



Pfadfinder

Auf die richtige Spur kommen

Erfahrungsorientierte Lernmethoden

Sie haben ein METALOG® training tool erworben! Damit haben Sie sich für eine flexibel einsetzbare Methode entschieden, mit der Sie bei der Arbeit mit Gruppen Inhalte erlebbar machen und so den nachhaltigen Praxistransfer stärken. Wenn dies Ihre erste Begegnung mit erfahrungsorientierten Lernmethoden ist, dann laden wir Sie ein, sich in den folgenden Abschnitten ein Bild von diesem Konzept zu machen, damit Sie Ihr neues Tool in der Praxis optimal nutzen können. Die METALOG® training tools sind interaktive Übungen. Was meinen wir damit? In der Interaktion finden authentische Gruppenprozesse statt. In einem geschützten Raum – also frei von den Anforderungen des Alltags – meistern die Teilnehmer gemeinsam durch effiziente Kommunikation eine anspruchsvolle Aufgabe. Die METALOG® training tools „übersetzen“ Lerninhalte und Theorie auf eine mit allen Sinnen erlebbare Ebene. „Learning by doing“ heißt sehen, hören und fühlen – eben **echt lernen**. Sie knüpfen mit diesem erfahrungsorientierten Lernprojekt also direkt an der individuellen Realität der Teilnehmer an und leiten sie dazu an, ihre eigenen Schlüsse zu ziehen und Lösungsstrategien zu entwickeln. Die Vielfältigkeit und Komplexität der Themen, die Sie mit dieser Übung bearbeiten können, hängen maßgeblich von Ihrer Kreativität ab. Je gezielter Sie die Übung für Ihre Gruppe maßschneidern, indem Sie die Inszenierung, die Durchführung und die Auswertung des Lernprojekts an die Gruppenkultur anpassen, desto eindrucksvoller und reichhaltiger wird die Lernerfahrung der Gruppe sein.

Mit dem **Pfadfinder** können u. a. folgende Themen illustriert und erlebbar gemacht werden: Teaminteraktion, das Funktionieren von lernenden Systemen, Win-win-Situationen erkennen lernen, Kooperation, Feedbackprozesse, systemische Zusammenhänge, Wahrnehmen von körpersprachlichen Signalen.

Grundablauf

1. **Inszenierung:** Geben Sie dem Lernprojekt Sinn. Neben Regeln und Rahmenbedingungen erklären Sie in diesem ersten Schritt, welche inhaltliche Bedeutung die Übung für die Gruppe hat.
2. **Durchführung:** An dieser Stelle tritt die Gruppe in den Vordergrund. Während sie das Lernprojekt erlebt, beobachtet der Trainer.
3. **Intervention:** Wenn sich die Teilnehmer in einer Sackgasse befinden, die über längere Zeit andauert, können Sie den Prozess unterbrechen und die Gruppe dabei unterstützen, selbst eine Lösung zu finden.
4. **Auswertung:** Sammeln Sie die unterschiedlichen Erfahrungen aus dem Lernprojekt. Während der Auswertung bieten sich zahlreiche Möglichkeiten zum Praxistransfer, indem Sie die Erlebnisse des Lernprojekts in die „echte Welt“ übersetzen.

Rahmenbedingungen

Akteure (min./opt./max.): 6/12/18

Zeit: 20–40 Minuten

Platz: min. 5 x 6 m

Vorbereitung

Legen Sie das Tuch mit dem schwarz aufgenähten Raster nach oben auf den Boden. Legen Sie sich das „Geld“ (je nach Gruppengröße 10.000 oder 20.000 Metalog), die Signalpfeife, einen Stift und die Vorlage zurecht. Bereiten Sie ein Flipchart vor, auf das Sie die Regeln (s. u.) übertragen.

Ziel

Aufgabe der Gruppe ist es, das Feld von der einen Seite zur anderen Seite zu durchqueren. Dabei gibt es nur einen einzigen richtigen Weg. Dabei sollen möglichst wenig vermeidbare Fehler gemacht werden. Die Gruppe hat ein Budget von 10.000 Metalog und soll möglichst wenig davon verbrauchen. Bei jedem vermeidbaren Fehler muss die Gruppe 1.000 Metalog bezahlen.

