinden. Dies geschieht in Form eines selbst gestalteten Tagebuches, in das nach jeder Einheit ein ausführlicher Bericht geschrieben wird und auch Bilder gemalt werden.

Halbjahressequenz „Klasse erleben“

In der folgenden Übersicht zeigen wir, wie die unterschiedlichen METALOG® training tools in der Halbjahressequenz „Klasse erleben“ von uns eingesetzt wurden:

Abenteuerwelle	Kurzbeschreibung der einzelnen Aktivitäten	Eingesetzte METALOG® training tools
1	„Sich neu kennenlernen“ Rahmenhandlung Forschertagebuch einführen	EmotionCards RealityCheck Moderationsbälle
2	Vertrauen Blinde Kette Mein Lieblingsbaum	Das Band Moderationsbälle
3	Vertrauen Ein Zusammengehörigkeitsgefühl aufbauen	EasySpider TeamNavigator Moderationsbälle

4	Kooperation und Kommunikation	Pipeline Die Wendung (Pfadfinder) Moderationsbälle
5	Vorbereitung der großen Expedition Fahrt ins Schullandheim	Zauberstab Team ² Moderationsbälle
6	Das große Abenteuer	Pfadfinder TeamBalken Moderationsbälle
7	Vertrauen und Mut – Vertrauensfall	Moderationsbälle
8	Ehrung Abschied	Moderationsbälle

Einsatz der METALOG® trainings tools in den Abenteuerwellen

Exemplarisch möchten wir den Aufbau und die Durchführung der Abenteuerwellen 1 und 4 mit den METALOG® training tools ausführlich beschreiben.

Praxisbeispiel Abenteuerwelle 1: Kennenlernen

Zeitlicher Rahmen: vier Unterrichtsstunden

Material: EmotionCards, RealityCheck, Moderationsbälle; zusätzlich: Fallschirm, Plakat, Edding, 6 große farbige Fotokartons, Bast, Paketschnur

Themen: Beim ersten Treffen steht das Kennenlernen im Mittelpunkt. Die Schüler sollen sich mit der Lehrkraft in der Rolle als Projektleiter vertraut machen, über das Projekt informiert werden und sich selbst als Klasse noch einmal neu kennenlernen. Dem Konzept von Project Adventure liegt der Gedanke zugrunde, dass für die Aktionen das Hier und Jetzt entscheidend ist. Das birgt für die Klasse eine riesige Chance: Jedes Kind hat die Möglichkeit, alten Rollenzuschreibungen und eventuell verfestigten Versagensmustern zu entgehen. Aus diesem Grund kommt hier dem erneuten Kennenlernen in einem völlig anderem Setting als dem des regulären Unterrichts eine sehr starke Bedeutung zu.

Die Spielgeschichte beginnt und bildet die Grundlage und den roten Faden für die späteren Aktionen. Die Klasse wird in eine andere Welt entführt, in der sich für den Einzelnen und die Gruppe neue Perspektiven öffnen, die in der normalen Realität nicht in Betracht gezogen würden. Nahezu jede Übung wird später in den Lauf der Spielgeschichte eingeflochten. Erst dadurch gewinnen die einzelnen Übungseinheiten einen größeren Zusammenhang für die Kinder.

Um diesen Zusammenhang noch zu stärken, werden Erkennungsmerkmale für das Projekt eingeführt. Zum einen ist dies der Fallschirm als Forschungsstation und Basis, zum anderen sind dies feste Begrüßungs- und Abschiedsrituale.

Im Aktionsteil werden kleinere Kooperationsaufgaben gestellt und wird in Kleingruppen kreativ gearbeitet. Jeder Teilnehmer gestaltet für sich die Grundlage eines Forschertagebuches, das als Reflexionsgrundlage für das gesamte Projekt dienen soll. Aufbauend auf die erste Reflexion werden erste Abmachungen zum Verhalten als Gruppe getroffen.

Am wichtigsten ist es jedoch, eine freundliche und vertrauensvolle Atmosphäre aufzubauen und die Begeisterung und Neugierde der Kinder zu wecken. Ein gelungener Einstieg ist die Grundlage, auf die in allen anderen Treffen aufgebaut werden kann.

