

Schritt für Schritt Einführungsheimstunde – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schritt_f%C3%BCr_Schritt_Einf%C3%BChrungsheimstunde/

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:22

Die **Schritt für Schritt - Einführungsheimstunde** soll den Hintergrund des **Schritt für Schritt**-Systemes den Kindern gegenüber motivieren.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel der Heimstunde](#)
 - [1.1](#)

Hintergrundinformationen

- [2 Inhalte](#)
- [3 Methode](#)
- [4 Motto](#)
- [5 Programmablauf](#)
 - [5.1 Einstieg \(5-10 min.\)](#)
 - [5.2 Hauptteil \(60 min.\)](#)
 - [5.3 Abschluss \(20 min.\)](#)
 - [5.3.1 Reflexion](#)
- [6 Material](#)
- [7 Unterlagen](#)
 - [7.1 Stationsbeschreibungen](#)
 - [7.2 Punktematrix](#)

Schritt für Schritt Einführungsheimstunde	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Erleben einer Herausforderung; Erkennen der unterschiedlichen Voraussetzungen
Inhalt:	HHH in unterschiedlichen Aufgaben
Teilnehmer:	mehrere Patrullen
Leiter:	mind. 1 Leiter / Patrolle
Ort:	Pfadfinderheim
Material:	(siehe #Material)
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	

Ziel der Heimstunde

Die GuSp haben eine Herausforderung erlebt und haben erkannt, dass jede/r von ihnen unterschiedliche Voraussetzungen mitbringt.

Hintergrundinformationen

Im Sfs suchen sich die GuSp immer wieder neue Herausforderungen. Dazu ist es relevant, dass die GuSp wissen, was eine Herausforderung ist und dass für jede/n andere Voraussetzungen gelten. Die gleiche Aufgabe kann für den einen/ die eine sehr leicht sein und für jemand anderen sehr schwer. Das sollen die GuSp in der Reflexion nach dieser Heimstunde selbst erkannt haben.

Inhalte

Herz, Hirn, Hand in verschiedenen Aufgaben verpackt

Methode

Stationenlauf

Motto

Game Show – Die große Herausforderung

Programmablauf

Einstieg (5-10 min.)

Showmaster und AssistentInnen begrüßen die TeilnehmerInnen der neuen Game Show – Die große Herausforderung. Die Game Show sucht den/die TeilnehmerIn, der/die die anstehenden Herausforderungen am besten meistert - ede/r für sich selbst.

Das Punktesystem wird vorgestellt. Dabei gibt es eine zweigeteilte Bewertung der Stationen. (Punktematrix mit Erklärung im Anhang.)

Hauptteil (60 min.)

10 Stationen, die verschiedene Ziele verfolgen: - 1. Unterforderung - 2. Überforderungen bzw. absolut nicht schaffbar - 3. Selbsteinschätzung - 4. Nur von einem Teil der GuSp schaffbar -> abhängig von Voraussetzungen, die die Kinder mitbringen Diese Stationen sind unbedingt in dieser Art und Weise durchzuführen und genau nach Anleitung, damit der Effekt der Stationen spätestens bei der Reflexion zu Tragen kommt. (Stationsbeschreibung und Ablauf im Anhang.) Nachdem die Kids eine Station absolviert haben, wird in der Punktematrix entsprechend eingetragen -> Diese ist im

Idealfall für alle sichtbar aufgestellt. Empfehlenswert ist es, eine Wartezone einzurichten, da es zwischendurch für einige GuSp zu Wartezeiten kommt. Dort evt. Getränke, Erfrischungen anbieten und die Möglichkeit zur Erholung. Diese ist zwar nicht unbedingt notwendig, aber es wirkt einfach gut.

Ablauf:

- Die Reihenfolge, in der die Kinder die Stationen absolvieren, ist egal. Die Kinder werden von der Wartezone zu den Stationen geschickt oder abgeholt, je nach Betreuungsverhältnis LeiterInnen – Kinder.
- Es ist notwendig, dass jede/r LeiterIn mehrere Stationen betreut.
- Es ist nicht notwendig, dass alle Stationen gleichzeitig zur Verfügung stehen.
- Die Stationen können von mehreren Kindern gleichzeitig absolviert werden, Material muss entsprechen mehrfach vorhanden sein.

ACHTUNG: Bei den Stationen 1, 4 und 6 sollen die Kinder gegenseitig nicht mitbekommen, wie die Selbsteinschätzung bzw. das Ergebnis der anderen sind.

Abschluss (20 min.)

Siegerehrung und Belohnung Hier bekommt jedes Kind für geschaffte Stationen eine kleine Belohnung. Dabei sollen unbedingt alle mitbekommen, wer wie viele Belohnungen bekommt – Großgruppe.

Reflexion

Die Reflexion ist ein wesentlicher Teil dieser Heimstunde, damit die entstandene Unzufriedenheit bei einigen Kindern aufgenommen wird und so die Begründung für das SfS geschaffen wird. Vorweg sollen die GuSp äußern dürfen, was sie als fair/unfair empfunden haben.

Fragestellung

Was habt ihr bei der Game-show als fair/unfair empfunden? Und wenn möglich begründen.

Dann sollen die GuSp bewerten, bei welchen drei Stationen sie mit ihrer Leistung besonders zufrieden waren. Jede/r bekommt drei Klebepunkte (selbe Farbe) und klebt diese in die Punktematrix.

