

Die Guides und Späher-Stufe im Überblick

Die Altersstufe der Guides und Späher umfasst die 10- bis 13-jährigen PfadfinderInnen. Als LeiterIn der GuSp-Stufe hast du den pädagogischen Auftrag die ganzheitliche Entwicklung der Kinder und jungen Jugendlichen zu eigenverantwortlichen Persönlichkeiten zu fördern.

Du erreichst dies, indem du die PfadfinderInnenmethode anwendest, dein Programm alle acht Schwerpunkte abdeckt und die Guides und Späher bei der Bearbeitung ihrer Entwicklungsaufgaben unterstützt. Das klingt nach einer großen Herausforderung, aber keine Sorge, wenn du die Methoden der GuSp-Stufe richtig anwendest, bist du auf dem richtigen Weg.



Dieser Grünton möchte dir einen ersten Überblick über die unterschiedlichen Methoden der GuSp-Stufe bieten. Die hier vorgestellten Methoden kannst du als erprobte Wege verstehen, die dich bei der Erfüllung des pädagogischen Auftrags gut unterstützen. Jede einzelne Methode stellt eine altersgemäße konkrete Umsetzung der PfadfinderInnenmethode für die GuSp-Stufe dar. 10- bis 13-jährige brauchen um gut lernen und gut zusammenarbeiten zu können noch recht viel Struktur, daher setzt du in der GuSp-Stufe relativ viele verschiedene Methoden ein.

Tiefergehende Informationen zur Umsetzung der PfadfinderInnenmethode bei den Guides und Spähern findest du im grünton [Die PfadfinderInnenmethode bei den Guides und Spähern](#).

Warum arbeiten wir bei den Guides und Spähern mit Patrullen?

Die Methoden des Patrullensystems

Die wichtigste Sozialform in unserer Altersstufe ist die Patrulle, welche in der Entwicklungspsychologie auch Peer group genannt wird. Bei den Guides und Spähern verstehen wir darunter eine Kleingruppe von vier bis acht Mädchen und Buben, welche möglichst selbständig über ihr Zusammenleben bestimmt. Die Patrulle nimmt eine zentrale Rolle in der GuSp-Stufe ein und arbeitet gleich fünf von neun Entwicklungsaufgaben zu.

Kinder und junge Jugendliche der Guides und Späher Stufe...

- ... erlernen den Umgang mit sozialen Normen (Werteentwicklung).*
- ... erlernen die Möglichkeit der Gestaltung von sozialen Systemen anhand der Peer Group (Gemeinschaft).*
- ... lernen ihre eigene Meinung und ihre eigenen Interessen in der Peer Group zu vertreten und diese den Anforderungen und Erwartungen anderer gegenüberzustellen (eigene Meinung).*
- ... beteiligen sich im Rahmen ihrer individuellen Entwicklung an demokratischen Prozessen ...und helfen bei der Findung von Regeln für die Gemeinschaft mit (Mitbestimmung).*
- ... vertiefen ihre Freundschaften basierend auf gemeinsamen Interessen (Freundschaft).*

Weitere Informationen zu den Entwicklungsaufgaben der Guides und Späher findest du im Fachwissen für JugendleiterInnen sowie im grünton [Die Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe](#).

Detaillierte Hintergrundinformationen zur Methode Patrulle findest du in den grüntönen [Die Patrulle als soziales Lernfeld](#), [Den Rahmen für die Patrulle gestalten](#) und [Die Patrullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden](#).





Ein wichtiges Ziel einer Peer Group und damit auch einer Patroule ist es, ein erfolgreiches Team zu werden. Dazu gehört, dass die Patroule ihre selbst auferlegten Aufgaben erfolgreich bewältigt sowie in der Lage ist, ein Zusammengehörigkeitsgefühl zu entwickeln. Deine Aufgabe als GuSp-LeiterIn ist es diese sozialen Lernprozesse in der Patroule zu beobachten und gegebenenfalls auch zu unterstützen. Das Patroullensystem bietet den Kids vielfältige Methoden an, um als Patroule zu wachsen.

