Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft

Die Patrulle

Die Patrulle ist die Gruppe, in der Du Deine Zeit bei den Guides und Spähern verbringen wirst. Im Kapitel „Weg zum Versprechen“ hast Du bereits einiges über die Patrulle gelesen: Ihr habt bereits einen Namen, habt Euch schon Patrullenämter ausgesucht, Eure Patrullenecke gestaltet, einen Verständigungsplan erstellt, vielleicht auch ein Patrullenmaskottchen oder einen Patrullenwimpel gebastelt. Du weißt auch schon ein bisschen etwas über Patrullen- und Trupprat und hast bereits gemeinsam mit den anderen die Erprobungen auf dem Weg zum Versprechen erlebt.
In diesem Kapitel wirst Du jetzt mehr erfahren darüber, wie Ihr in der Patrulle zusammenarbeiten könnt, wie Patrullen- und Trupprat aussehen können, wie Du Dein Patrullenamt ausführen kannst, und wie Ihr gemeinsam Euer Programm gestalten könnt.

Der Patrullenrat

Der Patrullenrat ist der Kreis, in dem die Patrulle ihr gemeinsames Leben bespricht und plant. Jedes Patrullenmitglied hat Sitz und Stimme darin. Hier kannst Du direkten Einfluss nehmen auf das Geschehen in der Patrulle und auch im Trupp.

Ihr solltet darauf achten, dass regelmäßig ein Patrullenrat stattfindet. Hier wird gemeinsam besprochen

- wie die letzte Heimstunde oder Aktion war
- was besonders gut daran war, was beim nächsten Mal besser gemacht werden soll
- welche Aktivitäten in nächster Zeit gemacht werden sollen
- wer Probleme hat
- wem es plötzlich nicht mehr so richtig gefällt und warum nicht
- ob alle mit ihrem Patrullenamt zurechtkommen
- ob Patrullenmaterial angeschafft werden soll

Worauf sollt Ihr bei einem Patrullenrat achten?

Worauf sollt Ihr bei einem Patrullenrat achten?

Umgebung

Damit Ihr bei einem Patrullenrat sinnvoll arbeiten könnt, muss die Umgebung passen. Das heißt, Ihr solltet darauf schauen, dass alle bequem sitzen und einander auch sehen, dass es hell und warm genug ist, dass es nicht zu laut ist, niemand ständig durchs Zimmer läuft und auch sonst eine gewisse Ordnung herrscht. Vielleicht wollt Ihr es Euch auch mit ein paar Keksen oder Getränken gemütlicher machen. Ihr werdet auf jeden Fall etwas zum Schreiben brauchen, vielleicht habt Ihr auch ein Plakat, auf dem die wichtigsten Punkte notiert werden, sodass sie alle sehen.

Zeit

Damit der Patrullenrat erfolgreich wird, solltet Ihr Euch ausmachen, wann Ihr anfangt und wann Ihr aufhört. Eine gewisse Pünktlichkeit hilft, Unmut und Chaos zu vermeiden. Ein Patrullenrat muss nicht ewig dauern, nehmt Euch aber trotzdem genügend Zeit, um alles in Ruhe erledigen und besprechen zu können; wenn Ihr hudelt, werdet Ihr zu keinen Ergebnissen kommen, mit denen Ihr auch nachher noch zufrieden seid.

Wenn Ihr am Anfang noch sehr bewegungshungrig seid, könnt Ihr ruhig ein paar Minuten lang Euer Lieblingsspiel spielen.

Inhalt

Es muss allen klar sein, worum es in dem speziellen Patrullenrat geht. Typische Punkte sind:

- Was ist seit dem letzten Patrullenrat passiert?
- Was wollen wir in nächster Zeit machen?
- Wie geht's uns so?

Der Rückblick ist wichtig, damit Ihr herausfindet, was Ihr von dem gemacht habt, was Ihr Euch vorgenommen habt, und wie es funktioniert hat. Aus Euren Erfolgen und Misserfolgen könnt Ihr für die Zukunft lernen.

Hilfen für den Rückblick

Ihr findet hier ein paar Anregungen, wie Ihr Eure Rückblicke gestalten könnt. Wichtig dabei ist, dass Ihr Euch Zeit dafür nehmt und nachher auch noch miteinander über die Ergebnisse sprecht.

