Nachdiplomstudium
angewandte Erlebnispädagogik
2015/2016

Ich bin stark!

Wie eine persönliche Schatzkiste einen Erfolgskreislauf im Schulalltag zum Drehen bringen kann.

planoalto
Dorf 34
9064 Hundwil

CURAVIVA Weiterbildung
Abendweg 1
6006 Luzern

Diplomarbeit von:
Cornelia Bürli
Bahnhofplatz 11c
6210 Sursee

1 Inhalt

2 Einleitung ... 3
3 Was ist systemische Erlebnispädagogik? ... 4
4 Erfolg durch Selbstwirksamkeit ... 5
4.1 Selbstwirksamkeit in der Schule ... 6
5 Kooperative Abenteuerspiele unter dem Fokus der Selbstwirksamkeit ... 6
6 Überfachliche Kompetenzen ... 8
7 Praktische Anwendung ... 9
7.1 Ausgangslage ... 9
7.2 Überlegungen zur Projektplanung ... 10
7.2.1 Grundkonzept des Projektes ... 10
7.2.2 Auswahl des Standortes ... 13
7.3 Transfer in den Schulalltag ... 13
8 Persönliches Fazit ... 14
9 Schlusswort ... 16
10 Dank ... 17
11 Literaturverzeichnis ... 18
12 Anhang ... 19
12.1 Pinguin-Prinzip ... 19
12.2 Kooperative Abenteuerspiele ... 21
12.3 Impressionen ... 27

2 Einleitung

Stetige Veränderung in der Gesellschaft bedeutet stetiger Wandel in der Schule. Die Schule übernimmt nebst der Vermittlung von Wissen immer mehr auch die Aufgabe der Persönlichkeitsbildung. Als Primarlehrerin bin ich verpflichtet, die Schülerinnen und Schüler in den überfachlichen Kompetenzen zu fördern und zu beurteilen. Doch wie werde ich dem gerecht, zumal der Lehrplan keine Zeitgefässe und Umsetzungsmöglichkeiten bietet? Und doch liegt es mir am Herzen, meinen bestmöglichen Beitrag zu leisten und jeden einzelnen meiner Lernenden fit fürs Erwachsenenleben zu machen, so dass sie zu starken, eigenständigen und selbstbewussten Menschen werden und in der Gesellschaft bestehen können. Zurzeit unterrichte ich eine leistungsschwache 6. Klasse. Damit geht einher, dass viele in einer Lethargie erstarrt sind und wenig Antrieb mehr vorhanden ist. Dies führe ich auf einen langjährigen schulischen Misserfolg zurück, der bei den Schülerinnen und Schülern zu einem Gefühl des Versagens geführt hat. Wie gelingt es mir nun diesen negativen Kreislauf zu durchbrechen und gleichzeitig die überfachlichen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu fördern? Während der Auseinandersetzung mit dieser schulisch schwierigen Situation bin ich an viele Fachstellen gelangt und habe im Schulzimmer Verschiedenes ausprobiert, um Erfolgserlebnisse zu ermöglichen. Leider nur mit wenig Erfolg. In der Zusammenarbeit mit den Eltern merkte ich, dass viele wenig oder gar kein Interesse an der Schule zeigten und sich die Anstrengungen in Grenzen hielten, um an der Situation etwas zu ändern. In anderen Worten, ich musste einen anderen Ansatz finden.

Auf den folgenden Seiten möchte ich aufzeigen, wie erlebnispädagogische Arbeit in der Schule Stärken eines Menschen aufzeigen und bewusst machen kann, und wie in einem weiteren Schritt die überfachlichen Kompetenzen darauf aufgebaut, gefördert und in einem schulischen Sinne beurteilt werden können.

In den Kapiteln drei bis sechs der Arbeit setzte ich mich theoretisch mit den damit zusammenhängenden Themen auseinander. Meinen konkreten Versuch der Umsetzung in der Primarschule und die dazugehörende Reflexion schildere ich in den Kapiteln sieben und acht.

3 Was ist systemische Erlebnispädagogik?

„Stärken zu stärken ist so viel sinnvoller als an seinen Schwächen herum zu doktern“[1]

Eckhard von Hirschhausen erklärt auf humoristische Art in seinem „Pinguin-Prinzip“, wie wichtig die Umgebung ist, damit das, was in einem steckt überhaupt zum Vorschein kommen kann.

Durch gemeinsames Erleben in verschiedenen Naturräumen versucht die systemische Erlebnispädagogik das persönliche „Element“ eines jeden Menschen herauszuschälen. Das heisst, die systemische Erlebnispädagogik ist eine Möglichkeit seinen persönlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie seinen bisher vielleicht noch versteckten Ressourcen zu begegnen. Es geht dabei um die Begegnung seiner persönlichen Lebensgeschichte, dem Finden von sich selbst, sowie dem Aufdecken von Themen und Fragen, welche in der aktuellen Lebensphase gerade von Bedeutung sind. Es geht nicht darum, sich grundlegend zu verändern, sondern vielmehr darum, sich selbst besser kennen zu lernen und durch Kommunikation und Interaktion mit anderen Menschen seine Sozial- und Selbstkompetenz zu fördern und der Frage nach der eigenen Persönlichkeit auf die Spur zu kommen. Das Zitat von Eckhard von Hirschhausen trifft es auf den Punkt, wenn er sagt: „ Wenn Sie denken, ich müsste aber so sein wie die anderen. Ein kleiner Trost, andere gibt es schon genug.“[2]

Um dies zu erreichen, verlässt man die gewohnten Alltagsräume und bricht auf zu neuen Orten. Die Aktivitäten werden dabei auf die Ziele der entsprechenden Gruppe abgestimmt. Bei der systemischen Perspektive geht man davon aus, dass sich der Mensch in einem System bewegt. Dieses System beeinflusst durch die jeweilige Umgebung, die Interaktionen und die Kommunikation die Verhaltensweisen des Menschen und gewinnt so an Bedeutung. Das persönliche Potenzial wird durch gezielte erlebnispädagogische Impulse sichtbar. Durch die Möglichkeit mit erlebnispädagogischen Aktivitäten, Veränderung und neue Handlungsmuster zu erproben, wird dieses Potential vergrössert. Es geht dabei nicht um die Veränderung eines Menschen. „Ein Apfelbaum sollte zum besten Apfelbaum gemacht werden, der nur möglich ist, aber nicht zu einer Tanne.“[3]

[1/2] von Hirschhausen E, Das Pinguin-Prinzip auf www.youtube.com
[3] Bacon, S. & Schödelbauer, C. (2013), S. 13

4 Erfolg durch Selbstwirksamkeit

Um seine persönlichen Ressourcen, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entdecken und vor allem an sie zu glauben, ist die Selbstwirksamkeit von grosser Bedeutung. Doch was ist Selbstwirksamkeit? Der Begriff umschreibt die Eigenschaft eines Menschen, der zu seinem Leben positiv eingestellt ist und weiss, dass er durch sein eigenes Handeln und Wirken etwas in Bewegung setzt. „Selbstwirksamkeit ist das Gegenteil von ausgeliefert sein. Es ist das Vertrauen in seine eigene Leistungsfähigkeit und die Überzeugung, einer Aufgabe gewachsen zu sein.“[4] Diese Überzeugung führt beim Menschen zu einem guten Selbstgefühl, welches mit einer Selbstzufriedenheit und einem Wohlbefinden einhergeht. Dadurch lässt sich der Mensch zu noch grösseren Herausforderungen anspornen. Ist sich der Mensch bewusst, dass er selbst etwas erreichen kann, wird seine Wahrnehmung in verschiedenen Situationen positiv beeinflusst und ruft Motivation hervor. Dies ist dann der Fall, wenn der Mensch Freude an einer Tätigkeit hat und sein Interesse geweckt wird. Dadurch entwickelt sich ein Eigenanreiz und Erfolg, respektive Selbstwirksamkeit stellt sich ein.