Ablauf:

Vorbereitung

- Der Fallschirm wird gemeinsam im Klassenzimmer ausgebreitet, dafür müssen die Tische verschoben werden. Es wird klar, dass jetzt etwas Besonderes passiert, das sich vom herkömmlichen Schulalltag abhebt. Die Gruppe versammelt sich in einem Sitzkreis um den Fallschirm.
- Begrüßung: Die Lehrkraft stellt sich in kurzer Form selbst und ihre Zielsetzungen als Projektleiter für die Arbeit mit der Klasse vor. Es dürfen Fragen gestellt werden.
- Einführung der Spielgeschichte: Die Aufmerksamkeit der Kinder wird durch einen spannenden Einstieg in die Spielgeschichte gewonnen. Die Lehrkraft erzählt: *„Ich möchte euch einladen, mit mir gemeinsam auf eine Abenteuerexpedition zu gehen. Ihr könnt auf dieser Reise viele neue Dinge lernen und zu richtigen Forschern werden. Als Forschergruppe werden wir gemeinsam Abenteuer bestehen und Probleme lösen. Wenn wir uns in der Zukunft als Abenteurergruppe bewähren, kann es passieren, dass wir auch eingeladen werden, anderen bei der Lösung von Schwierigkeiten zu helfen (...).“*
- Anschließend haben die Kinder die Möglichkeit, in einer Blitzlichttrunde ihre spontanen Gedanken zu solch einer Abenteuerexpedition zu äußern und auf einem gemeinsamen Plakat aufzuschreiben.

- Kennenlernspiel mit Bezug zur Geschichte: Die Gruppe befindet sich auf der Forschungsstation, dem Fallschirm. Jeder wird einzeln begrüßt und willkommen geheißen. Dazu denkt sich jeder, auch die Lehrkraft, einen Forschernamen mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens (zum Beispiel Frau Katja Kranich), eine Bewegung und ein Geräusch aus und stellt diese vor. Anschließend sagen alle gemeinsam: „Hallo, Frau Katja Kranich“, machen Geste und Geräusch nach und begrüßen den Forscher mit „Willkommen an Bord“. Ziel ist es, jeden Einzelnen persönlich anzusprechen und mit auf die Reise einzuladen. Anschließend denken sich die Kinder in Kleingruppen mögliche Namen für die Forschungsstation aus. Durch Abstimmung einigen sich alle auf den Namen, z. B. „BUNTE-WELT-EXIS STATION“.

Durchführung

- Die Kinder bekommen die erste Gelegenheit, etwas Neues auszuprobieren. Die Teilnehmer sollen sich neu kennenlernen, indem sie sich nach verschiedenen Kriterien selbst in einer Reihe anordnen. Sie bekommen zuerst die Aufgabe, die Gruppe nach dem Alter zu sortieren. Danach müssen sich die Schüler nach Haarfarbe und Schuhgröße ausrichten. Es folgt eine Blitzlichtrunde im Sitzkreis, mit den Satzvorgaben: „Besonders gefallen hat mir ...“ und „Wenn eine andere Klasse dieselben Aufgaben lösen müsste, würde ich ihr folgenden Tipp geben ...“ .
- Im zweiten Schritt erhalten die Kinder die Karten des METALOG® Tools Reality-Check und finden eine für sie sinnvolle Geschichte.
- Weiter geht es mit einer Kleingruppenarbeit. Die Kinder werden durch Abzählen in sechs Vierergruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen großen farbigen Bogen Tonkarton, Bast und Paketschnur. Der Auftrag besteht darin, aus dem Material je vier Expeditionstagebücher zu gestalten, in die nach jeder Etappe Berichte zum Geschehenen geschrieben werden bzw. ein Bild gemalt wird. Auf die Vorderseite sollen Name und Forschernamen geschrieben werden. Jede Gruppe muss selbst entscheiden, wie sie das Material sinnvoll aufteilt, sodass vier Tagebücher gebastelt werden können. Zur Arbeit finden sich die Gruppen an Tischen zusammen.

