

Die Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe



Als PfadfinderInnen wollen wir Kinder und Jugendliche bei der Bearbeitung ausgewählter Entwicklungsaufgaben unterstützen. Richtig angewandt, bieten die Methoden der GuSp-Stufe den Guides und Spähern vielfältige Gelegenheiten ihre Entwicklungsaufgaben zu bearbeiten.

Die Entwicklung der Guides und Späher ist ein sehr individueller Prozess. Zudem bearbeiten sie ihre Entwicklungsaufgaben häufig unbewusst. Alle Kids erleben dasselbe Programm, aber jedes Guide und jeder Späher nimmt aus einer konkreten Lernsituation etwas anderes für sich mit. Es ist nicht vorhersehbar, ob, wann und was gelernt wird. Das ist selbstverständlich nicht nur bei Pfadi-Aktivitäten so.

Deine Aufgabe ist es dafür Sorge zu tragen, dass das GuSp-Programm immer wieder für alle neun Entwicklungsaufgaben Gelegenheiten zur Bearbeitung bietet. Darauf gilt es bei der Planung des Programms bewusst zu achten. Natürlich ist nicht fix gesagt, dass alle deine Guides und Späher diese konkreten Angebote nutzen werden.

Doch die Aufgabe ist nicht so schwierig, wie sie auf den ersten Blick scheint. Wie anfangs schon gesagt, bieten die Methoden der GuSp-Stufe den Guides und Spähern vielfältige Gelegenheiten ihre Entwicklungsaufgaben zu bearbeiten. Wendest du diese regelmäßig an, bist du auf dem richtigen Weg.

Folgende Tabelle gibt dir einen Überblick über die Entwicklungsaufgaben und die Methoden der GuSp-Stufe.

		Peer group					Identitätsentwicklung			
		Wertentwicklung	Gemeinschaft	Eigene Meinung	Freundschaften	Mitbestimmung	Geschlechtsidentität	Fähigkeiten & Fertigkeiten	Herausforderungen & Grenzen	Spiritualität
Patrullensystem	Patrolle	ja	ja	ja	kann	ja	nein	kann	kann	nein
	Patrullenrat	ja	ja	ja	nein	ja	nein	nein	nein	nein
	Patrullenaktion	kann	ja	ja	kann	ja	nein	nein	kann	nein
	Patrullenaufgaben	ja	ja	ja	nein	kann	nein	kann	kann	nein
	KornettIn	kann	kann	kann	nein	ja	nein	kann	kann	nein
	Patrullenämter	kann	kann	kann	nein	kann	nein	ja	kann	nein
Programmmethoden	Heimstunde	kann	ja	kann	ja	ja	kann	kann	nein	nein
	Lager	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
	Hike	kann	ja	ja	nein	kann	nein	kann	ja	nein
	Abenteuer	kann	kann	kann	nein	nein	nein	kann	kann	nein
	Wettbewerb	kann	kann	kann	nein	nein	nein	kann	kann	nein
	Schritt für Schritt	nein	nein	kann	nein	nein	kann	ja	ja	kann
	Spiel	kann	nein	nein	nein	kann	nein	kann	nein	nein
	Freizeit am Lager	kann	kann	kann	ja	ja	kann	nein	kann	nein
	Zeremonien, Traditionen, Rituale	kann	kann	kann	nein	nein	nein	nein	nein	kann
	Meine Schritte zum Versprechen	ja	kann	nein	nein	nein	nein	kann	kann	ja
Trupp	Überstellung zu CaEx	kann	kann	nein	nein	kann	nein	nein	kann	kann
	Trupprat	kann	nein	nein	nein	kann	nein	nein	nein	nein
	Truppversammlung	kann	nein	kann	nein	kann	nein	nen	nein	nein

- **Dunkle Felder** markieren jene Methoden, welche fast automatisch ein Lernfeld für die jeweilige Entwicklungsaufgabe anbieten. Das heißt, wenn du die Methode richtig anwendest, brauchst du nichts weiter zu tun, um diese Entwicklungsaufgabe zu bearbeiten. Beispielsweise Patrullenrat und Entwicklungsaufgabe „Eigene Meinung“. Jeder Patrullenrat bietet den Guides und Spähern die Möglichkeit, ihre eigene Meinung und ihre eigenen Interessen in der Peer Group zu vertreten und diese den Ansichten und Erwartungen der anderen Patrullenmitgliedern gegenüberzustellen.
- **Mittelgrüne/-graue Felder** markieren Methoden, welche ein Lernfeld anbieten können. Im Unterschied zu den dunkelgrünen Feldern musst du in diesem Fall die Methode bewusst dafür gestalten, damit sie tatsächlich ein Lernfeld bietet. Beispielsweise Hike und Entwicklungsaufgabe „Mitbestimmung“. Ein Hike bietet prinzipiell die Möglichkeit, dass die Guides und Späher bestimmte Elemente des Hike mitgestalten, wie Dauer, Schwierigkeitsgrad, Verpflegung, Aufgaben, etc. Das wird aber nur dann passieren, wenn du deinen Guides und Spähern vorab die Möglichkeiten zur Mitsprache eingeräumt hast.