Das untenstehende Schema von Andreas Müller zeigt deutlich auf, wie bei einem Erfolgskreislauf die einzelnen dafür notwendigen Faktoren ineinander greifen, um Selbstwirksamkeit zu erfahren.

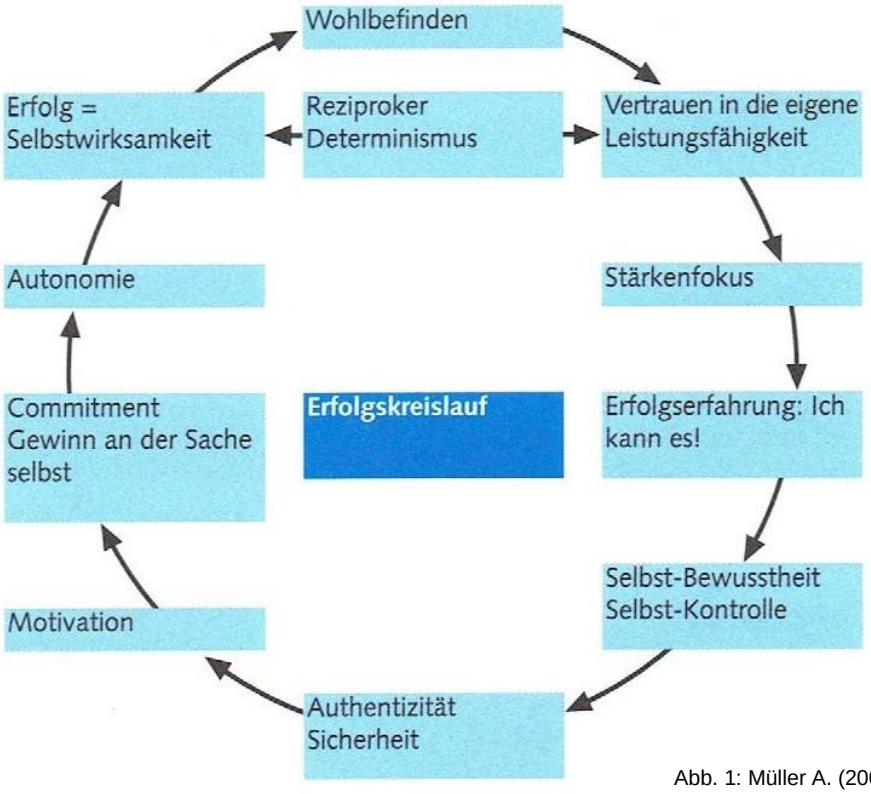


Abb. 1: Müller A. (2007) S. 111

[4]Müller, A. (2007) S. 111

4.1 Selbstwirksamkeit in der Schule

Die Schule ist ein hochkomplexes und dynamisches System, das nicht nach einfachen Regeln funktioniert, die für alle gelten. Lernen ist individuell, und deshalb kann es nicht nach einem kanalisierten, allgemein gültigen System stattfinden. Die Lernanforderungen der Schülerinnen und Schüler sind unterschiedlich. So bedarf es verschiedener Lernformen, Lernorte und Lerntempi. Das heisst, dass Dinge wie Eigeninitiative, Selbststeuerung, Eigenverantwortung und Selbstorganisation von zentraler Bedeutung sind. Nur so kann ein Lernprozess gelingen. Hinter diesen Begriffen steckt für jeden Lernenden die Sinnfrage oder die Bedeutsamkeit des zu erledigenden Fachinhaltes. Es geht für die Lehrperson darum, für die Lernenden Möglichkeiten zu schaffen, in denen sie Sinn sehen, so dass die Schülerinnen und Schüler sich als selbstwirksam erleben. Eines von vielen methodischen Settings dafür, dessen sich die Lehrpersonen in den Schulzimmern bedienen, sind die kooperativen Lernformen. Doch es gibt Situationen, in denen man den gewohnten Arbeitsraum verlassen sollte, um damit verbundene negative Einflüsse zu eliminieren. Daher widme ich mich im folgenden Kapitel den kooperativen Abenteuerspielen, da diese losgelöst von einem schulischen Kontext unter anderem die eigene Handlungsfähigkeit erweitern und somit ebenfalls zum Bewusstsein der eigenen Wirksamkeit beisteuern können.

5 Kooperative Abenteuerspiele unter dem Fokus der Selbstwirksamkeit

Der Ausdruck „kooperatives Abenteuerspiel“ setzt sich aus drei bereits bekannten, grossen Feldern zusammen, die zusammen in der pädagogischen Welt eher noch selten gemeinsam anzutreffen sind.

Unter Kooperation versteht man das gemeinsame Handeln in einer Gruppe, so dass ein Ziel gemeinsam erreicht werden kann. Es geht nicht um das Konkurrieren sondern um gegenseitige Unterstützung, gegenseitiges Vertrauen und um das Gefühl, innerhalb der Gruppe nützlich und wichtig zu sein.

Abenteuer sind Erlebnisse, die den Körper, die Seele, das Bewusstsein und die Emotionen ansprechen. Das Abenteuer zeichnet sich aus durch das Verlassen des Alltages, um ungewohnten Herausforderungen entgegenzutreten, umso neue Handlungsmöglichkeiten zu entdecken und erlernen. Die Komfortzone wird durch Grenzerfahrungen Stück für Stück erweitert.

Ein Zitat von Ernst Lange lautet: „Spielen ist die Weise, wie ein Mensch seinen Möglichkeiten auf der Spur bleibt.“ Die Spielpädagogik versteht darunter, Kindern einen Raum zu geben, in dem sie spielerisch selbstständig lernen und dadurch ihre eigenen Erfahrungen machen können. Spielen kann auch als Methode zu Erziehung und Wissensvermittlung angesehen werden. In Spielen werden Situationen simuliert und daraus Strategien und Möglichkeiten für die wirkliche Welt abgeleitet und geübt. Obwohl in der Spielpädagogik durch das Spielen bestimmte Ziele fokussiert werden, ist das Mitmachen wichtiger als die Erreichung und Präsentation der Ergebnisse.

