



WIR GEWINNT

PROJEKT SOZIALES LERNEN

**Leitfaden für Lehrkräfte, pädagogische Mitarbeitende
und Kursleitende**

Projektwoche

„Piratenschatzsuche“



1. Kurze Vorstellung des allgemeinen Projektes „WIR gewinnt“

Das Projekt „WIR gewinnt“ ist ein inklusives-erlebnispädagogisches Projekt zum sozialen Lernen. Übergeordnetes Ziel ist es, alle Kinder unabhängig von ihren Fähigkeiten, Neigungen, Möglichkeiten und Grenzen dazu zu befähigen, sich aktiv und produktiv an gruppenspezifischen Prozessen zu beteiligen. Das gemeinsame Erlebnis steht im Vordergrund, das selbstständige Einbringen in Gruppenprozesse und der *Erwerb von Schlüsselkompetenzen* werden aktiv gefördert.

Die Akzeptanz der Vielfalt, als der entscheidende Aspekt der Inklusion, ist der Leitfaden unserer Überlegungen. Im Rahmen dieses Projekts wollen wir diesen Gedanken sowohl den Kindern als auch den begleitenden pädagogischen Fachkräften als Basis eines funktionierenden Zusammenlebens im Schulalltag vermitteln und so positiv auf den allgemeinen Umgang der Kinder untereinander einwirken und zu einem verbesserten Schulklima beitragen.

Spielerisches Kommunikations- und Kooperationstraining mit klassischen Elementen aus der Erlebnispädagogik und der *erlebnisorientierte Vermittlungsansatz* der KJS NRW sind zentrale Grundlagen in unserer pädagogischen Arbeit. Wir vermitteln den Lehrkräften und dem pädagogischen Personal eine neue Sichtweise auf vorhandene Strukturen und Vorgänge in einer Gruppe. Dies hilft ihnen im Schulalltag gruppenspezifische Prozesse und Rollenmuster zu erkennen und wenn nötig darauf einzuwirken.

2. Ablauf der Projektwoche

Die Projektwoche ist eingebettet in eine spannende Rahmengeschichte. Als Piraten werden die Kinder über die gesamte Projektwoche hinweg nach einem Piratenschatz suchen.

Dazu werden die Kinder in Gruppen eingeteilt und von einer Kursleiterin oder einem Kursleiter begleitet. Am Anfang der Woche steht das Piratentraining, durch das die Kinder auf die große Schatzsuche vorbereitet werden. Das Training besteht aus verschiedenen Spielformen zum Thema „Vertrauen und Verantwortung“ sowie Spielen zum Thema „Selbst- und



Fremdwahrnehmung“, bei denen die Kinder viel über sich selbst und die anderen Kinder in ihrer Piratencrew erfahren werden.

Im weiteren Verlauf der Woche müssen die Gruppen verschiedene Herausforderungen absolvieren, um abschließend den Schatz finden zu können. Auf dem Weg müssen die großen Kooperationsspiele, die nur durch eine gute Zusammenarbeit und zielführende Kommunikation gemeistert werden können, bewältigt werden.

Wochenplan

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch
1.& 2. Stunde	<p style="text-align: center;"><u>Piratentraining</u> Bewegungsspiele mit Schwerpunkt Kooperation und Kommunikation</p>	<p style="text-align: center;">Schatzsuche Kapitel 2 "Das Nebelmoor"</p>	<p style="text-align: center;">Schatzsuche Kapitel 4 "Die Flussüberquerung"</p>
	Pause	Pause	Pause
3.& 4. Stunde	<p style="text-align: center;">Schatzsuche Kapitel 1 "Black Pearl"</p>	<p style="text-align: center;">Schatzsuche Kapitel 3 "Die Wasserquelle"</p>	<p style="text-align: center;">Abschluss Schatzsuche mit Abschlussprüfung Bergung der Schatzkiste</p>

Beispielhafter Wochenplan

Schatzkarte



3. Inhalte

Es werden in der Gruppe unterschiedliche, spannende Spielformen durchgeführt, die folgende Kompetenzen fördern und entwickeln sollen und die Gruppendynamik verbessern sollen:

- **Wahrnehmung und Selbsteinschätzung**

Aus dem Bereich der Fremdwahrnehmung verwenden wir unter anderem Übungen in denen einzelne Kinder sich auf einem exponierten Stuhl wiederfinden und dann aus der Gruppe ein positives Feedback zu ihrer Person bekommen. Dies dient uns als Methode um das Selbstbewusstsein positiv zu bestärken. Um von anderen Kindern akzeptiert und respektiert zu werden, ist es wichtig seiner eigenen Person bzw. seinen eigenen Fähigkeiten, Neigungen und Grenzen bewusst zu sein. Das Thema Selbsteinschätzung wird begleitend in vielen Spielformen durch Prognosen und Reflexion thematisiert.



- **Selbstvertrauen**

Mangelndes Selbstvertrauen verschließt den Kindern viele Möglichkeiten der Interaktion und führt oft dazu, dass sie sich immer weiter aus Gruppenprozessen zurückziehen und so selbst ausgrenzen. In verschiedenen Spielformen bekommen die Kinder die Möglichkeit Ängste und Unsicherheiten zu überwinden und Vertrauen in sich und ihre eigenen Fähigkeiten zu schöpfen. Dabei reicht es oft schon aus in Gruppengesprächen zu Wort zu kommen und zu sehen, dass die eigenen Ideen respektiert werden.

- **Vertrauen**

Neben dem Vertrauen in die eigene Person fehlt es vielen Kindern an Vertrauen zu anderen. Vertrauensspiele sollen den Kindern helfen Ängste abzubauen und ihnen zeigen, dass sie sich auf ihre Mitschülerinnen und Mitschüler verlassen können.