Regeln

- Die Gruppe hat 5 Minuten Planungszeit und 20 Minuten Zeit für die Durchführung. Wenn die Planungszeit beendet ist, darf die Gruppe nicht mehr sprechen. Falls trotzdem jemand spricht, kostet das 1.000 Metalog.
- Wenn die Gruppe 5 Minuten mehr Planungszeit möchte, kann der Trainer das erlauben. Die 5 Minuten kosten ebenfalls 1.000 Metalog.
- Die Gruppe muss eine Reihenfolge festlegen, in der die Akteure versuchen, das Feld zu durchqueren. Die Reihenfolge bleibt bis zum Ende bestehen.
- Wenn ein Akteur, der gerade versucht, das Feld zu durchqueren, einen Fehler macht, d. h. auf ein Feld tritt, das neben dem korrekten Weg liegt, gibt der Trainer ein Signal (Pfeife). Wenn ein Akteur auf ein Feld tritt, das neben dem korrekten Weg liegt und bereits von einem anderen Akteur betreten wurde, es sich also um einen vermeidbaren Fehler handelt, muss die Gruppe 1.000 Metalog bezahlen.
- Es ist jeweils nur einer Person erlaubt, sich auf dem Feld aufzuhalten. Macht diese einen Fehler, muss sie das Feld verlassen.
- Es ist nicht erlaubt, ein Feld auszulassen. Der nächste Schritt darf jeweils immer nur in eines der angrenzenden Felder gehen.
- Beim Verlassen des Feldes muss die Person, die einen Fehler gemacht hat, auf demselben Weg das Feld verlassen, auf dem sie gekommen ist. Hier sind weitere Fehler und vermeidbare Fehler möglich.
- Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Es ist nicht erlaubt, sich z. B. mithilfe von Papier und Stift einen Plan zu entwerfen oder irgendwelche Markierungen auf dem Feld zu hinterlassen.
- Wenn die Gruppe während der Durchführung noch einmal Planungszeit benötigt, kostet die Minute 1.000 Metalog.

Ablauf

1. **Inszenierung:** „Ihre Aufgabe ist es, dieses Feld von der einen zur anderen Seite zu durchqueren. Dabei gibt es nur einen richtigen Weg. Damit Sie den Weg bewältigen können, ist es wichtig, möglichst gut zusammenzuarbeiten und voneinander zu lernen. Und Schwächere unterstützend einzubinden ... Außerdem sollen Sie möglichst wenig Budget verbrauchen. Hier sind 10.000 Metalog (Trainer übergibt das Geld). Es gelten folgende Rahmenbedingungen ...“ Jetzt zeigt der Trainer die schriftlich vorbereiteten Regeln und geht sie mit der Gruppe durch.
2. **Durchführung:** Jetzt beginnt die Gruppe ihre Planung. Je besser die Planungsphase verläuft, desto leichter fällt der Gruppe die Bewältigung der Aufgabe in der „stummen Phase“. Während der Durchführung müssen zahlreiche vorher nicht absehbare Lernschritte von der Gruppe geleistet werden: Wer merkt sich was? Wie gehen wir mit Fehlern und vermeidbaren Fehlern um? Wie lernen einzelne Akteure voneinander? Wie werden Schwächere unterstützt? Etc.
Wichtig für den Trainer: Verfolgen Sie jeden einzelnen Schritt der Akteure. Geben Sie ein Signal, wenn ein Akteur einen vermeidbaren Fehler macht, und kassieren Sie 1.000 Metalog pro vermeidbaren Fehler.

Praxistipp

Um die Schritte der Gruppe korrekt zu verfolgen und keine Fehler zu übersehen, hat sich folgendes Vorgehen bewährt: Machen Sie sich auf dem Vorlagenblatt zwei unterschiedliche Zeichen, eins für einen „normalen“ Fehler (hier empfehlen wir, einen kleinen Kreis in das entsprechende Feld zu machen, in dem der Fehler passiert ist). Wird der Fehler wiederholt, d. h. handelt es sich um einen „vermeidbaren“ Fehler, dann machen Sie ein Kreuz in den Kreis. Jetzt wissen Sie wo der vermeidbare Fehler passiert ist. Hilfreich kann zusätzlich sein, zu vermerken, wer den Fehler gemacht hat. Diese Information können Sie in der Auswertung verwenden. Hier können Sie z. B. folgende Frage stellen: „Was hätten Sie gebraucht, um diesen Fehler nicht zu machen ...?“