Kooperative Abenteuerspiele sind eine Kombination aus den drei Begriffen und kennzeichnen sich durch folgende Merkmale:

- Ein klarer Auftrag mit einer Herausforderung richtet sich an eine ganze Gruppe.
- Die Teilnehmer arbeiten miteinander und nicht gegeneinander.
- Das Ziel wird entweder gemeinsam als Gruppe erreicht oder gar nicht.
- Die Herausforderung soll spielerisch sein. Der Spass steht im Vordergrund.
- Eine Lösung der Aufgabe ist nicht direkt erkennbar. Erst durch gegenseitiges Zuhören, Rücksichtname, Kompromissbereitschaft und Nutzung der Gruppenressourcen kann ein Ziel erreicht werden.
- Für die Bewältigung der Aufgabe sind körperliche Aktivität, Geschicklichkeit, Kraft, Schnelligkeit sowie der Gleichgewichtssinn gefordert.
- Für die Lösung der Aufgabe sind ungewohnte, kognitive Fähigkeiten von Bedeutung.
- Die Teilnehmer erleben dabei ein kalkuliertes Risiko im Sinne von etwas Neuem wie zum Beispiel Hilfe an- und Verantwortung für andere übernehmen.

Ein kooperatives Abenteuerspiel ist nur zu meistern, wenn jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer selbst tätig wird, eigenständig denkt und handelt. Jede Person muss einen persönlichen Anteil an der Arbeit in der Gruppe beisteuern. Beim Lösen von Herausforderungen erfahren sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer als selbstwirksam. Es können neue Handlungsmuster in der Risikozone ausprobiert werden und im alltäglichen Leben zur Anwendung kommen. So können Sozial-, Selbst- und Methodenkompetenzen erweitert und vertieft werden.

Im nächsten Kapitel gehe ich kurz auf die überfachlichen Kompetenzen ein. Obwohl nicht Schwerpunkt meiner Arbeit, sind sie aber eine Vorgabe des Kantons Zug und ich als Lehrperson bin verpflichtet, diese im Zeugnis auszuweisen. Da die überfachlichen Kompetenzen in den einzelnen Kantonen unterschiedlich gewichtet und bewertet werden, möchte ich sie hier kurz erläutern.

6 Überfachliche Kompetenzen

Die stetig stattfindende gesellschaftliche Veränderung macht auch vor der Schule nicht halt. Die weiterführenden Schulen und die Ausbildungsbetriebe fordern von den Schulabgänger nebst guten fachlichen Ergebnissen in den Kernfächern vermehrt Selbstständigkeit, Teamfähigkeit und eine gute Selbstwahrnehmung. Somit werden die Förderung und die Beurteilung der überfachlichen Kompetenzen während der obligatorischen Schulzeit immer wichtiger und seit einigen Jahren auch in den Halbjahreszeugnissen ausgewiesen.

Daher stellt sich die Frage, wie diese überfachlichen Kompetenzen im schulischen Kontext gemessen und ausgewiesen werden sollen. Seit dem Jahre 2009 existieren im Kanton Zug die sogenannten Grundsätze von „Beurteilen und Fördern“. Darin enthalten sind folgende vier Schlüsselkompetenzen:

- **Fachkompetenz:** Die Schülerinnen und Schüler lernen Fakten, Daten, Begriffe und Definitionen. Sie verstehen Phänomene und Argumente, erwerben Wissen und Können. Sie erkennen Zusammenhänge und urteilen begründet.
- **Lernkompetenz:** Die Schülerinnen und Schüler lernen planen, strukturieren, organisieren und nachschlagen.
- **Sozialkompetenz:** Die Schülerinnen und Schüler lernen kooperieren, sich integrieren, zuhören, fragen, argumentieren und Konflikte lösen.
- **Selbstkompetenz:** Die Schülerinnen und Schüler lernen mit Kritik umgehen, sich einsetzen, Selbstvertrauen entwickeln und sich realistisch beurteilen.

Die Fachkompetenz wird weiter wie bis anhin in Form von summativen Noten im Zeugnis bewertet. Die grob definierten Lern-, Sozial- und Selbstkompetenzen wurden sprachlich vereinfacht und zusammengefasst. Sie werden im Zeugnis wie folgt ausgewiesen:

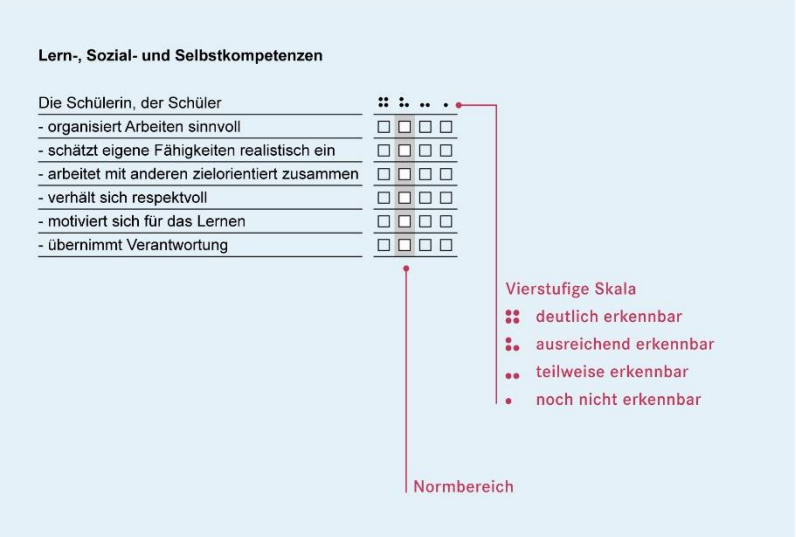


Abb.2:https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/amt-fur-gemeindliche-schulen

Um die überfachlichen Komptenzen zu fördern, zu beobachten und halbjährlich zu beurteilen, bietet der Einsatz von kooperativen Abenteuerspielen eine gute Möglichkeit. Deshalb habe ich in meinem Praxisprojekt einige ausgewählte Abenteuerspiele bewusst eingeplant. Diese sind im Anhang aufgeführt.

7 Praktische Anwendung

7.1 Ausgangslage

Meine Planung der Praxisbeispiele ist an meine aktuelle 6. Klasse angelehnt, in welcher es einem grossen Teil der Schülerinnen und Schüler schwer fällt, sich im schulischen Bereich richtig einzuschätzen. Die Spannweite reicht von massloser Über- bis zu völliger Unterschätzung der eigenen fachlichen Leistungsfähigkeit. Gleichermassen einher geht eine Lustlosigkeit und Trägheit, die wohl darauf beruht, dass viele das Erfolgsgefühl im schulischen Bereich nicht oder nicht mehr kennen. Hinzu kommt, dass viele Schülerinnen und Schüler aus bildungsfernen Elternhäusern, die oft auch ein anderes Verständnis von Schule mitbringen, stammen. Viele Lernende sind zu Hause ohne grosse Unterstützung auf sich selbst gestellt. Was daraus resultiert, ist soziales Fehlverhalten, Verweigerung, diffuse Ängste und Gleichgültigkeit gegenüber der Schule, den Mitmenschen und der Umwelt. Viele befinden sich schlicht und einfach in einem Misserfolgskreislauf.