Reflexion

- Die Reflexion wird zuerst mit den EmotionCards durchgeführt. Jedes Kind findet eine für sich selbst eine passende Karte zu den Aktivitäten des Tages und benennt mit dem Satz „Diese Karte passt zu mir heute ...“ das für es Benennenswerte.
- In einem zweiten Schritt geben die Kinder mit den Moderationsbällen anderen Kindern ein Feedback zu ihrem Verhalten, z. B. „Zu Cara Caroloke passt heute das Herz, weil sie sich getraut hat bei der Geschichte vor der ganzen Gruppe zu sprechen!“, „Oliver Ochse bekommt die Glühbirne weil er die entscheidende Idee hatte, wie unsere Geschichte zu Ende geht!“.

- Abschließend wird eine Daumenabfrage durchgeführt. Die Teilnehmer halten den Arm mit geschlossener Faust vor sich ausgestreckt. Dann wird eine Frage in den Raum gestellt, wie „Willst du auch das nächste Mal mitmachen?“, „Wie haben dir einzelne Teile gefallen?“, „Findest du es gut teilzunehmen?“ Gemeinsam zählt die Gruppe laut bis drei und deutet dann mit dem Daumen Zustimmung oder Ablehnung an.
- Außerdem werden in Anlehnung an den Full Value Contract Vereinbarungen getroffen, die für das zukünftige Handeln und Verhalten als Grundlage dienen sollen. Im gemeinsamen Gespräch werden wichtige Grundregeln erarbeitet:
 - Wir arbeiten gemeinsam an den gestellten Aufgaben.
 - Wir halten Sicherheits- und Verhaltensrichtlinien ein.
 - Wir hören auf einander und geben anderen Rückmeldung, ohne sie fertig zu machen.
 - Wir arbeiten an uns selbst, damit anfallende Probleme und Aufgaben gelöst werden können.
 - Wenn einem eine Aufgabe unangenehm ist, hat er das Recht, nicht teilzunehmen.
 - Wir lassen den anderen ausreden.
- Abschluss: Die Lehrkraft bedankt sich und fasst das Geschehene noch einmal zusammen. Der Abschied von der Forschungsstation wird von jetzt an immer gleich bleiben: Wir beugen uns gemeinsam nach vorne und machen eine Wellenbewegung mit den Armen, dazu rufen wir laut: „Buuuhuhu, auf Wiederseh’n, bis zum nächsten Mal!“

Praxisbeispiel Abenteuerwelle 4: Kooperation und Kommunikation

Die Klasse stellt sich in der vierten Abenteuerwelle verschiedenen Aufgaben in der Abfolge Heimatkarte, Kopierer, Pipeline und Die Wendung.

Bei der Planung jeder Welle ist uns die Reihenfolge der Sozialformen wichtig. In der ersten Übung „Heimatkarte“ geht es zunächst um den Einzelnen in Bezug auf die Gruppe. Die Schüler erhalten dabei den Auftrag, sich abhängig von der Entfernung des jeweiligen Wohnortes zur Schule im Zimmer aufzustellen. Auch bei dieser Übung geht es darum, sich „neu“ kennenzulernen – viele Kinder hatten in den vorhergehenden Abenteuerwellen mithilfe der Moderationsbälle zum Ausdruck gebracht, dass sie bisher nicht genau wahrgenommen hätten, wo die anderen Kinder aus der Klasse wohnen. Spontan konnten sich so einzelne für den Nachmittag neu verabreden, Kontakte außerhalb der Schule wurden neu intensiviert.

In der zweiten Übung „Kopierer“ erhielten die Kinder in Partnerarbeit den Auftrag, jeweils dem anderen eine Zeichenvorlage so zu beschreiben, dass dieser eine „Kopie“ des Ausgangsbildes nur aufgrund der gesprochenen Beschreibung anfertigt, ohne jedoch das Original gesehen zu haben. Klares Ergebnis der Reflexion war die Bedeutung, dass

das Aufeinanderhören und klare Anweisungen das Ergebnis besonders positiv beeinflussen.

