

Die Macht der Karten

Eine mögliche Art der Transferarbeit in der Erlebnispädagogik mit Kindern.

von Patric Bill

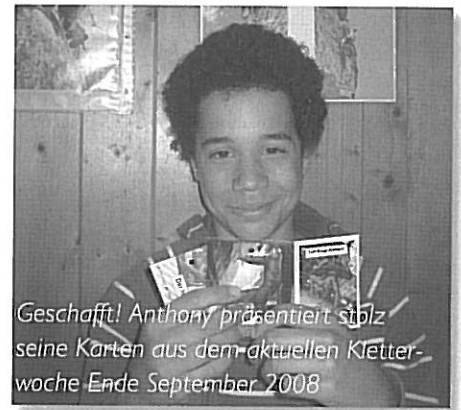
Das Gute liegt oft näher als man denkt. Auf der Suche nach geeigneten Transfermitteln in der Arbeit mit Kindern im Grundschulalter sind wir auf die Karten- und Bildersammelwut der Kinder gestossen. Seit einiger Zeit werden in unserer Institution nicht mehr nur „Pannini-Bilder“ und „Yu-Gi-Oh-Karten“, sondern auch eifrig „Erlebnispädagogische Belohnungskarten“ verwendet. Wie das funktioniert und wie sich die Kartenmanie im Chinderhuus Ebnit entwickelt hat, schildert der nachstehende Bericht.

Zur Ausgangslage

Die Sozialpädagogik, oder vielmehr die Pädagogik als Ganzes, ist schon seit längerer Zeit durch engere finanzielle Rahmenbedingungen gezwungen, Leistungen und daraus resultierende Erfolge für Geldgeber und Auftraggeber transparent ausweisen zu können. Die Erlebnispädagogik kennt dies wohl in einem besonderen Ausmaß, da man sich für die „schönen Dinge“ wie Klettern oder Schneeschuhlaufen im grauen Erziehungsalltag doppelt erklären muss. Dieser Umstand führte wohl dazu,

dass sich gerade die erlebnispädagogische Fachwelt intensiv mit Transferfragen auseinandersetzt und wichtige Theorien und Methoden entwickelt hat.

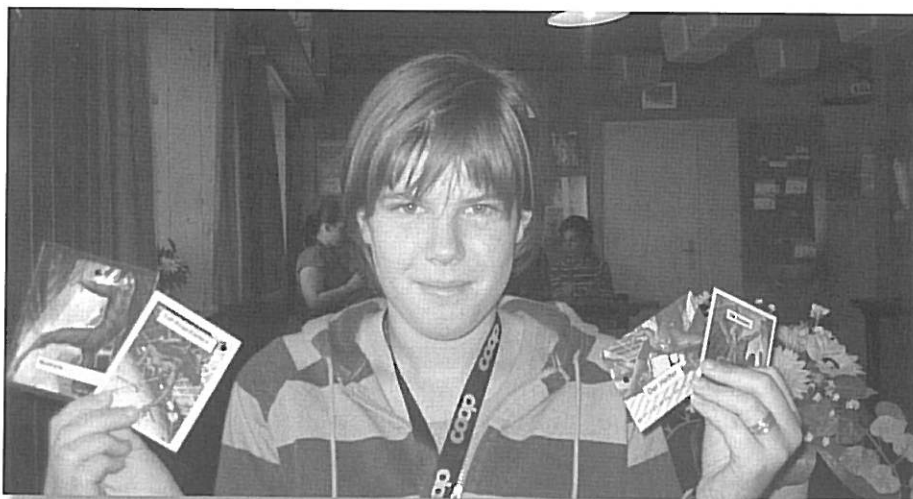
Ein wohl in allen Bereichen zentraler Bestandteil des Transfers von Erlebnissen und Erfahrungen in den erzieherischen Alltag, sprich ins Alltagsleben der Klienten, der Eltern und des Erziehungssystems sind Auswertungen und Reflexionen. Wir haben in unserer Institution die Erfahrung gemacht, dass in unserem Erwachsenenverständnis sehr vieles über die Sprache läuft. Mit Kindern im Grundschulalter gemachte Erfahrungen und Erlebnisse sprachlich zu thematisieren, ist immer wieder eine Herausforderung. Kindern fehlen oft die nötigen Strukturen in Gesprächen. Viele Kinder zeigen sich wortkarg, man muss ihnen in unserem Sprachgebrauch richtiggehend „die Würmer aus der Nase ziehen“. Zudem sind manche Kinder sprachlich durch psychoorganische Störungen teils wirr und ausufernd. Kinder aus Emigrationsfamilien sind zu differenziertem Ausdruck oft nicht in der Lage.