Je länger ich die Klasse unterrichte, desto bewusster ist mir geworden, dass ich nicht in der Lage bin, allen Schülerinnen und Schülern im Schulzimmer Erfolgserlebnisse zu ermöglichen. Irgendwann waren der kantonale Lehrplan, an den ich gebunden bin, und die schulischen Lücken einiger Schülerinnen und Schüler, die sich in den letzten Schuljahren angehäuft haben, nicht mehr zu vereinbaren. Und trotzdem musste ich die wenigen leistungsstarken Lernenden irgendwie auf einen Wissenstand bringen, der es ihnen ermöglicht, in den folgenden Jahren an der Kantonsschule oder der Sekundarschule zu reüssieren. Natürlich versuchte ich mit den mir zur Verfügung stehenden pädagogischen Mitteln und der Unterstützung der schulischen Heilpädagogin sowie dem Schulsozialarbeiter einen Niveauunterricht im Grauzonenbereich zu gestalten. Das heisst, einige Schülerinnen und Schüler wurden einige Zeit von einem regulären schulischen Thema in einem Fach dispensiert, um die vorhandenen Lücken zu stopfen, so dass anschliessend das Mitmachen am klassenspezifischen Schulstoff wieder möglich werden sollte. Nichtsdestotrotz wurde mir im Verlaufe der Zeit in Gesprächen mit meinen Vorgesetzten oder anderen Personen aus dem pädagogischen Bereich klar, dass die vorliegenden Probleme der einzelnen

Schülerinnen und Schülern und der Klasse als Gruppe nicht im Schulzimmer zu lösen sind. Grundlegende, ihrem Alter entsprechende Kompetenzen wie Selbstorganisation, Selbststeuerung und Eigenverantwortung sind nur im Ansatz erkennbar. Die Kombination von mangelnden kognitiven Fähigkeiten und den erwähnten Kompetenzen veranlasste mich, das nachfolgend beschriebene Projekt mit der Klasse durchzuführen.

7.2 Überlegungen zur Projektplanung

7.2.1 Grundkonzept des Projektes

Um aus einem Misserfolgskreis herauszukommen, muss man ihn an der richtigen Stelle aufbrechen. Doch wo ist diese Stelle? Da viele meiner Schülerinnen und Schüler wenig bis gar kein Selbstvertrauen hatten, war mir klar, dass ich ihnen erst einmal ihre eigenen Stärken aufzeigen musste. So kam ich auf die Idee einer Stärkekiste. Als stetiger Begleiter während des ganzen Projektes sollte sie nach und nach mit immer mehr persönlichen Stärken gefüllt werden. Ich wollte für die Kinder alle Möglichkeiten schaffen, ihre Ressourcen, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entdecken oder auch neu zu erlernen. Ihre Stärken und positiven Eigenschaften sollten so sichtbar gemacht und in ihr Bewusstsein eindringen. Während des Projektes sollten die Schülerinnen und Schülern auch selbst persönliche Ziele festgelegen, auf die sie sich bewusst konzentrieren können. Durch Reflexion und Feedback aller Beteiligten sollen die Schülerinnen und Schüler zum Nachdenken angeregt werden. Ich konnte mir auch vorstellen, dass einige Schülerinnen und Schüler in der Lage waren, den Transfer in den Unterricht zu schaffen um spezifische, schulische Fähigkeiten und Erfolgserlebnisse darin abzulegen. So sollte sich die Kiste zu einem persönlichen Portfolio entwickeln, das auch bei Elterngesprächen zum Einsatz kommen konnte. Auf jeden Fall war es mir wichtig am Ende des Projektes den je Eltern die vielen Stärken ihres Kindes zu präsentieren. Daher erstellte ich folgendes Grundkonzept:

Tag	Ort	Aktivität	Sozial-formen
1	Schule	Basteln einer Kiste aus Karton im Werkunterricht	EA
2	Wald	*Vertrauen schaffen* • Aufsuchen des Waldplatzes und Sammeln von Naturmaterialien • sich mit dem Ort vertraut machen • gemeinsame Menüplanung für die kommenden Tage • Namenssuche für den Waldplatz	KV EA GA
3	Schule	• Kiste mit den gesammelten Naturmaterialien persönlich gestalten • Ausstellung der Kisten im Schulhaus	EA
4	Wald	*Meinen Stärken* • gemeinsames Erbauen eines Throns für eine anschliessende Ressourcendusche • gemeinsames Mittagessen über dem Feuer kochen und anschliessend essen • Auftrag: Gegenstand suchen oder gestalten, der eine persönliche Stärke symbolisiert • Gegenstände gegenseitig präsentieren und symbolisch in die Stärkekiste legen • Wer hat noch mehr Stärken oder positive Eigenschaften bei anderen entdeckt?	KV EA
5	Wald	*Sich Ziele stecken* • Spiel: Knoten im Seil • persönliches Ziel formulieren und kurz präsentieren • Auftrag: Eine Schatzkammer für die persönliche Schatzkiste bauen, einen geeigneten Ort dafür suchen • gemeinsames Mittagessen über dem Feuer kochen und anschliessend essen • Schatzkammern eventuell fertig bauen und anschliessend präsentieren • Reflexion des Tages: Kannst du nun schon weitere Stärken in die Kiste legen? Was ist dir gut gelungen? Hast du dein Ziel schon erreicht?	KV EA
6	Wald	*An den Zielen arbeiten* • Spiel: Die Mauer • persönliche Ziele nochmals besprechen • Schatzkammern aufsuchen und eventuell wiederherstellen • gemeinsames Mittagessen über dem Feuer kochen und anschliessend essen • „Ich bin Weltmeister in…“ • persönliche Schatzkiste für die Präsentation vor der Klasse und den Eltern herrichten. Fotos platzieren, kurze Stichworte schreiben	KV EA

7	Wald	*Fest der Stärken* • Herrichten der Waldstube für die Eltern • Schatzkammer erneuern und Kiste platzieren • gemeinsam das Mittagessen kochen • Eintreffen der Eltern zum gemeinsamen Mittagessen • Präsentation der Schatzkisten im Kreise • Präsentation der persönlichen Schatzkammer und den darin enthaltenen Stärken für die Eltern • Eltern legen symbolisch ebenfalls eine Stärke ihres Kindes in die Kiste (Murmel) • Lehrperson(en) legen einen Gegenstand (z.B. ein spezieller Stein) mit einem Wunsch für die Zukunft in die Kiste jeder Schülerin und jedes Schülers • gemeinsamer Abschluss mit den Eltern	KV EA

Abkürzungen: KV: Klassenverband, EA: Einzelarbeit, GA: Gruppenarbeit, PA: Partnerarbeit

Während der Durchführung des Projektes lassen sich viele überfachliche Kompetenzen und Stärken der Schülerinnen und Schüler beobachten und üben. Die nachfolgende Auflistung hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie dient der Veranschaulichung und soll die Vielfältigkeit und Chancen eines erlebnispädagogischen Projektes aufzeigen.