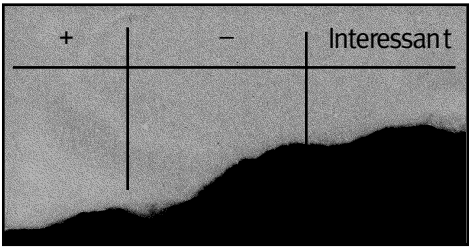
Inhaltlicher Rückblick

Heuwagen – Mistwagen
Zeichnet auf einen großen Bogen Packpapier einen Heu- und einen Mistwagen auf. In den Heuwagen schreibt oder zeichnet Ihr alles, was Ihr als „Ernte“ eingebracht habt, was Euch also gefallen hat, was Ihr Euch „aufheben“ wollt, was einfach gut war. – In den Mistwagen kommt alles, was Euch nicht gefallen hat, was nicht geklappt hat oder fad war. Das schmeißt Ihr zum „Mist“.

Zielscheiben
Wenn Ihr Euch etwas vorgenommen habt, Euch Ziele gesteckt habt, sollt Ihr überprüfen, ob Ihr sie erreicht habt. Zeichnet Euch dazu zu den einzelnen Fragen oder Bereichen Zielscheiben auf, jedeR macht dann einen Punkt darauf, mehr in die Mitte, wenn sie/er glaubt, dass Ihr das Ziel erreicht habt, mehr am Rand, wenn etwas nicht so geklappt hat.

Ampel – Rückblick
JedeR bekommt drei Kärtchen: ein rotes, ein gelbes und ein grünes. Auf vorbereitete Fragen (dabei helfen Euch sicher Eure LeiterInnen) heben alle das grüne Kärtchen, die der Aussage zustimmen; das rote Kärtchen, die der Aussage nicht zustimmen; das gelbe Kärtchen, wenn sie unentschieden sind. Anschließend besprecht Ihr die Ergebnisse.

PMI

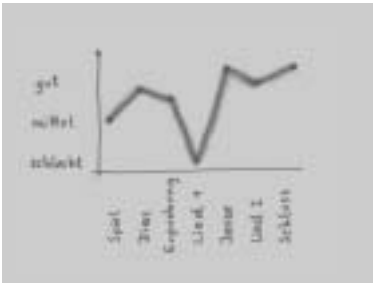


PMI heißt Plus – Minus – Interessant. Wenn Ihr auf eine Heimstunde oder eine Aktion zurückblickt, könnt Ihr diese aus diesen drei Perspektiven betrachten: Was war daran positiv, hat uns gefallen, hat geklappt; was war daran negativ, hat uns gestört, hat nicht funktioniert; was ist uns einfach zusätzlich noch als interessant aufgefallen. Durch diese Trennung in drei Bereiche fallen Euch wesentlich mehr Sachen ein, als wenn Ihr nur so drauflosplaudert. Die Ergebnisse könnt Ihr auf einem Plakat festhalten.

Persönlicher Rückblick

Smileys

JedeR bekommt mehrere Smileys, lachende, gleichgültige, weinende, etc. Dann entscheidet sie/er sich für die Zeichnung, die am besten ihre/seine Stimmung ausdrückt.



Stimmungskurve

JedeR zeichnet ihre/seine Stimmungskurve, auf der jedeR dann eintragen kann, wie es ihr/ihm jetzt geht oder in letzter Zeit (in dieser Heimstunde...) gegangen ist – passt mehr der Gefrierpunkt („Weil's mir nicht gut geht!") oder eher der Siedepunkt („Mir gehts gut!") oder...

Perlenmosaik

Dieses funktioniert nach dem Prinzip der Stimmungskurve, ist aber etwas „zum Angreifen". Alle haben eine Schnur (Draht), auf die sie dann am Schluss jeder Heimstunde oder am Ende jedes Lagertages eine Perle auffädeln können. Macht Euch vorher aus, was die Farben der Perlen bedeuten, z.B. grün = „Es geht mir gut!", gelb = „Es geht mir mittelprächtig!", rot = „Es geht mir schlecht!". So bekommt Ihr dann ein Bild, aus dem sich die Stimmung der einzelnen und der gesamten Patrulle ablesen lässt.