- **Helle Felder** markieren jene Methoden, die für die entsprechende Entwicklungsaufgabe nicht wirklich ein Lernfeld anbieten. Beispielsweise Schritt für Schritt und Entwicklungsaufgabe „Freundschaften“. Da sich das Schritt für Schritt ausschließlich an das einzelne Kind richtet, wird es keine Methode erster Wahl sein, um Freundschaften zwischen den Guides und Späher zu vertiefen.

Du kannst die Tabelle in zwei Richtungen lesen:

- **Startpunkt Entwicklungsaufgabe:** Wenn du eine bestimmte Entwicklungsaufgabe aussuchst, sagt dir die Tabelle, welche Methoden dieser zuarbeiten. Wie du siehst, ist jeder Entwicklungsaufgabe zumindest eine Methode zugeordnet, meistens sogar mehrere Methoden. Ein ganzheitliches Programm bietet also tatsächlich Lernräume für alle Entwicklungsaufgaben.
- **Startpunkt Methode:** Wenn du dir eine bestimmte Methode aussuchst, erinnert dich die Tabelle, warum wir diese Methode eigentlich einsetzen. So verhinderst du, dass du eine Methode unüberlegt einsetzt oder diese zum Selbstzweck verkommt.

Die zweite Leserichtung zeigt dir zudem, dass manche Methoden gleichzeitig mehrere Lernfelder anbieten. Heimstunde und Lager, sind wahre Allrounder-Methoden. Sie öffnen (fast) allen Entwicklungsaufgaben ein Lernfeld. Wahrscheinlich hast du es intuitiv schon erkannt, dass regelmäßiger Heimstundenbesuch und das Sommerlager für die Entwicklung deiner Guides und Späher förderlich sind.

Beachte: Die farbliche Zuordnung basiert auf den Erfahrungen der Mitglieder des Bundesarbeitskreises. Vermutlich sind für dich nicht immer alle Zuordnungen vollkommen einsichtig. Das ist okay, denn die Tabelle erhebt keinen Anspruch auf Endgültigkeit, sondern möchte dir Orientierung bieten. Du bist herzlich eingeladen selbst zu überlegen, welche Methoden Lernfelder für bestimmte Entwicklungsaufgaben öffnen.

Das Patrullensystem unterstützt soziales Lernen in der Peer Group

Die Hauptmethoden des Patrullensystems

Die Peer Group ist gleich für fünf Entwicklungsaufgaben ein wichtiger Lernraum. Insbesondere erlernen 10- bis 13-Jährige in der Peer Group den Umgang mit sozialen Normen und üben so schrittweise ihr soziales System zu gestalten. Sie lernen ihre eigene Meinung und ihre eigenen Interessen in der Peer Group zu vertreten und diese den Anforderungen und Erwartungen anderer gegenüberzustellen. Eine ausführliche Beschreibung der Entwicklungsaufgaben der Guides und Späher findest du im **Fachwissen** für JugendleiterInnen.

Die Tabelle zeigt, dass die vier Hauptmethoden des Patrullensystems die Patrouille, der Patrullenrat, die Patrullenaktion und die Patrullenaufgaben sind. Sie sind die zentralen Bausteine für die Umsetzung des Elements Teamsystem in der GuSp-Stufe. Wenn du diese vier Methoden regelmäßig einsetzt, bietest du deinen Guides und Späher vielfältige Möglichkeiten ihre Entwicklungsaufgaben rund um die Peer Group zu bearbeiten und dabei soziale Kompetenzen zu erwerben.

Im **grün**ton **Die Patrouille als soziales Lernfeld** werden die vier Säulen der Patrouille erklärt. Der Grünton betont, dass du deinen Patrullen ausreichend Freiräume zugestehen solltest, damit sich die Peer-Group-Seite der Patrouille entfalten kann. Je stärker die Peer-Group-Seite ausgeprägt ist, desto intensiver kann soziales Lernen passieren. Je stärker du dich ins Patrullenleben einmischst, desto schwächer wird die Peer Group. Eine echte Peer Group zuzulassen bedeutet häufig dich als LeiterIn (schrittweise) zurückzunehmen. Beispielsweise im Falle eines Streits nicht für die Patrouille den Konflikt zu lösen, sondern die Patrouille zu unterstützen, selbst ihre Konflikte zu bewältigen.