Sorgfalt	Genauigkeit	Umgang mit Werkzeug
sich auf Neues einlassen	Verantwortung übernehmen	Kreativität
Kooperationsfähigkeit	Selbstreflexion	sprachlichen Ausdrucksfähigkeit
Feedback geben	Problemlösung	Ausdauer / Durchhaltewillen
Rücksicht nehmen	sich auf etwas fokussieren	Umgang Natur und Mensch
Zuverlässigkeit	Konfliktfähigkeit	Organisation / Zeitmanagement
abstraktes und vernetztes Denken		

Bei diesem Grobkonzept handelte es sich nicht um einen starren Plan. Vielmehr war es ein grobes Gerüst, das mir viel Spielraum liess, um flexibel auf den Einzelnen und die Gruppe zu reagieren. Das Projekt verteilte sich insgesamt auf fünf Wochen, wobei die Schatzkiste auch im Unterricht immer wieder präsent war. Wie sie zum Einsatz kam, erläutere ich im Kapitel 7.3.

7.2.2 Auswahl des Standortes

Für das Projekt war es mir wichtig, das gewohnte und vielleicht auch eher negativ behaftete Schulzimmer zu verlassen. Aus früheren Aktivitäten mit anderen Klassen konnte ich schnell auf einen guten Standort im nahen Wald zurückgreifen. Ebenfalls kannten meine derzeitigen Schülerinnen und Schüler diesen Ort bereits. Bei der Planung des Projektes war es mir wichtig, den Kindern einen Platz zu schaffen, der ihnen Sicherheit bietet und es ihnen ermöglicht, sich draussen angstfrei zu bewegen. Ein weiterer Punkt, der für den bereits erwähnten Standort sprach, war die Erreichbarkeit. Mit dem Fahrrad befindet man sich in wenigen Minuten mitten im Wald an einem Bach mit guten Möglichkeiten, um erlebnispädagogisch zu arbeiten.

Aus meiner Arbeit als Lehrerin weiss ich, wie wichtig Rituale und Strukturen sind. So kam ich zum Schluss, dass das Projekt in mehrere, regelmässig statt findende Abschnitte gegliedert werden muss, damit dieser Ort zu etwas Vertrautem wird und sich für jede Teilnehmerin und jeden Teilnehmer als Komfortzone entwickeln kann.

7.3 Transfer in den Schulalltag

Die Schatzkisten bekamen auch im Schulzimmer einen ihnen würdigen Platz. Da jede Schülerin und jeder Schüler bereits ein eigenes Abteil in einem offenen Regal besass, wurde dieser Ort zu unserem Schatztempel. Dieser war für alle sichtbar und zugänglich. Jeden Morgen wurde die Kiste in den Kreis getragen und geöffnet. Dabei war es mir wichtig, jedem Einzelnen die persönlichen Stärken, die bereits darin abgelegt waren, nochmals bewusst zu machen, um so mit einem positiven Gefühl in den Tag zu starten. Am Tagesende trafen wir uns erneut im Klassenkreis, um die Kiste zu öffnen. Einige Schülerinnen und Schüler waren in der Lage eine neue Stärke in die Kiste zu legen, welche sie im Verlaufe des Arbeitstages in der Schule an sich entdeckt hatten. Gegenseitige, wertschätzende Rückmeldungen zum Tagesverlauf sollten den Tag abrunden, so dass alle mit einem guten Gefühl in den verdienten Feierabend gehen konnten.

Im Zeitraum zwischen dem zweiten und dritten Tag im Wald führte ich mit jeder Schülerin und jedem Schüler einzeln ein kurzes Lerncoaching-Gespräch. Dabei vereinbarten wir ein Ziel, welches wir gemeinsam überprüfen und einer überfachlichen Kompetenz, die im Zeugnis ausgewiesen wird, zuordnen konnten. Gemeinsam wurde besprochen, was es braucht, um dieses Ziel zu erreichen. Festgehalten wurde dies vom Lernenden selbst im bereits vorhandenen Lerntagebuch. Von nun an sollte der Fokus jeden Tag, egal ob im

Schulzimmer oder draussen im Wald, auf diesem Ziel liegen. Daher wurden auch alle an der Klasse unterrichtenden Lehrpersonen informiert. Daraus ergab sich, dass ich mit einigen Schülerinnen und Schüler mehrmals während diesen fünf Wochen ein Coaching-Gespräch führte, um so immer wieder neue Ziele zu stecken. Mit anderen arbeitete ich fünf Wochen am gleichen Ziel und hielt immer wieder Rückschau, um aufzuschlüsseln, was an Unterstützungsarbeit noch von Nöten war, damit das Ziel erreicht werden konnte.

Gegen Ende des Projektes besprach ich in einem weiteren Gespräch mit jedem Einzelnen die gesteckten Ziele. Dabei legte ich den Fokus auf das, was gelungen war, um die Schülerinnen und Schüler mit einem positiven Gefühl aus der Primarschule zu entlassen. Im Einzelgespräch wurden die als Ziel ausgewählten überfachlichen Kompetenzen für das Zeugnis bewertet. Bei einigen konnten wir gemeinsam mehrere im Zeugnis ausgewiesene überfachliche Kompetenzen besprechen. Bei anderen blieb es bei einer Kompetenz, was aber durchaus als Erfolg zu werten ist. Durch die Einzelgespräche versuchte ich den Schülerinnen und Schülern ein gewisses Mitspracherecht einzuräumen und ihnen Vertrauen in ihre eigene Selbstwahrnehmung zu schenken.

Mit jeder Schülerin und jedem Schüler so viele Einzelgespräche führen zu können, war nur dank der vielen mir zu Verfügung stehenden SHP-Stunden möglich. Während den Gesprächen übernahm meine schulische Heilpädagogin den Unterricht im Klassenzimmer.

8 Persönliches Fazit

Während der Planung des Projektes war es mir wichtig ein Grundgerüst zu entwickeln, das nicht nur einmal zum Einsatz kommen kann. Schulklassen mit mangelndem Vertrauen in ihre Leistungsfähigkeit sind mir in den letzten Jahren meiner Tätigkeit als Lehrerin immer wieder begegnet. Rückblickend wäre die Durchführung am Anfang der 5. Klasse der bessere Zeitpunkt gewesen. Der resultierende Ertrag des Projektes hätte die darauffolgenden zwei Jahre sicherlich massgeblich positiv beeinflusst.

Durch das Studium der Fachliteratur wurde mir bewusst, dass Erfolg und Selbstwirksamkeit nur über das Bewusstmachen der eigenen Stärken erreicht werden kann. Dies hätte sicherlich auch über kooperative Lernformen erreicht werden können. Ich erlebte jedoch die erlebnispädagogische Intervention für die Schülerinnen und Schüler als geeigneter, zumal das Schulzimmer für die meisten mit mehrheitlich negativen Erlebnissen verbunden war.