Patroullerrat

Im Patroullerrat trifft die Patroule gemeinschaftlich Entscheidungen, plant und reflektiert das Zusammenleben und bearbeitet bewusst ihre Probleme.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Kids reden mit – Mitbestimmung innerhalb der Patroule**.

Patroullenaktion

Eine Patroullenaktion ist eine von der Patroule gemeinsam ausgesuchte, geplante und durchgeführte Aktion.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Die Patroullenaktion – Kids planen Programm**.

Patroullenaufgaben

In jedem Team müssen sogenannte Teamaufgaben wahrgenommen werden, damit das Team seine Ziele erreichen kann und der Zusammenhalt im Team erhalten bleibt und gestärkt wird. Die Patroullenaufgaben sind eine altersgerechte Auswahl aus diesen Teamaufgaben, welche die Kids lernen schrittweise wahrzunehmen – ganz nach ihren Fähigkeiten.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Die Patroullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden**.

KornettIn

Die Methode KornettIn bietet der Patroule die Möglichkeit einzelne Patroullenaufgaben für eine bestimmte Zeit an ein Patroullensmitglied zu übertragen. Welche Aufgaben das sind, an wen diese delegiert werden und wie diese Funktion heißt, sind demokratische Entscheidungen der einzelnen Patroullen. In Orgelpfeifenpatroullen (Patroullen mit Kindern unterschiedlichen Alters) bietet die Methode zusätzlich einen Rahmen für das Peer Tutoring. Peer Tutoring bedeutet, dass jüngere Guides und Späher von älteren Guides und Spähern lernen. Es stellt also eine Lernsituation zwischen Gleichgestellten dar. Im Gegensatz zu einer klassischen Lernsituation, beispielsweise zwischen Lehrenden und SchülerInnen, gibt es beim Peer Tutoring kein Autoritätsverhältnis.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Patroullenenämter und KornettIn – Schrittweise Verantwortung übernehmen**.

Patroullenenämter

Einzelne Patroullensmitglieder können sich frei nach ihren Interessen und Fähigkeiten in Absprache mit der Patroule ein Patroullenenamt auf Zeit wählen. Sie übernehmen damit freiwillig Verantwortung für eine Aufgabe gegenüber der Patroule. Patroullenenämter sind nicht mit den Patroullenaufgaben zu verwechseln, welche von der Patroule gemeinsam wahrgenommen werden müssen, damit diese als Team funktionieren kann.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Patroullenenämter und KornettIn – Schrittweise Verantwortung übernehmen**.

Unsere Programmmethoden unterstützen die ganzheitliche Entwicklung

Für die Zufriedenheit der Guides und Späher ist vor allem das Patroullenklima wichtig, d.h. dass die sozialen Gruppenprozesse letztlich gut verlaufen. Wichtig dafür ist, dass sie ein vielseitiges Programm erleben, das Spass macht, herausfordert und das sie mitbestimmen können. Dafür stehen dir folgende erprobte Methoden zur Verfügung:

Heimstunde

Heimstunde nennen wir regelmäßige (wöchentliche) Zusammenkommen deines GuSp-Trupps. Die Guides und Späher erleben dabei im Laufe eines Jahres, ein über alle acht Schwerpunkte ausgewogenes und ganzheitliches Programm. Dieses kann im Rahmen der Patroule, des Trupps, sowie innerhalb von Interessengruppen stattfinden oder auch auf einzelne Personen ausgerichtet sein. Partizipationsprozesse ermöglichen die

umfassende Mitbestimmung der Kids am Programm. Regelmäßige Heimstunden fördern die Gruppenentwicklung in der Patrouille als auch im Trupp.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du in den **grüntönen Die Heimstunde – LeiterInnen planen Programm und Ganzheitliche und ausgewogene Programmplanung.**