Geschafft! Anthony präsentiert stolz seine Karten aus dem aktuellen Kletterwoche Ende September 2008

Wie wertet man nun mit solchen Kindern erlebnispädagogische Interventionen aus, wenn doch gerade die Auswertung ein zentraler Bestandteil eines Transfererfolgs ist? Natürlich gibt es zahlreiche kreative, gestalterische Methoden, welche hier ihre Berechtigung haben. Auf der Suche nach neuen Möglichkeiten sind wir auf Altbekanntes gestossen. Wir haben entdeckt, dass Kinder quer durch alle Kulturen und Schichten, oft auch unabhängig vom Alter, einen überaus ausgeprägten Sammeltrieb mitbringen.

Gesammelt werden oft Karten. Gerade letzten Sommer waren die Pannini-Bilder der Fussballhelden hoch im Kurs. Aber auch Yu-gi-Oh-, Pokemon- oder Autogrammkarten sind innerhalb von Kindergruppen stets ein Renner. Sieht man genau hin, bemerkt man auch, dass diese Karten oft selbstredend sind. Kinder finden sich in hunderten von Karten scheinbar mühelos zurecht und erkennen rasch die Hierarchien und Werte der jeweiligen Sammelobjekte. Wie die Piktogramme an Bahnhöfen und Flughäfen sind sie ohne sprachliche Kenntnisse les- und verstehbar.



Auch Michaela ist stolz auf ihre, gemäß dem Motto eines Kletterprojektes, zahlreichen Spider-Man-Karten

Die Karten als erlebnispädagogische Hilfsmittel

Steht nun im Chinderhuus eine erlebnispädagogische Woche auf dem Programm, so überlegt sich der Erlebnispädagoge während der Planung, welche zentralen Elemente innerhalb der Woche für die Kinder von Bedeutung sein werden. Nehmen wir als Beispiel die Planung einer Schneeschuhwoche. Die Planung verläuft nun so, dass überlegt wird, mit was für Herausforderungen die Kinder während der Woche konfrontiert werden könnten. In einer Schneeschuhwoche werden die

Kinder mit Sicherheit im Ausdauerbereich gefordert werden. Die Kinder sollten lernen, ihr Material selbständig an- und ausziehen zu können, sie lernen das Lesen der Tierspuren, sind als Gruppe draußen in spielerischen Übungen unterwegs, sollen sich in der Hütte an alltäglichen Arbeiten beteiligen, brauchen Geduld im Umgang mit Lawinensuchgerät und und und...

Aufgrund dieser Überlegungen werden die jeweiligen Karten kreiert. Als Vorlage dienen oft Bilder, welche diese Aufgaben oder Leistungen darstellen. Sehen wir uns einige Beispiele an.

Der Kämpfer, die Ausdauerkarte

Die Kinder verstehen rasch, dass der Protagonist auf dem Bild auf seinem Weg an den Südpol wohl zahlreichen Gefahren und harten Wegtouren ausgesetzt ist. Sie nehmen ihn als Held wahr, welcher zur Erreichung seines Zieles kämpfen und auf die Zähne beißen muss.



Die Helferkarte

Der Koffer zeigt den Kindern, dass Helfen in zahlreichen Situationen möglich ist. Die verschiedenen Pflaster und Salben lassen sich unterschiedlich einsetzen, kommen aber immer irgendwem zu Gute. Zudem ist der Koffer als „Helfer“ in greller Farbe für alle gut sichtbar.



David Beckham, die Führerkarte
Beckham kennen bis jetzt alle Kinder. Die Kinder verstehen anhand dieser Karte, dass ein Beckham, ein Mannschaftsführer, Verantwortung innerhalb eines Teams oder eben einer Gruppe übernimmt. So in etwa können die Karten aussehen. In unseren erlebnispädagogischen Projekten

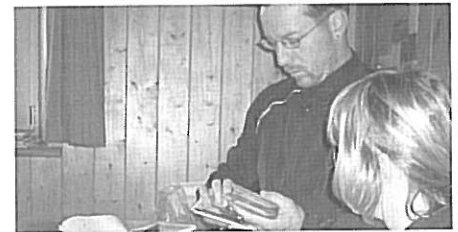


achten wir darauf, dass wir jeweils mit rund sechs Karten arbeiten, damit während der Woche der „Sammeltrieb“ der Kinder auch geweckt werden kann. Die Karten lassen sich für jede Woche beliebig dem Programm anpassen, wobei gewisse Karten in all unseren Aktivitäten präsent und wiederkehrend sind.