Aufbauend auf diese Erkenntnisse wurde anschließend das Lernprojekt Pipeline in Gruppen durchgeführt. Kooperation, Dynamik und Frustration lagen dicht beieinander, ehe nach mehreren Versuchen der erste Gruppenerfolg sichtbar wurde. Die Gruppe, welche die Erkenntnisse aus der zweiten Übung – das Aufeinanderhören und die klaren Anweisungen – am besten umsetzte kam, kam als Erstes zum sichtbaren Ergebnis. Dies zu erleben hat die Kinder in der anschließenden Reflexion tief beeindruckt.

Abschließend forderte das Lernprojekt Die Wendung die ganze Klasse dadurch heraus, dass nun zusätzlich Körperkontakt aufgenommen wurde. Auch diese Übung konnte nur mit dem Umsetzen der Erkenntnisse aus der zweiten Übung erfolgreich durchgeführt werden.

Fazit

Insgesamt zeigte sich in den beiden exemplarisch vorgestellten Abenteuerwellen 1 und 4 wie auch in der gesamten Durchführung der halbjährigen Übungssequenz, dass der Einsatz der METALOG® training tools ein Gefühl des gegenseitigen Wahrnehmens und Respektierens sowie des Aufeinandereingehens in der Klasse ermöglichte, das anderweitig nur mit sehr großem Aufwand in der täglichen Erziehungsarbeit zu schaffen gewesen wäre.

Die Aufmerksamkeit der Kinder in den Übungen der einzelnen Abenteuerwellen war sehr hoch. Mit Spannung lauschten sie den Geschichten und beteiligten sich mit großer Begeisterung an den Arbeitsaufträgen. Die Kennenlernübungen machten deutlich, wie einfach bestehende Rollenzuschreibungen in einer Klasse infrage gestellt und verändert werden können. Die Übungen mit den METALOG® Tools erwiesen sich einerseits als anspruchsvoll, setzten andererseits aber Prozesse großer gestalterischer Kreativität frei und ermöglichten starke Gemeinschaftserlebnisse.

In der Kleingruppenarbeit fanden sich die Schüler schnell alleine zurecht. Ohne konkrete Vorgaben gelang es allen Gruppen, das Material selbstständig einzuteilen und sehr kreativ schöne Tagebücher zu gestalten, welche die Gruppe durch das gesamte Projekt begleiteten.

Die Reflexionen zum Abschluss der einzelnen Abenteuerwellen wurden mithilfe der EmotionCards und der Moderationsbälle auf ein gehobenes Niveau gebracht. Es fiel den Schülern nicht schwer, Grundregeln für die weitere Zusammenarbeit zu bestimmen und auch einzuhalten. Während des gesamten Projekts erwies es sich als sehr hilfreich, Arbeitsaufträge von einem oder mehreren Kindern noch einmal wiederholen zu lassen. So konnte sichergestellt werden, dass die Anweisungen auch wirklich von allen verstanden wurden.

Insgesamt war es beeindruckend, wie gut die Kinder ihre Erlebnisse und Gedanken im Forschertagebuch zusammenfassten.

Auszüge aus den Forschertagebüchern ²

Tipps, wie die Aufgabe besser gelöst werden könnte ...

- „Konzentriert arbeiten.“ (Manuel Maus)
- „Dass wir miteinander arbeiten.“ (Nico Nio)
- „Dass man zuhört.“ (Franzi Franzose)
- „Man muss sich besprechen.“ (Jessica Joghurt)

Wunsch für die nächste Station / Wie hast du die Station erlebt? ...

- „Mein Wunsch für die nächste Station ist, dass alle vernünftig sind.“ (Fabiana Fini)
- „Das war die schönste Schule, die ich je hatte. Am interessantesten fand ich das Alter, weil ich nicht wusste, dass Jessica so alt ist.“ (Carolin Caroloke)

Das war unser Ziel ...

- „Die Kugel in das Ziel zu bekommen.“ (Nathanael Napoleon)
- „Teamarbeit, dass wir es geschafft haben.“ (Jessica Joghurt)

Probleme waren ...