Aufgabenstellung

Klebt einen Klebepunkt zu den drei Stationen, wo ihr mit eurer Leistung besonders zufrieden seid.

Material

- 1x Punktematrix und Stifte in verschiedenen Farben
- Anzahl Kids x Fehlersuchbild
- 1x Wasserkanister
- 50 Gegenstände
- 50 Stifte
- Mindestens 4 Jonglierbälle/Keulen
- Gegenstände unterschiedlicher Farbe (5-10 von jeder Farbe)
- Maßband

- Englischer Satz

Unterlagen

Stationsbeschreibungen

Wichtig ist, dass die Kinder bei den Stationen 1, 4 und 6 die Selbsteinschätzung und das Geschaffte von den anderen nicht mitbekommen.

1. Die GuSp sollen einschätzen, wie hoch sie cm-mäßig springen können und es dann versuchen. Hier zählt die Leistung unabhängig der Körpergröße (auch als „Jump and Reach“ bekannt). (Markieren, wie hoch sie reichen können und dann kennzeichnen, wo sie mit springen hinreichen - Differenz = Sprunghöhe.) Wenn Sie ungefähr die geschätzte Sprunghöhe erreichen, gilt die Station als geschafft.
2. Wer reicht hoch genug? -> Egal wie groß die Kinder sind, wer eine gewisse Höhe mit Springen erreicht, bekommt eine Belohnung. -> Das zielt auf die unterschiedlichen körperlichen Voraussetzungen ab, die jede/r mitbringt. Die Höhe muss so gewählt sein, dass einige der GuSp es mit Springen erreichen und andere sicher nicht.
3. Simple Zählen Station (50 Stk. Stifte): Totlangweilig, keine Herausforderung - > sie bekommen trotzdem eine Belohnung.
4. Station einen Wasserkarner tragen: Sie sollen zuerst schätzen, wie weit sie es schaffen, einen Karner mit ca. 15l Wasser zu tragen. WICHTIG: Der

Karner darf vorab nicht gehoben werden – das ist ein bewusster Unsicherheitsfaktor für die Selbsteinschätzung. Dann ausprobieren. Selbsteinschätzung und Ergebnis. Selber Effekt wie Station 1. Bei denen, die ungefähr richtig geschätzt haben, gilt die Station als geschafft. Die eigene Einschätzung soll nach Meinung der Kinder auch eine Herausforderung darstellen. Wichtig bei der Stationsbetreuung ist, die GuSp zu einer Einschätzung zu bewegen, die sie auch herausfordert.

1. Farblich sortieren. Verschiedene Gegenstände (rote, grüne, gelbe, blaue), die sie farblich sortieren sollen -> Selber Effekt wie Station 3.
2. Kim-Spiel: Sie sollen abschätzen, wie viele von 50 Gegenständen sie sich innerhalb von 2 Minuten merken können. Dann werden sie vor die Gegenstände geführt und versuchen sich so viele wie möglich zu merken. Danach werden die Gegenstände entfernt und die Kinder schreiben auf, welche sie sich gemerkt haben. Selber Effekt wie 1 und 4.
3. Liegestütze: Die Kids sollen 100 Liegestütze machen. Zielt darauf ab, dass sie es gar nicht erst versuchen, weil nicht möglich.
4. Ein Fehlersuchbild lösen: Ein einfaches Fehlersuchbild soll gelöst werden. Selber Effekt wie Station 3 und 5.
5. Jonglieren: Die Kinder sollen mit 4 Bällen jonglieren. Belohnung nur, wenn 30 Sekunden geschafft. Selber Effekt wie Station 7. Wenn GuSp dabei sind, die diese Aufgabe schaffen würden, dann entsprechend schwerer gestalten.
6. Übersetzung: Die Kinder müssen einen englischen Satz ins Deutsche übersetzen. Sollen die älteren Kids schaffen, aber die jüngeren nicht. Selber Effekt wie Station 2.

Punktematrix

Für die Punktematrix eignet sich eine große Tafel, Whiteboard oder mehrere FlipCharts.

Kids/Stationen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Maria	----	----	1	----	5	----	----	----	----	----
Anna	----	3	----	----	----	----	----	----	----	----
Thomas	----	----	----	----	----	----	----	4	----	----

Es gibt pro Station und Kind ein Feld, in diesem Feld werden zwei Werte festgehalten:

Geschafft/Nicht geschafft

Es wird vermerkt, ob das Kind die Station „geschafft“, „nicht geschafft aber versucht“ oder „nicht versucht“ hat. Dazu bieten sich folgende Symbole an:

- Geschafft: Hakerl
- Nicht Geschafft aber versucht: X und Hakerl
- Nicht Versucht: X

Selbsteinschätzung

Die zweite Wertung, die in die Matrix kommt, ist eine Selbsteinschätzung darüber, ob sie für diese Station eine Belohnung verdient haben oder nicht.

Skala für Selbsteinschätzung:

- 1 - „ja sehr verdient“ bis zu 5 – „nein gar nicht“

WICHTIG: Die Selbsteinschätzung hat nichts mit der tatsächlichen Belohnung zu tun. Vor der Reflexion bekommen alle GuSp eine kleine Belohnung für jede geschaffte Station, unabhängig von der Selbsteinschätzung, die die GuSp abgegeben haben.

Autoren: Taskforce Schritt für Schritt des GuSp-Bundes-Arbeitskreises