Vielen aus der Klasse konnte ich so besser aufzeigen, warum der Glaube an die eigenen Stärken und das Beherrschen einzelner überfachlicher Kompetenzen wichtig sind. Dies gelang mir durch den unmittelbaren und sichtbaren Erfolg für jeden Einzelnen, den die erlebnispädagogische Arbeit ermöglicht. Die Schülerinnen und Schüler konnten beispielsweise beim Kochen Ausdauer beweisen, die sie im schulischen Alltag nicht zeigten. Oft sind Situationen im Schulzimmer so, dass keine direkten Folgen entstehen, wenn man eine Aufgabe nicht zu Ende bringt. Draussen im Wald ist es aber so, dass der Magen früher oder später bei allen einmal zu knurren beginnt. Die Sinnfrage bei dieser Aufgabe ist direkt und unmittelbar für jede und jeden geklärt und bedarf keiner Erklärungen. Anhand solcher Beispiele versuchte ich als Erlebnispädagogin den Transfer ins Schulzimmer zu ermöglichen.

Während der Tage draussen im Wald war es für mich als Erlebnispädagogin eine Herausforderung in der Rolle des Coachs zu bleiben. Das Aushalten der Widerstände und der negativen Stimmung einzelner Schülerinnen und Schülern während Einzelarbeiten über eine längere Zeit wurden zur Zerreissprobe. Unterstützung bekam ich von Seiten einzelner Lernenden, bei denen der Groschen gefallen war. Sie lösten durch ihr positives Verhalten und die Gespräche mit den anderen einiges aus und halfen mir unbewusst dabei, den Erfolgskreislauf anderer ins Rollen zu bringen. Dass Lernen ansteckt, so wie es Andreas Müller in seinem Buch beschreibt, wurde mir so auf eindrückliche Art und Weise von den Schülerinnen und Schülern direkt bewiesen. So gelang es mir dann auch, allen Beteiligten genügend Vertrauen in ihr eigenes Tun zu schenken. Je länger das Projekt dauerte, desto einfacher und entspannter fühlte ich mich in der Rolle der Erlebnispädagogin.

Über eigene Stärken zu reden ist manchmal gar nicht so einfach. Dank der Ressourcendusche wurde diese Hemmschwelle abgebaut und alle Klassenmitglieder konnten so am Ende des ersten Tages symbolisch eine eigene Stärke in die Schatzkiste legen. So legte ein Schüler eine runde Kugel aus Blättern in die Kiste, die seine Stärke im Fussballspielen symbolisierte. Eine Schülerin nahm direkt die eigene persönlich gestaltete Kiste als Beweis dafür, dass ihre Stärke in der Kreativität lag.

Die Zielarbeit zu den überfachlichen Kompetenzen war mit Sicherheit der zeitintensivste und anstrengendste Teil des Projektes. Doch der Aufwand lohnte sich, denn vor allem im Schulzimmer spürte ich eine deutliche Verbesserung des ganzen Klassen- und Lernklimas. Auch draussen im Wald wurde der Umgang miteinander immer wertschätzender und freundlicher. Die Schülerinnen und Schüler machten sich sogar gegenseitig auf ihre Ziele aufmerksam und konnten so einander unterstützen. Bei der Zielarbeit war es mir wichtig, ohne grosse Verschriftlichung zu arbeiten, um so den Fokus weg von der Schule zu legen. Viel wichtiger war es mir, in ständigem, engen Kontakt mit jedem auf der mündlichen Ebene

zu sein und ihnen so zu zeigen, dass sie mir als Mensch am Herzen lagen.

Das Fest der Stärken war rückblickend ein grosser Erfolg. Jede Schülerin und jeder Schüler konnte am Fest der Stärken seine Schatzkiste einem Elternteil oder einer anderen Bezugsperson präsentieren. Da ich die Eltern oder andere erwachsene Bezugspersonen der Schülerinnen und Schüler im Voraus gebeten hatte, sich eine Stärke ihres Kindes, die sich zu Hause zeigte, zu überlegen, konnten alle Erwachsenen ihrem Kind etwas Positives in Form eines kleinen farbigen Steines in die Schatzkiste legen. Im Gespräch mit den Erziehungsberechtigten oder den persönlichen Bezugspersonen der Schülerinnen und Schüler hörte ich heraus, dass die Präsentation der eigenen Schatzkiste für einige ein rührender Moment war und auch Stolz auf ihr eigenes Kind hervorrief. Die Stimmung am letzten Tag im Wald war gelöst und die Schülerinnen und Schüler kochten und bedienten die Erwachsenen mit grosser Motivation und Begeisterung. Mit diesem Fest der Stärken konnte ich sicherlich auch bei den Eltern etwas auslösen und ihnen eine neue Seite ihres Kindes aufzeigen. Somit war der Abschluss im Wald für mich der beste Beweis für ein gelungenes Projekt.

Die systemische Erlebnispädagogik bietet mir als Lehrperson eine neue Möglichkeit, Ressourcen der Schülerinnen und Schüler zu entdecken. So wurde auch bei mir der sich immer drehende Gedankenkreislauf der Lethargie und des Stillstandes in Bezug auf diese Klasse aufgebrochen. Mit einem geschärften Blick auf einzelne Schülerinnen und Schüler entdeckte ich bei einigen ganz neue Kompetenzen und Stärken, denen ich mir vorher nicht bewusst war. Mit etwas Mut, Ausdauer und Kreativität gelang es mir bei den meisten Beteiligten die Primarschulzeit mit einem positiven Gefühl und etwas mehr Zuversicht zu beenden.

9 Schlusswort

Die Erlebnispädagogik erlebe ich als eine von vielen Methoden, die im regulären Schulalltag zum Einsatz kommen können. Wenn erlebnispädagogisch gearbeitet werden will, müssen die Rahmenbedingungen und die grundsätzliche Haltung für den Einsatz dieser Methode mit der Institution gut abgeklärt werden. Dann bietet die natursportliche Erlebnispädagogik vielfältige Chancen um alte Muster aufzubrechen, neue Facetten an Schülerinnen und Schülern zu entdecken, und den Fokus auf das Positive und den Blick nach vorne zu richten. Als Lehrperson lohnt es sich ein vielfältiges Methodenrepertoire zu besitzen um flexibel zu handeln. In diesem Sinne hoffe ich, dass diese Arbeit andere Lehrpersonen ermutigt,

erlebnispädagogisch tätig zu werden.

10 Dank

Ein grosses Dankeschön geht an alle, die mich während der Ausbildung zur natursportlichen Erlebnispädagogin tatkräftig unterstützt haben. Allen voran möchte ich mich bei meiner Arbeitgeberin, der Schule Baar bedanken. Erst dadurch wurde es überhaupt möglich, diese Ausbildung zu machen.