PfadfinderInnenlager

Im Rahmen eines Lagers kannst du den Kids sowohl Raum zum Ausprobieren als auch Erlebnisse bieten, für die in den wöchentlichen Heimstunden kaum Platz ist. Üblicherweise fahren die Patrouillen eines Trupps gemeinsam auf Lager, wobei neben kürzeren Wochenendlagern auch ein längeres Zeltlager in den Sommerferien fix im Jahresplan verankert sein sollte. Auf einem Lager bietest du den Kids vielfältige Lernfelder an, sie erforschen in einer Gruppe von Freunden Neuland, lernen herausfordernde Situationen abseits der eigenen Familie und der üblichen Umgebung zu bewältigen. Außerdem üben die Kids Verantwortung für sich selbst und für wechselnde Aufgaben zu übernehmen (nicht zu verwechseln mit den Patrouillenaufgaben). Das Lagerleben bietet der Patrouille insgesamt vielfältige Möglichkeiten sich als Gruppe weiterzuentwickeln und als Team zu wachsen.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grüntön Das Lager.**

Freizeit am Lager

Im Rahmen eines Lagers soll es auch frei gestaltbare Zeit für deine Guides und Späher geben. Kids brauchen Rückzugsräume, sie haben das Bedürfnis nach selbst gestaltbarer Zeit.

Weitere Programmmethoden, mit denen du die Kreativität und den Einfallsreichtum deiner Guides und Späher fördern kannst, sind:

Abenteuer

Das Abenteuer ist das gemeinsame Erleben von Spannung, Spaß und Action, sowie das Wagnis und Meistern von riskanten und herausfordernden Situationen und Aufgaben in der Patrouille innerhalb eines geschützten Rahmens. Diese Methode hilft dir Inhalte und Werte altersgemäß, interessant und spielerisch zu vermitteln. Du kannst auch mit Hilfe dieser Methode das soziale Lernen in der Patrouille gezielt unterstützen.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grüntön Das Abenteuer – Das Leben mit anderen Augen sehen.**

Wettbewerb

Beim Wettbewerb wird die beste Leistung (Antwort, Lösung, etc.) der Guides und Späher gesucht. Die Teilnehmenden – einzelne Kinder oder Gruppen von Kindern/Patrouillen – messen sich miteinander an der Lösung der gestellten Aufgabe. Die Guides und Späher lernen dabei, sich auf eine Risikosituation einzulassen, wobei das Risiko eines Wettbewerbs vor allem darin besteht zu verlieren. Sie erleben im Wettbewerb Erfolge und Niederlagen. Sie lernen, mit eigenen und fremden Niederlagen umzugehen, sie erleben Leistungsdruck und erhöhen ihre Frustrationstoleranz. Gleichzeitig lernen sie, als GewinnerInnen nicht überheblich zu sein und die Schlechteren dadurch nicht zu demotivieren oder zu beschämen, sondern ihnen wertschätzend zu begegnen.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grüntön Der Wettbewerb – Spielerische Standortbestimmung.**

Hike

Der Hike ist eine selbständige Patrouillenwanderung, häufig mit Übernachtung außerhalb des Lagerplatzes. Die Fortbewegungsart, der Schwierigkeitsgrad und die Länge der Hikeroute sind variabel und auf die Fähigkeiten der Patrouille abgestimmt. Der Hike bietet einen Rahmen für das gemeinsame Bewältigen von Herausforderungen, sowie die bewusste Naturerfahrung unterwegs und auf dem Übernachtungsplatz. Die Anzahl und die Schwierigkeit der Hike-Herausforderungen sind ebenfalls auf die Fähigkeiten der Patrouille abgestimmt, wobei auch hier die Kids mitbestimmen.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grüntön Der Hike – Die Natur erfahren und Teamgeist erleben.**

Spiel

Spielen ist die ursprüngliche, menschliche Form des Lernens und der Entwicklung, die du vielfältig in der GuSp-Stufe einsetzen kannst.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grüntön Das Spiel.**





Traditionen, Zeremonien und Rituale

Wie in der PfadfinderInnenmethode beschrieben, ist es wichtig einen symbolischen Rahmen zu verwenden. Dies gilt nicht nur für die Versprechensfeier, sondern ist auch in Heimstunden, Patrullenräten und auf Lagern wichtig. Traditionen, Zeremonien und Rituale bieten deinen Guides und Spähern Fixpunkte, an denen sie sich orientieren können.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Traditionen – Asche oder Feuer?**