Was geschieht nun konkret während der Woche?

In jeder unserer erlebnispädagogischen Aktivitäten werden einmal am Tag, meist am Abend, die verschiedenen Ziele der Kinder ausgewertet, die für jedes Kind einzeln oder für die gesamte Gruppe im Voraus in Zusammenarbeit mit Eltern, Schule, Einweisern und Kindern festgelegt wurden. Nebst diesen Zielen geschehen meist zahlreiche wichtige Erlebnisse und Ereignisse während des Tages, welche nicht in direktem Zusammenhang mit den einzelnen Zielsetzungen der Kinder liegen. Hier kommen nun die Karten zum Zuge.

In einer Plenumsrunde, an welcher alle Kinder und alle anwesenden Betreuerinnen und Betreuer teilnehmen, wird nun ein Set aller möglichen Karten für alle sichtbar auf dem Tisch verteilt. Der Reihe nach kann nun jedes Kind einzeln sagen, welche Karte es an diesem Tag bekommen möchte. Das Kind muss für jede gewünschte Karte eine kurze Begründung abgeben. Danach entsteht eine Diskussion aller Beteiligten. Alle können sich äußern, ob sie der Meinung sind, dass das Kind die Karte verdient hat oder



Rolf Lüthi (Erlebnispädagoge im Chinderhaus Ebnit) sortiert die Belohnungskarten, während Jana schon gespannt darauf wartet, ob es heute für eine Karte reicht.

Beispiel Peter, 12-jährig

Peter ist stark übergewichtig. Er hat in sportlichen Aktivitäten Mühe, dem Rest der Gruppe zu folgen. Während einer Tagestour auf den Schneeschuhen bewegt sich die Gruppe in unwegsamem Gelände und steigt steil den Berg hoch. Nach anfänglichen Schwierigkeiten zu Beginn der Woche versucht Peter auf dieser Tour, ohne zu murren, beim Aufstieg zu kämpfen. Dies ist ihm bis zu diesem Tag nicht wirklich gelungen. Die Kämpferkarte will er aber unbedingt auch erhalten. Obschon Peter am Schluss der Gruppe unterwegs ist und von dieser zeitweise auch weit abgehängt wird, kämpft er sich den Berg hoch. Die Karte ist beim Aufstieg für Peter ein Thema, er spricht davon und fragt sich laut, ob er diese wohl heute erhalten könne. Er erreicht zufrieden und glücklich das Ziel. Am Abend bei der Zielauswertung nimmt er sich die „Kämpferkarte“ und wird von der Gruppe und den Betreuern bestärkt, diese für die Leistung während der Tour mehr als verdient zu haben. Glücklich und zufrieden geht's mit der Karte um den Hals ins Bett. Während des weiteren Wochenverlaufs, aber auch während des weiteren Aufenthaltes von Peter in unserer Institution bleibt die „Kämpferkarte“ präsent. Die Karte nimmt im Zimmer von Peter einen Sonderplatz ein, er sieht sie täglich und wird an dieses positive Erlebnis zurückerinnert. Darauf folgende Wanderungen verlaufen gut, wenn auch Peter noch immer nicht zu den Schnellsten gehört, gelingt es ihm zusehends besser, mit Freude an der Bewegung unterwegs zu sein. „Herumgemotze“ hört man kaum mehr!

nicht. Der Stichtenscheid liegt jeweils bei der Betreuungsperson, welche die Runde anleitet. Bekommt ein Kind eine Karte, wird in der Gruppe lautstark applaudiert. Das Kind erhält Lob und Anerkennung.

Die Karte unterstützt die Sprache

Die Karten ermöglichen es, gezielt auf Leistungen und Erlebnisse der Kinder zu reagieren, diese zu würdigen oder aber auch Dinge kritisch zu hinterfragen oder zu beanstanden. Oft geschieht es, dass Kinder ihre Leistungen beispielsweise stark überschätzen oder zu rasch mit sich zufrieden sind. Hier dienen die Karten dazu, dem Kind mitzuteilen, was für konkrete Erwartungen an eine gewisse Karte geknüpft sind. „Du bist nahe dran an der Helferkarte, musst aber deine Hilfsbereitschaft innerhalb der Gruppe noch klarer zum Ausdruck bringen. Versuch doch morgen, die Kinder aktiv zu fragen, ob du ihnen beim Anziehen der Schneeschuhe helfen kannst“, kann es beispielsweise seitens eines Betreuers heißen. Das Kind weiß nun konkret, was von ihm erwartet wird und kann gezielt darauf reagieren.