- **Verantwortung**

Verantwortung bedeutet hier dem Vertrauen anderer gerecht zu werden. Die Kinder werden in Situationen versetzt, in denen sie Verantwortung sich selbst und den Mitschülerinnen und Mitschülern gegenüber erkennen und Verantwortung für andere oder die ganze Gruppe übernehmen müssen.

- **Kommunikationsfähigkeit**

Sich anderen mitzuteilen, anderen zuhören können, andere Meinungen respektieren und gemeinsame Absprachen treffen ist ein Hauptbestandteil der meisten Spielformen und wird auf vielfältige Art und Weise immer wieder vermittelt.

- **Kooperationsfähigkeit**

Kooperationsfähigkeit ist die Grundlage für eine zielgerichtete Zusammenarbeit, um ein gemeinschaftliches Ergebnis zu erreichen und das übergeordnete Ziel unserer Arbeit, in der sich alle genannten sozialen Fähigkeiten vereinen.



4. Wichtige erlebnispädagogische Methoden unserer Arbeit

Reflexion

Als wichtiger Bestandteil der erlebnispädagogischen Arbeit werden alle Einheiten eine Reflexionsphase beinhalten. Durch eine angeleitete und zielgerichtete Aufarbeitung der Spielsituationen, sollen so aus den individuellen Erlebnissen der Kinder nachhaltige Erfahrungen werden. Diese Erfahrungen sollen ihnen helfen sich im Schulalltag besser an gruppendynamischen Prozessen zu beteiligen.

5 Finger-Vertrag

Alle Kinder und pädagogischen Mitarbeitenden lernen im Rahmen dieser Projektwoche unseren 5 Finger-Vertrag kennen, der uns während des gesamten Zeitraums als permanentes Hilfsmittel zur Reflexion des Umgangs miteinander dient. Auch über das Projekt hinaus kann der 5 Finger-Vertrag in der Schule oder im Ganztagsbereich als Regelwerk eingeführt bzw. fortgeführt werden. Dabei kommt jedem Finger der Hand eine wichtige Bedeutung zu, die im Umgang mit anderen Kindern immer berücksichtigt werden sollten.

5. Zusammenspiel zwischen Kursleitungen und pädagogischen Mitarbeitenden

Zu Beginn der Projektwoche ist eine Abstimmung zwischen Kursleitung und des begleitenden Personals absolut erwünscht. Durch den Austausch können Themenschwerpunkte gesetzt und gemeinsame Lernziele für die Gruppe erarbeiten werden.

Rollenverteilung

Kursleitung und die pädagogischen Mitarbeitenden sollten miteinander interagieren. Dies soll auch einer nachhaltigen Verankerung der Reflektionen und Lernziele in das Schulumfeld dienen, da die erlebnispädagogischen Methoden kennengelernt werden und im Anschluss in den regulären Unterricht oder im Nachmittagsbereich übernommen und vertieft werden können.



Es bringt sicherlich einen Mehrwert für das Schulteam, wenn sie sich in einzelnen Phasen aus dem direkten Unterrichtsgeschehen herausnehmen können, um eine beobachtende Rolle einzunehmen. Die Mitarbeitenden sollten jedoch nicht nur passiv am Hallenrand verweilen, sondern sich auch aktiv mit in das Geschehen einbringen. Sei es, um Schiedsrichterfunktionen einzunehmen, um die Kursleitung anderweitig zu unterstützen und sie beispielsweise für besonders auffällige Schülerinnen und Schüler zu sensibilisieren und um diese dann auch aktiv zu begleiten. Auch ist es möglich, kreativ die Themen der Woche mit aufzugreifen und die Fantasie der Kinder weiter anzuregen (durch Verkleidung, Dekoration, ...)

Hilfestellung bei erlebnispädagogischen Spielformen

In den Projektwoche wird es immer wieder Situationen geben, in denen die stundenbegleitenden Personen den Impuls haben könnte, den Schülerinnen und Schülern Hilfestellung bei der Lösungsfindung zu geben bzw. bei Kommunikationsproblemen einzugreifen. Hier ist es aber besonders wichtig für den Lernprozess, dass die Kinder eigene Ansätze finden und erproben. Der erlebnispädagogische Ansatz sieht vor, dass weder Kursleitung noch Pädagoginnen und Pädagogen inhaltlich steuernd in die gruppendynamischen Prozesse eingreifen. Es ist explizit erwünscht, dass die gestellten Aufgaben von den Kindern selbständig im Team gelöst werden. Scheitern gehört zum Prozess und zu viel Hilfe ist kontraproduktiv! An dieser Stelle tritt die Kursleitung als Experte bzw. als Expertin auf und entscheidet eigenständig, wann die Gruppe Unterstützung oder neue Impulse benötigen.

Eingreifen bzw. Sanktionieren bei Fehlverhalten von Schülerinnen und Schüler

Bereits im Vorfeld des Projektes sollten Lehrkräfte und Kursleitende zudem erörtern, welche Sanktionsmöglichkeiten für wen der beiden wann bestehen und diesbezüglich die Rollen klären. Wann greift wer ein? Es können z.B. Zeichen abgesprochen werden, wie die Kursleitung dem begleitenden Pädagog*innen mitteilt, dass er/sie in bestimmten Situationen Unterstützung benötigt. Zudem: Gibt es der Gruppe bekannte Regeln aus dem Unterricht/Betreuungszeit, die übernommen werden sollten?



Wir freuen uns, Ihnen Einblicke in die erlebnispädagogischen Spiele zu geben und mit Ihnen
zusammen eine spannende Projektwoche zu gestalten!

Wir freuen uns auf eine erfolgreiche Zusammenarbeit mit Ihnen!

Ihr WIR gewinnt-Team