Trupp

Zwei bis vier GuSp-Patrullen bilden einen Trupp. In großen PfadfinderInnengruppen kann es auch mehr als einen GuSp-Trupp geben. Der Trupp ist nicht nur eine Organisationseinheit, sondern auch eine Sozialform, wo die einzelnen Kids und Patrullen zusammenleben und Programm durch folgende Methoden mitgestalten:

Truppversammlung

In einer Truppversammlung hat jedes Guide und jeder Späher die Möglichkeit, das Truppleben aktiv mitzubestimmen. Hier werden Themen behandelt, die alle Kids persönlich betreffen und deswegen die Zustimmung jeder/s Einzelnen erfordern. Dies können beispielsweise Regeln für alle Guides und Späher sein; auch Programmideen, die bereits vorab im Trupprat erarbeitet wurden und dann von allen Truppmitgliedern abgestimmt werden. Die Truppversammlung entspricht von der Idee her dem WiWö-Forum.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Kids reden mit – Mitbestimmung auf Truppebene.**

Trupprat

Im Trupprat kommen Repräsentanten der einzelnen Patrullen und des Leitungsteams zusammen, um gemeinschaftliche Entscheidungen zu treffen, das Zusammenleben zu planen und zu reflektieren, sowie um Probleme zu lösen.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Kids reden mit – Mitbestimmung auf Truppebene.**

Methoden, die individuelles Lernen der Guides und Späher fördern

Guides und Späher lernen nicht nur von und mit Gleichaltrigen, indem sie Verantwortung für sich und die Patrouille übernehmen, sondern sie arbeiten auch an ihrer individuellen Entwicklung. Im Zuge der individuellen Entwicklung müssen Guides und Späher folgende vier Entwicklungsaufgaben bearbeiten.

Kinder und junge Jugendliche der Guides und Späher Stufe

- ... setzen sich mit unterschiedlichen Geschlechterrollen und dem eigenen Körper auseinander (Geschlechtsidentität).
- ... erkennen, nutzen, erweitern und vertiefen ihre individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten (Fähigkeiten und Fertigkeiten).
- ... stellen sich ihren individuellen geistigen und körperlichen Herausforderungen und Grenzen. Schrittweise lernen sie mit diesen Herausforderungen verantwortungsvoll umzugehen, und ihre eigenen Grenzen zu erweitern, ohne sich selbst oder andere zu gefährden (Herausforderungen und Grenzen).
- ... entdecken, erleben und vertiefen ihre individuelle Spiritualität (Spiritualität).

Folgende Methoden unterstützen die Guides und Späher bei der Bearbeitung dieser Entwicklungsaufgaben.

Weitere Informationen zu den Entwicklungsaufgaben der Guides und Späher findest du im **grünton Die Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe.** Infos zu spiritueller Entwicklung im **grünton Spiritualität als Teil des Ganzen.**

Meine Schritte zum Versprechen

Diese Methode bereitet die Guides und Späher auf ihre Entscheidung vor, PfadfinderIn zu werden und unser Gesetz als Richtschnur für ihr Leben anzunehmen. Im Rahmen der Vorbereitung auf das Versprechen lernen die Kids ihre Patrouille und das PfadfinderInnengesetz kennen, sowie das PfadfinderInnenversprechen zu verstehen. In kleinen, selbstgewählten Aufgaben sowie im Rahmen von Heimstunden erleben sie, welche Werte sich hinter den Gesetzespunkten verbergen.

Das PfadfinderInnenversprechen ist der erste symbolische Schritt, Verantwortung für die eigene persönliche Weiterentwicklung im Sinne der PfadfinderInnenmethode zu übernehmen.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grünton Meine Schritte zum Versprechen – Sich für die PfadfinderInnen entscheiden.**



Schritt für Schritt

Die Methode Schritt für Schritt ermöglicht es jedem einzelnen Guides und Späher, sich individuelle Herausforderungen aus den acht Schwerpunkten zu setzen und zu bearbeiten. Die Kinder setzen sich persönliche Lernziele in einem selbst gewählten Interessensgebiet. Die damit verbundenen Erfolgserlebnisse motivieren zu neuen Herausforderungen und stärken die Bereitschaft, für ihre persönliche Weiterentwicklung Verantwortung zu übernehmen. Die Lernerfolge werden in der Patrouille oder im Trupp gebührend anerkannt und die neu erworbenen Fähigkeiten in die Gemeinschaft eingebracht.