Wir begegnen oft auch Kindern, welche über ein geringes Selbstvertrauen verfügen. Sie haben Mühe, eine Karte überhaupt zu beantragen, meinen, es reiche sowieso nicht. Nicht selten steht dies zu einem Widerspruch zu dem, was die Kinder während einer Woche alles tun und leisten. So bieten die Karten auch die Möglichkeit, Kinder für Dinge zu belohnen, welche sie selbst gar nicht wahrnehmen. „Ich finde, du hast dir diese Karte mehr als verdient. Auch wenn du diese selbst nicht beantragst, gebe ich sie dir, das war heute eine tolle Leistung“, heißt es dann oft.

Die Karten als gruppendynamischer Treibstoff

Wenn vor einem erlebnispädagogischen Projekt über die Karten und deren Umgang informiert wird, dann gibt es meist zwei verschiedene Lager. Die einen sind schon im Vorfeld überaus motiviert und können kaum darauf warten, sich Karten zu ergattern, während andere Kinder das Ganze doch mehr als Kleinkinderkram sehen. In den ersten Projekttagen ist es

Beispiel Andrea, 13jährig

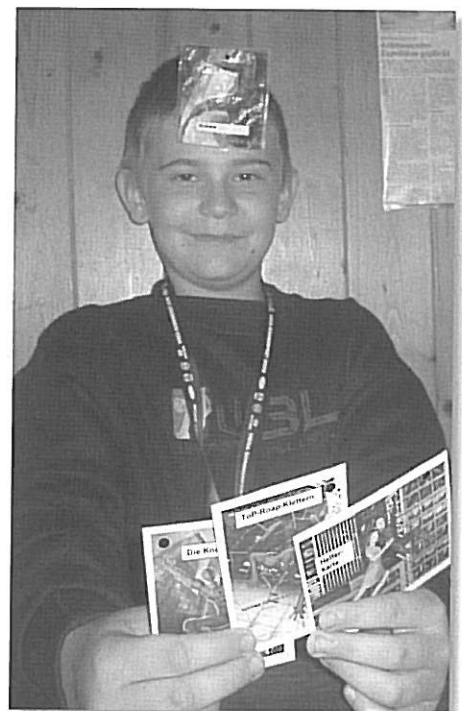
Andrea zeigt in der Schneeschuhwoche eindruckliche Leistungen. Sie zeichnet sich vor allem durch ein hohes Mass an Sozialkompetenz aus. Andrea hat den Blick für die anderen Kinder, übernimmt als Gruppenälteste Verantwortung, nicht nur für sich, sondern für alle in der Gruppe. Sie hat einen positiven Einfluss auf die ganze Gruppe. Demgegenüber zeigt sich Andrea bei Zielauswertungen auffallend bescheiden, man muss sie regelrecht zu ihren Karten zwingen. Durch die Kartenauswertung eröffnet sich eine Diskussion mit Andrea, in der sie in Tränen ausbricht und sagt, sie fühle sich von zu Hause aus unter enormem Druck, habe stets das Gefühl, den Erwartungen seitens der Mutter nicht gerecht zu werden. Es zeigt sich, dass ihr Selbstwertgefühl trotz ihrer enormen Leistungen während der Woche stark angekratzt ist. Andrea erhält die „Beckham-Karte“, welche innerhalb der Gruppe einen hohen Stellenwert hat. Sie erreicht bis Ende Woche alle Karten. Mit diesen „Auszeichnungen“ kehrt Andrea aus der Woche zurück in die Institution. Ihr Selbstvertrauen ist sichtlich stärker und der wichtige Punkt, nämlich die Erwartungshaltungen der Mutter Andrea gegenüber, kann in der verbleibenden Zeit des Aufenthaltes gezielt mit der Mutter angegangen werden.

dann oft so, dass nur wenig Karten vergeben werden. Dies liegt aus unserer Sicht wohl daran, dass unser Zielpublikum bis anhin nicht durch strebsames Verhalten glänzte. Da aber in jeder Gruppe (und das trifft nach unserer Erfahrung wirklich für jede Gruppe zu) Kinder dabei sind, welche sich rascher an neue Situationen anpassen, aktiv mithelfen und sich für andere in der Gruppe einsetzen, erhalten eben diese schon früh Karten. Was nun geschieht, hat sicherlich etwas mit Gruppendruck zu tun. Durch Machtverhältnisse und Positionskämpfe innerhalb der Gruppe wollen dann auch die anderen Kinder Karten holen. Die Kinder werden zunehmend motivierter und versuchen, im Alltag, draußen in der Natur zu erkennen, wo die Herausforderungen liegen. Durch den Sammeltrieb der Kinder steigt die Motivation innerhalb der Gruppe.