Zukunft

Bei der Planung für die Zukunft geht es darum, dass Ihr hier die Möglichkeit habt, Euer Programm selbst zu gestalten. Dazu könnt Ihr das Erprobungssystem zur Hand nehmen und daraus Punkte auswählen. Ihr könnt Euer Programm selbst vorbereiten und durchführen oder Eure LeiterInnen bitten, Euch dabei zu unterstützen, bzw. Teile daraus zu übernehmen.
Der Patrullenrat ist aber auch der Platz, um über Probleme und Streitereien zwischen Patrullenmitgliedern zu sprechen und zu überlegen, wie diese in Zukunft vielleicht vermieden werden können. Wenn Dich etwas stört, dann trau Dich, das im Kreise Deiner FreundInnen zu sagen! — Eure LeiterInnen werden Euch bei diesem Punkt sicher helfen.

Als Hilfe für den Patrullenrat könnt Ihr einen Zettel verwenden, auf dem die wichtigsten Punkte draufstehen. So vergesst Ihr nichts, und die/der KornettIn hat auch gleich ein Protokoll für den Trupprat. Ein derartiger Patrullenratszettel könnte etwa so aussehen:

Patrullenrat der Patrulle _____
am _____

Beginn: Begrüßung, ein Spiel...

1. Was war seit dem letzten Patrullenrat? Was war gut, was war schlecht und warum?

2. Was machen wir aus dem Erprobungssystem in nächster Zeit? (Welches Material brauchen wir, wie lange dauert das...)?

3. Was wollen wir sonst in der Patrulle machen?

4. Welche Ideen haben wir für ein gemeinsames Truppprogramm?

5. Was ich sonst noch sagen wollte... (Wünsche, Kritik...)

6. Wie geht's mir in der Patrulle?

Leitung

Den Patrullenrat soll, nach einiger Übung, die/der KornettIn leiten,

wobei sie/ihn dabei sicher die LeiterInnen unterstützen werden. Ihr sollt aber alle wissen, welche Aufgaben bei der Leitung des Patrullenrates anfallen, da Ihr alle gemeinsam für das Gelingen des Patrullenrates verantwortlich seid.

Zur Leitung eines Patrullenrates gehört es, einen klaren Anfang und einen klaren Schluss zu setzen, und auch zwischendurch die Zeit im Auge zu behalten. Wichtig ist, dass Ihr beim Thema bleibt und Euch gegenseitig immer wieder darauf zurückführt.
Sinnvoll ist es auch, am Ende des Patrullenrates die Ergebnisse noch einmal zusammenzufassen, damit sich alle daran erinnern, was Ihr ausgemacht habt.
Aufgabe der Leitung ist es auch, Hilfsmittel anzubieten, wenn Ihr etwa Ideen sucht oder Euch entscheiden müsst:

Hilfen für die Ideenfindung

Methode „Brainstorming“ zur Ideenfindung

- Macht Euch eine Zeit aus (3-5 Minuten).
- Jemand, der schnell schreiben kann, schreibt mit.
- JedeR soll jetzt alles sagen, was ihr/ihm zum Thema einfällt. ALLES GILT!
- Die/Der SchreiberIn notiert alles.
- Über diese Ideen wird weder diskutiert oder gelacht etc. – das ist die wichtigste Regel.

Wenn die Zeit um ist, wird jede Idee besprochen. Ihr entscheidet, was gestrichen wird und welche der verbliebenen Ideen Ihr nun umsetzen wollt.

Methode „6 – 3 – 5“ zur Ideenfindung

- 6 Personen schreiben 3 Ideen innerhalb von 5 Minuten auf je einen Zettel.
- Der Zettel wird nun reihum weitergegeben, und es geht wieder von vorne los.
- Jetzt stehen aber schon drei Ideen des neben Dir sitzenden Patrullenmitgliedes auf dem Zettel, dazu fällt Dir vielleicht wieder etwas ein...
- So hast Du innerhalb kurzer Zeit ziemlich viele Ideen beisammen, und wenn da nicht eine gute Idee dabei ist...

Das ganze geht natürlich auch mit einer anderen Personen-, Ideen- und Minutenzahl! Variante: Die Zettel werden nicht im Kreis weitergegeben, sondern in die Mitte gelegt, wo sich dann jedeR einen anderen holen kann.