Ein weiterer Dank geht an das ganze Team von Planoalto. Durch ihre kompetente Art konnte ich nicht nur im fachlichen Sinne profitieren. Ich konnte auch Fortschritte auf der persönlichen Ebene erzielen.

Seppi Rölli danke ich für die konstruktive Zusammenarbeit während der Entstehung dieser Diplomarbeit. Der Austausch mit ihm hat massgeblich zum Gelingen dieser Arbeit und des Projektes beigetragen.

11 Literaturverzeichnis

Bücher:

- Assmann, K. (2013). *Methodenprofi.* Frankfurt am Main. Finken Verlag
- Bacon, S. & Schödelbauer, C. (2003). *Die Macht der Metaphern*. Augsburg: Ziel
- DBK Kanton Zug. (2011) *Grundsätze B&F*: Zug
- DBK Kanton Zug. (2014) *Übertritte*: Zug
- Gilsdorf R. & Kister G. (2015*). Kooperative Abenteuerspiele 1.* Seelze: Klett/Kallmeyer
- Gilsdorf R. & Kister G. (2015*). Kooperative Abenteuerspiele 2.* Seelze: Klett/Kallmeyer
- Kreszmeier, A. H. & Hufenus, H. (2000). *Wag*
- Reiners A. (2004). *Praktische Erlebnispädagogik* Augsburg: Ziel
- Zuffellato A. & Kreszmeier A. H.(2007). *Lexikon der Erlebnispädagogik.* Augsburg: Ziel

Internet:

- https://www.iqesonline.net/index.cfm?id=AEF19E37-1517-6203-60E6-E0369CBC9154
  Stand 15.5.16 (Zugang über Schulhauslizenz der Schulen Baar)
- https://www.youtube.com/watch?v=Az7lJfNiSAs
  Stand 15.5.16
- http://www.dabei-austria.at/site/content/downloads/jcws4pinguingeschichte.pdf
  Stand 2.6.16
- https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/amt-fur-gemeindliche-schulen/inhalte-ags/schulaufsicht/inhalte-schulaufsicht/themen-zeugnisse/ueberfachliche-kompetenzen
  Stand 2.6.16

12 Anhang

12.1 Pinguin-Prinzip

Zur Ergänzung des Kapitels drei führe hier die vollständige Geschichte von Dr. Eckard von Hirschhausen an. Die verwendeten Zitate stammen jedoch aus einer TV-Aufnahme einer seiner Bühnenauftritte.

„Die Pinguin-Geschichte“
oder „Wie man sich in seinem Element fühlt“

Diese Geschichte ist mir tatsächlich passiert. Ich war als Moderator auf einem Kreuzfahrtschiff engagiert. Da denkt jeder: „Mensch toll! Luxus!” Das dachte ich auch. Bis ich auf dem Schiff war. Was das Publikum angeht, war ich auf dem falschen Dampfer. Die Gäste an Bord hatten sicher einen Sinn für Humor, ich hab ihn nur in den zwei Wochen nicht gefunden. Und noch schlimmer: Seekrankheit hat keinen Respekt vor der Approbation. Kurzum: Ich war auf der Kreuzfahrt kreuzunglücklich.

Endlich! Nach drei Tagen auf See, fester Boden. „Das ist wahrer Luxus!” Ich ging in einen norwegischen Zoo. Und dort sah ich einen Pinguin auf seinem Felsen stehen. Ich hatte Mitleid: „Musst du auch Smoking tragen? Wo ist eigentlich deine Taille? Und vor allem: Hat Gott bei dir die Knie vergessen?” Mein Urteil stand fest: Fehlkonstruktion.

Dann sah ich noch einmal durch eine Glasscheibe in das Schwimmbecken der Pinguine. Und da sprang „mein“ Pinguin ins Wasser, schwamm dicht vor mein Gesicht. Wer je Pinguine unter Wasser gesehen hat, dem fällt nix mehr ein. Er war in seinem Element! Ein Pinguin ist zehnmal windschnittiger als ein Porsche! Mit einem Liter Sprit käme der umgerechnet über 2500 km weit! Sie sind hervorragende Schwimmer, Jäger, Wasser-Tänzer! Und ich dachte: „Fehlkonstruktion!” Diese Begegnung hat mich zwei Dinge gelehrt. Erstens: Wie schnell ich oft urteile, und wie ich damit komplett daneben liegen kann. Und zweitens: Wie wichtig das Umfeld ist, ob das, was man gut kann, überhaupt zum Tragen kommt.

Wir alle haben unsere Stärken, haben unsere Schwächen. Viele strengen sich ewig an, Macken auszubügeln. Verbessert man seine Schwächen, wird man maximal mittelmässig. Stärkt man seine Stärken, wird man einzigartig. Und wer nicht so ist wie die anderen, sei getrost: Andere gibt es schon genug! Immer wieder werde ich gefragt, warum ich das Krankenhaus gegen die Bühne getauscht habe. Meine Stärke und meine Macke ist die Kreativität. Das heisst, nicht alles nach Plan zu machen, zu improvisieren, Dinge immer

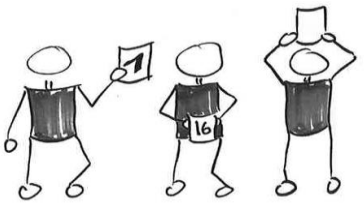
wieder unerwartet neu zusammen zu fügen. Das ist im Krankenhaus ungünstig. Und ich liebe es, frei zu formulieren, zu dichten, mit Sprache zu spielen. Das ist bei Arztbriefen und Rezepten auch ungünstig. Auf der Bühne nutze ich viel mehr von dem, was ich bin, weiss, kann und zu geben habe. Ich habe mehr Spass, und andere haben mit mir mehr Spass. Live bin ich in meinem Element, im Flow!

Menschen ändern sich nur selten komplett und grundsätzlich. Wenn du als Pinguin geboren wurdest, machen auch sieben Jahre Psychotherapie aus dir keine Giraffe. Also nicht lange hadern: Bleib als Pinguin nicht in der Steppe. Mach kleine Schritte und finde dein Wasser. Und dann: Spring! Und Schwimm! Und du wirst wissen, wie es ist, in deinem Element zu sein.

12.2 Kooperative Abenteuerspiele

Ebenfalls zu Vervollständigung meines Praxisprojektes liste ich hier je eine Spielform zum Aufwärmen, zur Wahrnehmung, zur Kooperation, zur Abenteueraktion und zur Reflexion auf.

WARMING UP: Alle in einer Reihe



Material:

- Augenbinden oder ähnliches
- eventuell Zahlenkarten

Beschreibung:

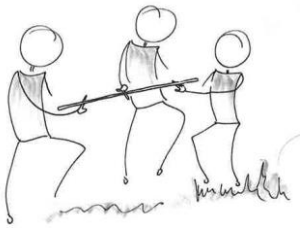
Alle Teilnehmer stellen sich frei in einem Raum auf und halten dabei zirka zwei Meter Abstand zur nächsten Person. Nun werden die Augen aller Teilnehmenden verbunden. Der Spielleiter teilt nun allen eine Zahl zwischen eins und 100 zu. Dies kann auch vor dem Verbinden der Augen geschehen, indem den Teilnehmenden eine Karte mit einer Zahl gezeigt wird.