- „Zuhören war ein Problem.“ (Nici Nashorn)
- „Wir konnten uns nicht einigen!“ (Felix Fritz)
- „Das Absprechen hat nicht so gut geklappt zuerst. Kugel weitergeben, ohne sie zu verlieren, weil uns das die ersten Male passiert ist.“ (Annika Affenexpertin)
- „Dass wir nichts besprochen haben und dann war es ein großes Durcheinander.“ (Carolin Caroloke)

Gut geklappt hat ...

- „Das Weitergeben der Kugel hat gut geklappt, weil jeder mitgemacht hat.“ (Nici Nashorn)
- „Dass aber alle mitgemacht haben, die Rinnen weiterzugeben.“ (Carolin Caroloke)
- „Dass wir zusammenhalten, dass wir einen Plan machen.“ (Nathanael Napoleon)

Darauf achte ich das nächste Mal ...

- „Besser zuhören wünsche ich mir.“ (Nici Nashorn)
- „Dass wir uns absprechen, dass wir Spaß haben, dass alle Lösungsversuche sagen sollen.“ (Jessica Joghurt)
- „Dass wir es gerecht machen und uns einigen können.“ (Franzi Franzose)
- „Dass man aufeinander aufpasst und einen nach dem anderen reden lässt und erst bespricht.“ (Fabiana Fini)

Das ist besonders wichtig, wenn mir der andere vertrauen soll ...

- „Keinen Quatsch machen.“ (Felix Fritz)
- „Man soll dem anderen einfach Mut schenken.“ (Jessica Joghurt)
- „Die Ehrlichkeit“ (Victoria Vogel)
- „Ich muss vorsichtig sein, gemeinsam schaffen wir es, ich habe die Verantwortung“ (Hajk Haarlack)

² Den Schülern wurden die Satzanfänge vorgegeben, um das Schreiben zu erleichtern.

Abschließend lässt sich sagen, dass Lernprojekte mit METALOG® training tools eine besondere Intensität des Erlebnisses durch die gestellte Aufgabe ermöglichen, einen hohen affektiven Gehalt aufweisen, einen Gegenstandsbezug des Erlebten erlauben, Wahrnehmung und Offenheit erfordern, individuelle Aktivität benötigen und ein hohes Spannungsmoment aufweisen. Alle Beteiligten kommen so in Kontakt mit direkter Erfahrung, sind ganzheitlich angesprochen, fühlen sich verbunden zum Geschehen. Soziales Lernen in der Gruppe wird auf diese Weise konkret ermöglicht und damit auch individuelles Wachsen und Entwickeln in der Reflexionsphase angebahnt.

Über die Autoren

Katja Köhler (Jgg. 1974) und Lorenz Weiß (Jgg. 1973) sind beide seit 2006 als Seminarrektoren in der Lehrerausbildung von Grundschullehrerinnen und Lehrern in der 2. Phase der Lehrerbildung in Bayern tätig.

Katja Köhler ist Beratungslehrkraft, Lehrbeauftragte und Zweitprüferin an der Universität Bayreuth und veröffentlicht in den Bereichen Heimat- und Sachunterricht, Deutsch, Teamentwicklung sowie für die 2. Phase der Lehrerbildung zum Thema Portfolioarbeit.

Lorenz Weiß ist Trainer für Unterrichtsentwicklung, Lehrbeauftragter an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Moderator für eine wahrnehmungs- und wertorientierte Schulentwicklung, Schulbuchberater und veröffentlicht in den Bereichen Heimat- und Sachunterricht, Mathematik, Lernen lernen, Methoden und Teamentwicklung, Religion, Deutsch sowie für die 2. Phase der Lehrerbildung zum Thema Portfolioarbeit.

Literatur

KMK: *Standards für Lehrerbildung: Bildungswissenschaften*. 2004. (Abrufbar unter: http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2004/2004_12_16-Standards-Lehrerbildung.pdf)

Köhler, Katja/Weiß, Lorenz: *Teamentwicklung. Optimierte Gruppenarbeit und Teamentwicklungsprozesse in der Grundschule*. Praxis Impulse. Braunschweig: Westermann, 2012.

Henton, Mary: *Adventure in the Classroom: Using Adventure to Strengthen Learning and Build a Community of Life-Long Learners*. Kendall Hunt Publishing, 1. Aufl. 1996.