Methode „Kreisendes Tischtuch“

Legt einen großen Packpapierbogen auf den Tisch. Auf diesen schreiben jetzt alle ihre Ideen zu einem Thema. Nach einer gewissen Zeit wird das „Tischtuch“ gedreht – alle können jetzt lesen, was die anderen geschrieben haben und bekommen dadurch neue Anstöße für weitere eigene Ideen, die sie dann wieder auf das Papier schreiben. Dann wieder drehen usw.

Kärtchentechnik
JedeR bekommt mehrere Kärtchen oder PostIts und schreibt jeweils eine Idee auf ein Kärtchen drauf. Diese werden dann alle auf einem Plakat oder einer Pinnwand gesammelt (Achtung: Nicht ankleben!), wo alle einmal alles lesen können. Anschließend werden die Kärtchen sortiert, nach Themen zusammengefasst und diskutiert.

Reizwörter
Sucht Euch irgendein Wort (z.B. aus einem Wörterbuch) aus, das gar nichts mit Eurem Thema zu tun hat. Überlegt dann gemeinsam, welche Ideen Ihr aus dem Aussehen, den Eigenschaften, dem Verhalten... Eures Reizwortes für Euer Thema finden könnt.

Wortspirale
Ihr schreibt Euer Thema in die Mitte eines Packpapierbogens, den Ihr auf den Tisch legt. Nun bildet Ihr davon ausgehend eine Spirale aus Wörtern, wobei reihum jedeR ein Wort dazuschreibt, das ihr/ihm in Zusammenhang mit dem vorigen und dem Startwort einfällt.

Gesprächsregeln

Gesprächsregeln

Wenn mehrere Leute gemeinsam beraten, ist es sinnvoll, gewisse Regeln im Gespräch einzuhalten, damit kein Kuddelmuddel herauskommt:

Es kann immer nur eine Person zur gleichen Zeit sprechen, sonst kennt sich niemand mehr aus.

Es ist wichtig, dass Du beim Thema bleibst; wenn Ihr während des Patrullenrates etwa ständig über die Schule redet, werdet Ihr nie fertig werden.

Wenn Dich etwas stört, dann sag es gleich. Du kannst sonst dem Gespräch nicht mehr folgen und Ihr kommt zu keinem Ergebnis.

Wenn Du etwas nicht verstehst, frag sofort nach.

Lass die anderen ausreden, unterbrich sie nicht.

Wenn Du etwas willst, sag es. Wenn Du eine Idee hast, bring sie ein. Die anderen können Deine Wünsche und Ideen nicht erraten.

Übrigens: Es gibt noch viele andere „offizielle“ Gesprächsregeln, und Ihr könnt Euch auch Eure eigenen Regeln ausdenken. Wichtig ist nur, dass Ihr mit Hilfe gemeinsamer Gesprächsregeln besser miteinander reden und arbeiten könnt!
Gesprächsregeln sind nicht nur beim Patrullenrat eine Hilfe; wenn Du sie auch bei anderen Gesprächen, bei den Pfadis, in der Schule oder daheim, beachtest, kannst Du Dir manches Missverständnis, manchen Streit und manche Verstimmung ersparen.

AKTIV TIPP

Damit Ihr Euch mit diesen Regeln leichter tut, könnt Ihr alle oder die für Euch wichtigsten auf kleine Kärtchen schreiben, die in der Mitte des Tisches liegen. Wenn Dir etwas auffällt, kannst Du einfach ein Kärtchen nehmen und in die Höhe halten, um den anderen zu zeigen, was Dir gerade am Herzen liegt. – Hebt Euch dieses Kartenpäckchen auf und verwendet es immer, wenn Ihr es braucht.

Hilfen für Entscheidungen

Im Patrullenrat steht Ihr immer wieder vor Entscheidungen, manchmal sind diese klein (z.B. Popcorn oder Chips), manchmal größer (z.B. Programm für die nächste Heimstunde). Wenn Ihr die Entscheidung zwischen mehreren Alternativen habt, gibt es ein paar Möglichkeiten, diese zu bewerten:

Entscheidungstabelle
Macht ein Plakat, das ungefähr so aussieht:

Vorschlag	+	–	Gefühl

Schreibt in die Spalte „Vorschlag“ alle Möglichkeiten, in die Spalten „+“ bzw. „–“, was für bzw. gegen diesen Vorschlag spricht, und unter „Gefühl“, was Euer Bauch zu dieser Möglichkeit meint.
Danach könnt Ihr zwischen den einzelnen Vorschlägen vergleichen und Euch für den besten entscheiden.