Aufgabe der Gruppe ist es nun, sich so in einer Reihe nebeneinander anzuordnen, dass die kleinste Zahl links und die grösste Zahl rechts in der Reihe zu stehen kommen. Dabei darf nicht geredet werden. Die ausgestreckten Hände dienen als Stossdämpfer. Wenn die Gruppe glaubt, in der richtigen Reihenfolge zu stehen, dürfen die Augen geöffnet werden.

Varianten:

a) Das Spiel wird vereinfacht, wenn nur die Zahlen gemäss der Anzahl Gruppenmitglieder verwendet werden.
b) Es kann auch nur die Sicht eingeschränkt werden oder das Redeverbot gelten. So entstehen verschiedene Herausforderungen.
c) Für die Reihenbildung können auch andere Kriterien gelten wie zum Beispiel Schuhgrösse, Geburtstagsdatum usw.

WAHRNEHMUNG: Stabmeditation



Material:

- mehrere Holzstäbe, zirka 1.50 – 2 m lang
- eventuell Augenbinden

Beschreibung:

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt, so dass alle mit dem Holzstab in Berührung kommen können. Die Mitglieder der Kleingruppe stellen sich einander gegenüber auf. Durch jeweils einen Finger jedes Teilnehmenden wird der Stab in Brusthöhe zuerst einmal gehalten. Nun werden die Augen geschlossen und es darf nicht geredet werden.

Ziel der Gruppe ist es nun, den Holzstab gemeinsam auf den Boden zu legen. Dabei müssen alle Finger immer in Kontakt mit dem Holzstab sein. Liegt der Holzstab am Boden, dürfen die Augen geöffnet und es darf wieder geredet werden.

Varianten:

a) Der Stab kann zuerst auch eine Weile ohne Vorgaben durch die Gegend getragen werden.
b) Die Übung kann auch ohne Einschränkung des Sehvermögens oder Sprache durchgeführt werden.

KOOPERATION: Knoten im Seil

Material:

- Springseile entsprechend der Anzahl der Teilnehmer

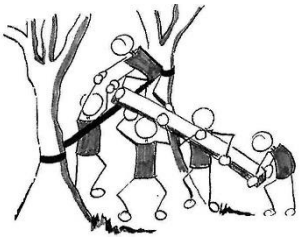
Beschreibung:

Die Teilnehmenden stehen in einer Reihe. Zwischen den einzelnen Teilnehmenden befindet sich jeweils ein Springseil, welches auf beiden Seiten festgehalten wird. Die Seile dürfen während des ganzen Spieles nicht losgelassen werden.

Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, in jedes Seilstück einen Sackstick-Knoten (Anfangsknoten vom Schuhbinden) zu machen. Der Spielleiter kann diesen an einem kurzen Seil demonstrieren. Die Gruppe darf sich zu Beginn zehn Minuten beraten.

Varianten:

a) Das Spiel wird ohne Sprechen durchgeführt.
b) Es können auch andere Knoten wie zum Beispiel der Achterknoten geknüpft werden.



ABENTEUER: Die Mauer

Material:

- ein Seil oder eine Schnur
- zwei Bäume oder Pfosten
- ein flaches, glattes Holzstück zirka 240x8x10 cm

Beschreibung:

Das Seil wird zwischen zwei Bäumen oder Pfosten in der Höhe des zweitkleinsten Teilnehmenden gespannt.

Ziel der Gruppe ist es nun, über die fiktive Mauer zu kommen. Als Hilfsmittel darf das Holzstück eingesetzt werden. Während des ganzen Spieles dürfen weder das Holzstück noch ein Teilnehmer das Seil berühren. Auch an den Pfosten oder den Bäumen darf man sich nicht festhalten, und niemand darf unter der Schnur durchgehen. Wird das Seil berührt oder ein Körperteil eines Teilnehmenden ist auf der anderen Seite der Mauer, muss der Überquerungsversuch von allen neu gestartet werden.

Varianten:

a) Das Seil kann auch auf Bauchnabelhöhe des zweitkleinsten Teilnehmers gespannt werden. Nun muss die Mauer als Menschenkette überquert werden.
b) Das Spiel wird durch Schweigen schwieriger.

Achtung:

Die Übung birgt ein hohes Unfallrisiko. Es ist darauf zu achten, dass der Boden möglichst eben und weich ist. Der erste Teilnehmer, der das Seil überquert, soll vom Spielleiter beim Hinunterspringen gestützt werden. Alle nicht an der Überquerung direkt Beteiligten sollen die Überquerenden sichern.

REFLEXION: Wetterkarte

Material:

- A4-Blätter
- Stifte
- Wettersymbole
- eventuell Schreibunterlagen
- 1 grosses Plakat für den Wetterbericht

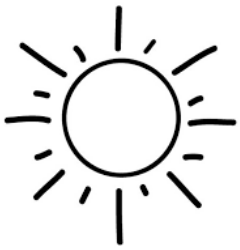
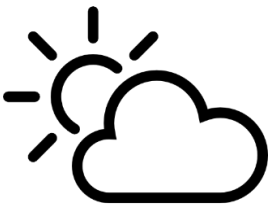
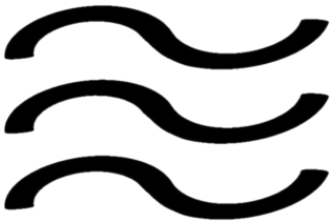
Beschreibung:

Zuerst werden den Teilnehmenden die Symbole der Wetterkarte erklärt und vorgestellt. Nun werden die Gruppenmitglieder aufgefordert, die zu reflektierende Phase den Symbolen zuzuordnen. Danach werden die einzelnen Wettersymbole der Gruppe gesammelt und auf einem Plakat eingetragen. So ergibt sich ein Wetterbericht, der als Grundlage für die Evaluation des vergangenen Tages dient.

Variante:

Es können auch Erfahrungen sowie Hoch- und Tiefpunkte der einzelnen Gruppenmitglieder mit Hilfe der Wettersymbole auf einer persönlichen Wetterkarte festgehalten werden.

Kopiervorlage:

	sonnig: Gefühl des Wohlseins, viele tolle Erfahrungen gemacht
	heiter bis wolkig: gute bis weniger gute Erfahrungen gemacht
	Regen: ärgerlich, wenig Gutes erlebt
	Nebel: keine klare Sicht, durcheinander, unsicher
	Frost: kein gutes Gefühl, kalte Atmosphäre
	Gewitter: Schwierigkeiten, Probleme, Spannungen, Konflikte

12.3 Impressionen

Abb. 1: Schatzkiste

Abb. 2: Präsentation der Schatzkiste

Abb. 3: Kooperatives Spiel

Abb. 4: Thron aus Farn

Abb. 5: Thon auf einem Stein am Bach

Abb. 6: Dessert