Eine Faustregel könnte lauten: Biete deinen Patrullen so viel Freiraum für gruppenspezifische Prozesse wie möglich und setze die Rahmenbedingungen so eng wie nötig. Vertiefende Gedanken über deine Rolle im Patrullensystem findest du im **grün**ton **Die Patrullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden**.

Mitbestimmung stärkt die Peer-Group-Seite der Patrouille

Ein Schlüssel für eine lebendige Peer Group ist, dass du die Guides und Späher umfassend mitbestimmen lässt und zwar im Hinblick auf drei Bereiche:

- 1 **Patrullenfindung:** Die Patrouille findet sich selbst aufgrund von gemeinsamen Interessen. Damit die Guides und Späher diese Entscheidung treffen können, solltest du ihnen ausreichend Zeit zum Kennenlernen geben.
- 2 **Programm:** Guides und Späher bestimmen ihre Programminhalte wesentlich mit.
- 3 **KornettIn:** Ein wichtiger Aspekt der gruppenspezifischen Entwicklung in der Patrouille umfasst die Ausbildung einer sozialen Struktur. Die Peer Group setzt sich dabei auch mit der Machtfrage auseinander und muss für sich klären, wie Entscheidungen getroffen werden oder wem gerade die Rolle des informellen Oberhaupts zugesprochen wird. Wenn du die KornettIn von außen bestimmst, schwächst du das soziale System Patrouille und beraubst deine Kids einer spannenden Lernsituation.



Auch in der Peer Group findet Identitätsentwicklung statt

Mitbestimmung stärkt nicht nur die Peer-Group-Seite deiner Patroule, sondern lässt deine Kids auch Selbstwirksamkeit erfahren. Selbstwirksamkeit erfahren deine Kids, wenn sie für ihr Leben bzw. für das Zusammenleben in der Patroule selbst verantwortlich sein dürfen und ihre Entscheidungen ihr Leben verbessern. Solche Erfahrungen stärken das Vertrauen der Kids, dass sie in der Lage sind ihre selbstgesetzten Ziele mithilfe der eigenen Fähigkeiten zu erreichen. Dies stärkt die Lebensfreude, das Selbstwertgefühl und motiviert zu selbstständigem und verantwortungsvollem Handeln. Kurz: Selbstwirksamkeit unterstützt die Ausbildung eines positiven Selbstbilds (Identität).

Patroule und Trupp bieten den Kids Gelegenheit Freundschaften zu schließen

Die Tabelle zeigt, dass es keine ausgesprochene Methode für die Entwicklungsaufgabe „Freundschaften“ gibt. Es sind die gemeinsam verbrachte Zeit (regelmäßige Heimstunden, Lager) und die gemeinsamen Erlebnisse und Abenteuer, die das Fundament für Freundschaften in der GuSp-Stufe bilden.

Daraus folgt, dass auch für die Entwicklungsaufgabe „Freundschaften“ die Peer Group ein wichtiger Lernraum ist. Freundschaften aufzubauen braucht Zeit. Zuerst knüpfen junge Guides und Späher Freundschaften auf Basis gemeinsamer Interessen, doch mit der Pubertät treten neue Qualitäten hinzu, nämlich gemeinsames Nachdenken und Reflektieren über das eigene Leben. Freundschaften beginnen wesentlich das Selbstbild der Kids mitzuprägen und tragen so zur Identitätsentwicklung bei.

Unsere Programmmethoden unterstützen die Identitätsentwicklung

Guides und Späher brauchen vielfältiges Programm

Identitätsentwicklung ist ein lebenslanger Prozess der Selbsterfahrung. 10- bis 13-Jährige machen zwar wichtige Schritte, doch ist damit der Weg noch lange nicht abgeschlossen. Guides und Späher sammeln vor allem Bilder und Erfahrungen möglicher Identitäten. Diese Bilder und Erfahrungen sollen alle Lebensbereiche umfassen. Dazu gehören beispielsweise:

- eigene Fähigkeiten zu entdecken, auszutesten und zu vertiefen
- eigene Grenzen zu spüren und zu erweitern
- lernen Zuschreibungen (z.B. Feedback) von Bezugspersonen oder Gleichaltrigen je nach Situation anzunehmen oder sich davon abzugrenzen
- vielfältige Geschlechterrollen auszuprobieren und zu hinterfragen
- Spiritualität zu erleben, sich mit unterschiedlichen Lebensfragen und Werten auseinanderzusetzen

Aus diesem Sammelsurium an Eindrücken und Erfahrungen werden die Guides und Späher später einmal ihre Persönlichkeit zusammenfügen. Guides und Späher müssen sich noch nicht festlegen, eine Festlegung erfolgt erst später als junge Erwachsene. Je vielfältiger die Erfahrungen und Bilder, desto günstiger für die Identitätsentwicklung.