3. **Auswertung:** Nach der „stummen“ Durchführung genießt es die Gruppe, wieder sprechen zu können. Nutzen Sie diesen Zustand für die Auswertung und stellen Sie z. B. folgende Fragen:
 - Was war der Schlüssel zu dieser Aufgabe?
 - Welches waren hilfreiche Schritte, um die Aufgabe zu lösen?
 - Was war Ihre Strategie bei der Lösung?
 - Was hat jeder Einzelne dazu beigetragen?
 - Welche Phasen waren schwierig zu bewältigen? Wie ist Ihnen das dann doch gelungen?
 - Wer wurde wie unterstützt?
 - Wer hatte welche Rolle in der Durchführung?
 - Welche Entwicklungsschritte können Sie beschreiben?
 - Wie sind Sie mit der Komplexität der Aufgabe umgegangen?
 - Welche Rolle spielte die nonverbale Kommunikation für die Durchführung der Übung?
 - Wo erkennen Sie Parallelen zu Ihrer aktuellen Situation/zu Ihrem Anliegen?

Gruppen mit mehr als zwölf Teilnehmern

Ist die Gruppe größer als zwölf Teilnehmer, ist eine Zweiteilung ratsam. Hier kann ein Co-Trainer bei der Durchführung hilfreich sein. Falls Sie keinen Co-Trainer zur Verfügung haben, weisen Sie einen Teilnehmer aus der Gruppe in diese Aufgabe ein. Die eine Teilgruppe soll das Feld von der einen Seite durchqueren, die andere von der gegenüberliegenden Seite. Beide Teilgruppen sind abwechselnd am Zug. Wichtig: Beide gehen denselben Weg! Beide Gruppen verfügen jeweils über ein Budget von 10.000 Metalog. Bei der Inszenierung für zwei Teilgruppen sollte die Aufgabe so gestellt werden, dass deutlich wird, dass beide Teams Teil einer größeren Organisation sind. Es soll deutlich werden, dass ein „Voneinanderlernen“ und „Sich-Unterstützen“ hilfreich ist. Außerdem ist es hilfreich, das Lernprojekt von zwei bis vier Beobachtern verfolgen zu lassen, die am Ende ihre Wahrnehmungen mit in die Auswertung einbringen können.

Varianten

„**Die Wendung**“: Die Gruppe bekommt die Aufgabe, sich gemeinsam auf das Tuch zu stellen und dann – ohne vom Tuch herunterzusteuern – dieses Tuch zu wenden. Diese Variante fordert neben viel Körperkontakt natürlich auch strategisches Planen und Vorgehen bei der Lösung. Diese Variante ist ein sehr schöner Energizer.

„**Tuch falten**“: Die Gruppe bekommt die Aufgabe, sich auf das Tuch zu stellen. Dann stellt der Trainer die Aufgabe: „Ihre Aufgabe ist es, das Tuch so häufig zu falten, wie Sie können. Sie haben 3 Minuten, sich abzusprechen, dann möchte ich gerne wissen, wie viel Mal Sie sich vornehmen, das Tuch zu falten ...“ Nach 3 Minuten geht es mit dem gesetzten Ziel los. Diese Variante eignet sich besonders für kleine Gruppengrößen von vier bis zehn Teilnehmern.

Erwarten Sie das Unerwartete!

Die praktische Erfahrung hat gezeigt, dass jede Gruppe auf dieses Lernprojekt ein wenig anders reagieren wird, da es die Gruppensituation authentisch widerspiegelt. Darin liegt die Chance für Sie als Trainer: Lassen Sie Ihrer Gruppe diesen Freiraum. Freuen Sie sich über spontan entstehende Reaktionen aus der Gruppe. Nutzen Sie alles, was passiert, für ein nachhaltiges Lernerlebnis!

Lieferumfang: 1 waschbares Tuch, 1 Signalpfeife, 20 Geldscheine aus Holz, 1 Klemmbrett, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung in praktischer Tasche.



Informative und aufschlussreiche Videos zu diesem und auch anderen Tools finden Sie unter www.metalog.de

VORLAGE