Hat dieses „Leistungs- und Belohnungskartendenken einen Platz in der Erlebnispädagogik?

Kritische Stimmen können durchaus der Meinung sein, dass durch diese Art zu Arbeiten das Leistungdenken gefördert wird und vieles nur über die Belohnung läuft. Dies stimmt so auch, wir sind uns diesem Umstand bewusst. Wir sind jedoch der Überzeugung, dass wir durch diese Art zu arbeiten mehrere Fliegen auf einmal treffen. Zum einen dienen die Karten klar als Motivationsfaktor, genauer gesagt

sogar als extrinsischer Motivationsprozess, welcher bekanntlich langfristig eine eher bescheidene Wirkung hat. Aber warum nicht auch auf diesen zurückgreifen, wenn intrinsische Faktoren sowieso stets im Zentrum der Überlegungen und Planungen stehen? Weiter erreichen wir durch die Karten die Kinder direkter in Reflexionen und Auswertungen. Die Kinder sind in der Lage, aufgrund der Struktur über ihre Erlebnisse Auskunft zu geben. Es entstehen kindergerechte Gespräche. Weiter können



Und die Karte von Lars klebt gar auf dem Schwierigkeitsgrad 6a+!

mit Karten Leistungen gewürdigt werden, ohne großen materiellen Aufwand zu betreiben. Die Kinder haben an einfachen, selbstlamierten Karten Freude. Und zu guter Letzt, und das ist wohl das Wichtigste, nehmen die Kinder die Karten an ihrem Schlüsselband mit in die Institution und mit nach Hause. Die Karten symbolisieren für die Kinder die unterschiedlichsten Erlebnisse und Ereignisse. Die Karten haben alle eine positive Botschaft, die Kinder erhalten die Karten, weil sie etwas dafür gemacht haben und nicht als Grund eines Versäumnisses.

Auch Wochen später erinnern die Karten die Kinder direkt an Gelerntes und Erleb-

tes. Die Kinder präsentierten die Karten stolz den Eltern oder anderen Bezugspersonen. Sie sind anhand der Karten in der Lage, über die Erlebnisse zu berichten und zu erzählen. Sie wissen auch Wochen nach einem erlebnispädagogischen Projekt noch ganz genau, welche Karte für was war. Sie wissen noch, welches Wetter bei einem Aufstieg herrschte, wissen noch, an welchen Stellen sie was gesehen und entdeckt haben. Die Karten helfen den Kindern, Erlebnisse in den Alltag zu transferieren.

Für uns sind diese Karten aus dem erlebnispädagogischen Alltag nicht mehr weg zu denken.

Autor:

Patric Bill, Institutionsleiter Chinderhuus Ebnet, 32jährig, verheiratet und Vater