Weitere Informationen zu dieser Methode findest du im **grüntön Schritt für Schritt – Kids wachsen durch selbst gewählte Herausforderungen**.

Geschlechterbezogenes Arbeiten bei den GuSp

Wir haben keine explizite GuSp-Methode, um den Aspekt geschlechterbezogenes Arbeiten abzudecken. Es ist daher notwendig, dass du als LeiterIn bewusst Lernfelder für deine Guides und Späher gestaltest. Geschlechtergerechtes Arbeiten setzt voraus, dass wir für Guides und Späher gleiche Möglichkeiten und Chancen schaffen, einen partnerschaftlichen Umgang zwischen den Geschlechtern pflegen und uns gegenseitig respektieren. Deine Guides und Späher haben unterschiedliche Bedürfnisse, auf die du in deiner Programmplanung Rücksicht nehmen kannst. Soziale Geschlechterrollen sind einfach in jeder Situation vorhanden – auch diese kannst du mit deinen Kids be- und erarbeiten, indem du sie spielerisch hinterfragst. Genaue Details und Informationen zur geschlechterbezogenen Arbeit mit deinen Guides und Spähern findest du in den beiden **grüntönen Geschlechterbezogenes Arbeiten mit Kids** und **Geschlechterbezogene Pädagogik als Teil des Ganzen**.

Stufenübertritt

Die Guides und Späher werden während ihrer gesamten Zeit in der GuSp-Stufe auf die nächste Altersstufe der Caravelles und Explorer vorbereitet.

Weitere Informationen zur Vorbereitung auf die CaEx-Stufe findest du im **grüntön Die Bedeutung der Stufenübertritte**.

Ganzheitliche und ausgewogene langfristige Programmplanung

Die PfadfinderInnenmethode unterstützt dich dabei, deinen Guides und Spähern zu ermöglichen, selbst Lernschritte zu machen sowie ihre Entwicklungsaufgaben zu bearbeiten. Wenn du über das gesamte Pfadjahr in deine Programmplanung die PfadfinderInnenmethode, die pädagogischen Schwerpunkte und die Methoden der GuSp-Stufe berücksichtigst, ist ein ausgewogenes und ganzheitliches Programm gewährleistet. „Kids reden mit!“ – meint, dass du deine Guides und Späher in der Planung des Programms immer wieder echte Möglichkeiten zur Mitbestimmung gibst.

Weitere Informationen zur Programmplanung findest du im **grüntön Ganzheitliche und ausgewogene Programmplanung**. Viele Anregungen, wie Mitbestimmung deiner GuSp gelingen kann, findest du im **grüntön Partizipation – Kids reden mit!** Dort findest du auch das Planungswerkzeug **Fast Ape**.

Schlüsselfigur GuSp-LeiterIn – Vorbild und Freund sein

Wir verwenden viele verschiedene Methoden in der Arbeit mit unseren Guides und Spähern. Wenn du darauf achtest, alle Elemente der PfadfinderInnenmethode umzusetzen, öffnest du in vielen Fällen fast automatisch Lernfelder für die Bearbeitung von Entwicklungsaufgaben. 10- bis 13-Jährige brauchen nicht nur Regeln, Strukturen und herausfordernde Freiräume, sondern auch deinen Zuspruch und Rückhalt, dein Vertrauen und ein offenes Ohr für Ihre Sorgen. Das sind wichtige unterstützende Aufgaben eines/einer PfadfinderInnenleiters/ PfadfinderInnenleiterin.

Bei all der Aufmerksamkeit für die Guides und Späher darfst du nicht auf ihre Eltern vergessen. Auch Eltern brauchen Informationen und Rückmeldungen und ebenso bist du auf Informationen von den Eltern angewiesen, um gut auf die Bedürfnisse der Kids eingehen zu können.

Weitere Informationen findest du in den **grüntönen Die Patrouillenaufgaben – Schrittweise ein Team werden, Schlüsselfigur GuSp-LeiterIn und Eltern- und Öffentlichkeitsarbeit**.

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