Die Methoden der GuSp-Stufe, die den Entwicklungsaufgaben rund um die Identitätsentwicklung zuarbeiten, sind vor allem die *Programmmethoden*:

- Schritt für Schritt und Patroullentämter aber auch das Lager, erlauben den Guides und Spähern vielfältige Aufgaben und Fertigkeiten auszuprobieren. Die Kids sollen dabei eher viel Verschiedenes ausprobieren, als in einem einzelnen Bereich besonders gut zu werden.
- Hike, Lager, Outdoor- oder Erlebnispädagogik ganz allgemein lassen die Guides und Späher ihre Grenzen erfahren und ermuntern sie, sich den Herausforderungen des Lebens zu stellen. Diese herausfordernden Situationen in einem geschützten Rahmen erlauben es den Kinder ganzheitlich zu Lernen und ihre Grenzen zu erweitern. Das Meistern von diesen sogenannten Risikosituationen in einem geschützten Rahmen stärkt das Selbstbewusstsein deiner Guides und Späher und beugt (selbst)zerstörerischen Verhaltensweisen vor, wie beispielsweise Suchtverhalten oder Essstörungen.
- Meine Schritte zum Versprechen und die Überstellung haben eine besondere Nähe zur Werteentwicklung und zu Spiritualität. Sich einer Gemeinschaft anzuschließen oder aus dieser aufzubrechen, bedeutet eine existenzielle Veränderung und ruft Verunsicherung hervor. Diese Phasen brauchen achtsame Begleitung und daher haben wir eigene Methoden dafür.

Den Entwicklungsaufgaben „Geschlechtsidentität“ und „Spirituelle Entwicklung“ arbeiten nur wenige Methoden automatisch zu. Daher solltest du bei deiner langfristigen Programmplanung auf diese beiden



Entwicklungsaufgaben besonderes achten und bewusst Aktivitäten in diesem Bereich anbieten, um ganzheitliches Lernen zu fördern.

Methoden der GuSp-Stufe rund um den Trupp

Aus der Tabelle wird ersichtlich, dass die Methoden rund um den Trupp nicht wesentlich für die Bearbeitung der Entwicklungsaufgaben sind. Der Trupp ist aus Sicht der Guides und Späher zwar ein soziales System (wie eine Schulklasse), aber keine Peer Group. Grund dafür ist, dass 10- bis 13-Jährige den komplexen Gruppenprozess in einem Trupp nicht eigenständig gestalten können. Das ist Aufgabe des Leitungsteams. Daher bist du als LeiterIn Teil des Trupps, während du kein Teil der Patrouille (Peer Group) bist! Dir und deinem Stufenteam obliegt die Truppleitung, dies umfasst auch den Vorsitz im Trupprat und in der Truppversammlung. Nichtsdestotrotz sollen die Guides und Späher das Truppleben altersgemäß mitbestimmen.

Für kleine Pfadfindergruppen mit nur einer GuSp-Patrouille (also keinem GuSp-Trupp) ist das eine gute Nachricht. Sie können trotzdem einen vollständigen Rahmen aufspannen, der den Kids vielfältige Gelegenheiten bietet, ihre Entwicklungsaufgaben zu bearbeiten.

In großen Pfadfindergruppen mit vielen GuSp-Patrouillen gibt es häufig mehrere GuSp-Trupps. Nicht zuletzt auch deshalb, da es Guides und Späher in einem Trupp mit dreißig und mehr Kids zunehmend schwerer fällt, zu allen Kids gute Beziehungen aufrecht zu erhalten.

Weiterführendes

- **Fachwissen für LeiterInnen/Pädagogische Grundlagen/Entwicklungsaufgaben**
- **grünton Die Patrouille als soziales Lernfeld**
- **grünton Partizipation – Kids reden mit**
- **grünton Patrouillenaufgaben – Schrittweise ein Team werden**
- **grünton Geschlechterbezogene Pädagogik als Teil des Ganzen**
- **grünton Spiritualität als Teil des Ganzen**
- Diverse **grüntöne** zu den Methoden der GuSp-Stufe

Anmerkung: Zum Redaktionsschluss bereits fertiggestellte **grüntöne** können durch einen Link hier im pdf direkt angeklickt werden. Besteht kein Link, so ist der entsprechende **grünton** erst im Werden oder **über die Übersicht** zu finden.