von vier Kindern.
patric.bill@ebnet.ch, www.ebnet.ch

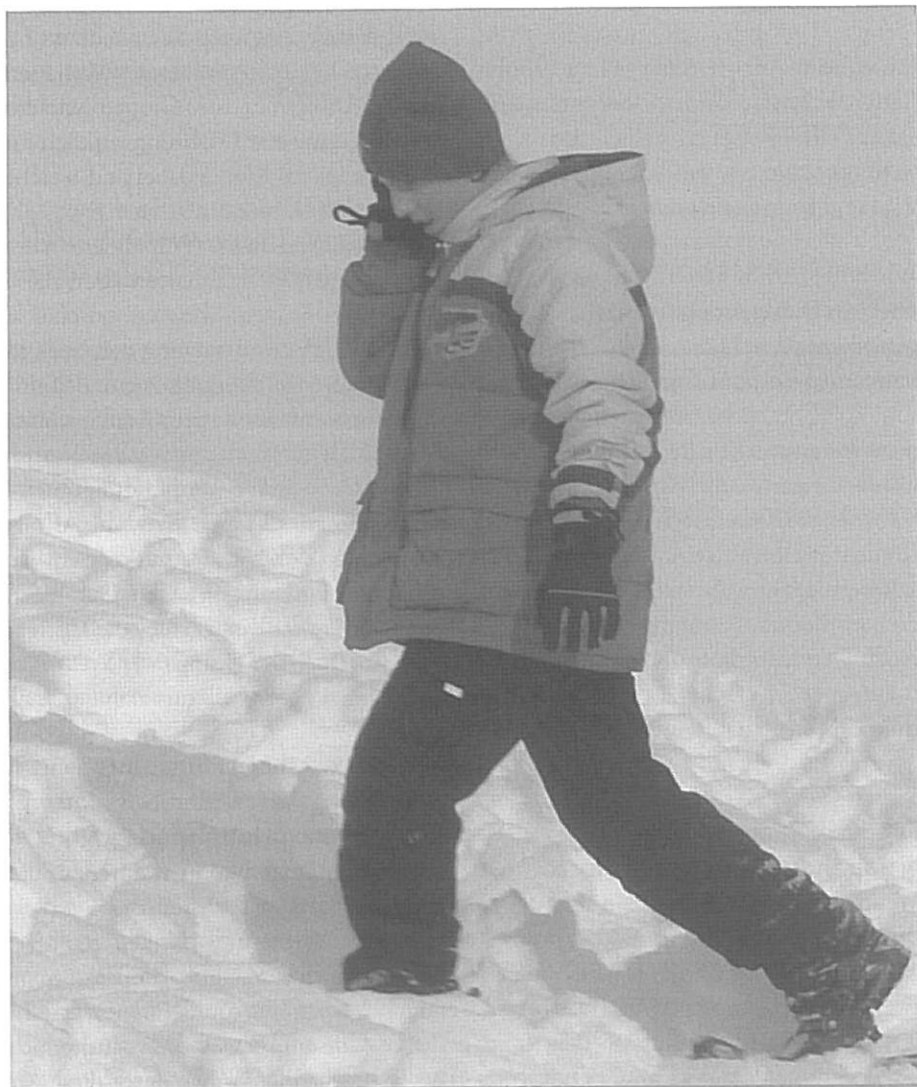
Zur Institution:

Das Chinderhuus Ebnet bietet in der faszinierenden Bergwelt des Saanenlandes (Berner Oberland) stationäre Notfallplätze für Kinder im Grundschulalter an. Die Institution unterstützt und entlastet Familien in Not- und Übergangssituationen während 365 Tagen im Jahr rund um die Uhr. Die Erlebnispädagogik hat als Ergänzung zur Alltagspädagogik und zum internen Schulbetrieb innerhalb der Institution einen wichtigen Stellenwert. Sie ist konzeptionell geregelt und mit dem Auftrag der Notfallplatzierung vernetzt.



Beispiel Erkan, 12jährig

Erkan ist ein Junge aus dem Kosovo. Entgegen allen Vermutungen, er könnte sich infolge „Coolness“ der Karten verweigern, macht er sehr gut mit. Er zeigt großen Einsatz, ist jedoch oft ungestüm und wenig geduldig. Seine Ungeduld steht ihm vor allem im Umgang mit dem Lawinenpiepser sichtlich im Weg. Er schafft es bis zum letzten Tag nicht, das Gerät zu bedienen. Dies frustriert ihn dermaßen, dass er am Tag der Abreise darum bittet, nochmals mit dem Piepser eine Übung machen zu können. Der Erlebnispädagoge spricht mit ihm, zeigt ihm nochmals auf, worauf es ankommt. Während im Haus gepackt wird, versucht Erkan nochmals, einen verschütteten Rucksack zu orten. Es gelingt ihm beim letzten Versuch und er bekommt die Karte. Er hat die Übung geschafft, weil er das Gelernte ein erstes Mal ruhig und geduldig umsetzt. Stolz kehrt er mit den Karten zurück in die Institution und zeigt allen seine Karten. Die Karte mit dem Lawinenpiepser ist verständlicherweise besonders wertvoll! Erkan zeigt sich trotz seines Temperaments ruhiger, und wenn er im Alltag zu emotional zu werden droht, hilft die Karte, das Erlebnis wieder herzuholen. Und nicht zuletzt war Erkan wohl kaum einmal in der Schule derart motiviert, eine Prüfung (freiwillig) mehrmals zu wiederholen.



Erkan telefoniert nicht, sondern versucht in letzter Sekunde doch noch den „verschollenen Rucksack“ zu orten. Und dies freiwillig zum x-ten Mal!