PS: Ist der Vorschlag, den Ihr nach der Erstellung dieser Liste gewählt habt, der gleiche wie der, den Ihr zuvor genommen hättet?

Punktklebeverfahren

Ihr macht Euch ein großes Plakat, auf dem untereinander alle Möglichkeiten stehen.

Einfache Version: JedeR bekommt eine bestimmte Anzahl von Klebepunkten, die sie/er zu den Alternativen klebt. (Andere Variante: Mit einem Stift Punkte malen.) Dadurch bekommt Ihr einen ersten Überblick, welche Möglichkeiten für die Patrulle in Frage kommen und welche nicht.

Andere Version: Ihr macht neben den Möglichkeiten, die zur Auswahl stehen noch Spalten für „sehr gut“, „gut“, „mittelmäßig“, „schlecht“.

Würfelmethode

Stellt eine Liste aller Möglichkeiten auf, nummeriert sie und würfelt dann, um Euch für eine zu entscheiden. Diese Methode ist dann sinnvoll, wenn Ihr mehrere gleichwertige Möglichkeiten habt und/oder wenn eine Entscheidung schnell gefällt werden muss, damit Ihr zur Tat schreiten könnt.

Blick in die Zukunft

Stellt Euch vor, Ihr habt Euch bereits für jede der möglichen Alternativen entschieden. Dann malt Euch aus, wie Ihr jede dieser Alternativen einer/einem FreundIn schildern würdet und warum Ihr Euch so entschieden habt. Legt in dieser Fantasievorstellung alle Gründe dar, die für eine gute Wahl sprechen und warum diese angemessen erscheint. Jede dieser Rechtfertigungen sollte niedergeschrieben und durchdacht werden.

Buridans Esel

In diesem Gleichnis steht ein Esel zwischen zwei Heuhaufen und kann sich für keinen der beiden entscheiden, da er dadurch den anderen aufgeben müsste. – Auch uns Menschen geht es oft so, dass wir uns nicht entscheiden können, weil wir durch die Entscheidung für Möglichkeit A gleichzeitig Möglichkeit B nicht machen können. Versucht einmal, für beide Alternativen so viele Gegenargumente und Schwachpunkte wie möglich zu finden. Ihr könnt diejenige Alternative ausschließen, bei der Ihr mehr gefunden habt; die bessere bleibt dann übrig.

Wenn Ihr diese Hilfsmittel verwendet, dann seid Ihr der Entscheidung schon näher. Wichtig ist aber jetzt, dass Ihr Euch noch ein bisschen Zeit nehmt und besprecht, welche Lösung Euch allen passt. Demokratie heißt nämlich nicht, dass abgestimmt wird und dabei eine Mehrheit siegt und eine Minderheit „Pech“ hat, sondern dass Ihr Euch alle gemeinsam auf Lösungen einigt, die für Euch alle o.k. sind. Das kann manchmal länger dauern, dafür sind dann alle mit der Entscheidung zufrieden und stehen auch dazu.

Der Trupprat

Im Trupprat treffen sich die KornettInnen (und HilfskornettInnen) der Patrullen und die LeiterInnen. Dort werden die Ergebnisse der Patrullenräte berichtet und die Patrullenaktivitäten erzählt. Außerdem geht es dabei darum, alle Belange, die den ganzen Trupp betreffen, zu besprechen; vor allem gemeinsame Aktionen der Patrullen sollen hier entschieden und geplant werden.
Für den Trupprat ist es daher wichtig, dass in allen Patrullen Patrullenräte stattfinden und die KornettInnen mit den Protokollen in den Trupprat kommen, damit sie dort die Ideen und Wünsche der Patrullen einbringen können.
Auch im Trupprat ist es wichtig, am Ende die Ergebnisse zusammenzufassen und aufzuschreiben, damit die KornettInnen diese dann an ihre Patrullen weitergeben können. Das System von Patrullen- und Trupprat kann nämlich nur funktionieren, wenn die Informationen, Beschlüsse und Ergebnisse des Trupprates wieder zurück an die Patrullen gehen und alle dann wissen, was los ist.