

Erlebnispädagogik als handlungsorientierter und interdisziplinärer Deutschunterricht

Liana Regina IUNESCH

Dozentin Dr. am Departement für Privates Recht und Erziehungswissenschaften an der Lucian-Blaga-Universität Sibiu/Hermannstadt; E-Mail: lianareginaunesch@gmail.com

Überarbeitete Fassung des Vortrags im Rahmen der Tagung der Fakultät für Philologie und Bühnenkünste der Lucian-Blaga-Universität Hermannstadt/Sibiu in Zusammenarbeit mit der Donaueschinger Kulturstiftung des Landes Baden-Württemberg, 14.-16. November 2013

Abstract: The paper shows that experiential education and modern approaches to teaching German as a foreign language (GFL) share a number of characteristics, suggesting that experiential education ought to be integrated in teacher training programs. Based on the feedback received from participants in the experiential education project organised in autumn 2013 by the department of “Pedagogy for Primary and Secondary Schools” at the Lucian Blaga University, Sibiu, the paper demonstrates not only that important characteristics of experiential education and principles of modern GFL teaching coincide from a theoretical perspective, but also that this confluence can be experienced at an intuitive and practical level. The project is described in detail and recommended as a possible pilot for other networking projects on German-language teacher training in the Danubian regions.

Keywords: German as a foreign language, teacher training, school with German language of instruction, experiential learning.

1. Einleitung

Der folgende Beitrag wird in einem ersten Schritt aufzeigen, dass handlungs- und erlebnisorientiertes Erfahrungslernen als Tradition an Schulen mit deutscher Unterrichtssprache in Rumänien zu betrachten ist, danach Ziele der Erlebnispädagogik und Unterrichtsprinzipien der modernen Didaktik des Deutschen als Fremdsprache vergleichen und im Anschluss daran die Beschreibung eines jährlichen Erlebnispädagogik-Projektes mit Studierenden der Grundschul- und Vorschulpädagogik enthalten, wobei die im Titel genannte Bezeichnung der Erlebnispädagogik als interdisziplinärer und handlungsorientierter Deutschunterricht anhand der Aussagen von Teilnehmenden an dem Projekt erläutert werden soll. Das Projekt wird als auf weitere Teilnehmergruppen übertragbar angesehen und wird daher als mögliches Projekt im Sinne der Vernetzung von Lehramtsstudierenden im Donauraum als Modell empfohlen.

2. Erfahrungslernen als Tradition der „deutschen“ Schulen in Rumänien

Handlungs- und erlebnisorientiertes Erfahrungslernen wird an Schulen mit deutscher Unterrichtssprache in Rumänien als Tradition aufgefasst, da bereits 1926 Heinz Brandsch sich in dem einführenden Kapitel zum neuen Lehrplan eindeutig zugunsten einer Handlungs- und Prozessorientierung positioniert, indem er z. B. „Wissen“ von „Können“ unterscheidet und die Vorgaben des damaligen Unterrichtsministeriums scharf kritisiert:

Das Kind ist hier absolut passives Objekt eines vom Staat veranstalteten Bildungsprozesses. Es ist nur eine natürliche Folge einer derartigen Einstellung, dass der Lehrplan seiner ganzen Struktur nach – vereinzelt gegenteilige Behauptungen zählen dabei nichts – das Hauptgewicht auf den Besitz von Kenntnissen, das *Resultat*¹ des Lernens legt, während die neuere Pädagogik den Hauptwert der Schularbeit im Erwerben, dem Erleben, also im *Aneignungsprozess*² und der dadurch angeregten Kräftemehrung sieht. Man bekommt bei der Durchsicht unserer Lehrpläne in der Tat den Eindruck, als sollte das Kind nach dessen Bewältigung alles wissen – von „können“ kann natürlich noch viel weniger die Rede sein – was es im praktischen Leben einmal aufweisen muss, dazu noch eine Menge von unpraktischen Memorierstoffen, bei denen scheinbar angenommen wird, dass ihre gedächtnismäßige Aneignung sittliche und nationale Gefühle und Taten auslösen müßte.

Ein derartiges Bestreben hat sich nicht nur als zweck- und erfolglos erwiesen, sondern birgt auch die Gefahr in sich, dass die Schule übermäßig stark, trotz gegenteiliger Versicherung, zu einer Lernschule und nicht zu einer Lebens- und Tatschule wird.³

Die Bemerkungen Brandschs zeigen, wie schwierig sich die Anpassung an ministerielle Vorgaben aus seiner Sicht bereits 1926 gestaltete und weisen gleichzeitig darauf hin, dass Lernerzentrierung, Prozess- und Praxisorientierung bereits vor der Vereinigung der drei Provinzen Rumäniens und vor der Vereinheitlichung des Schulsystems an der konfessionellen Volksschule der Evangelischen Kirche A. B. zu den wichtigen Unterrichtsprinzipien gehört haben müssen.

Die Bemühungen um den Erhalt von Erziehungsprinzipien, die bereits vor etwa hundert Jahren als bedroht eingeschätzt wurden im Zuge der Angleichung der Lehrpläne und durch die

¹ Hervorhebung im Original.

² Hervorhebung im Original.

³ Brandsch, Heinz (Hrsg): Unser neuer Volksschullehrplan. Urteile und Ratschläge. Schässburg: Verlag der Markusdruckerei, o.J., 14f.

Reformen des Unterrichtsministeriums bedingt, die 1925 durch einen Regierungsbeschluss auch für die Schulen mit deutscher Unterrichtssprache, die so genannten Partikularschulen, verbindlich wurden, zeigen, dass Handlungsorientierung, Erfahrungslernen und Prozessorientierung nicht nur wichtige Schlagworte der modernen Pädagogik sind, sondern auch zu den Traditionen der Schulen mit deutscher Unterrichtssprache in Rumänien gehören, die es für die Zukunft als solche zu erhalten gilt.

Durch die seit 1999 umgesetzte Verankerung der Lehrerausbildung an Universitäten und den einheitlichen nationalen Rahmenplan für Studiengänge zur Lehrerausbildung, der überwiegend theoretische Grundlagen vorsieht, wobei den Vorlesungen im Verhältnis zur Praxis laut Vorgaben zwei Drittel der Workloads eingeräumt werden müssen, können die Befürchtungen und Bemühungen von Heinz Brandsch auch heute als aktuell betrachtet werden. Schulen mit deutscher Unterrichtssprache können nur dann als „Lebens- und Tatschulen“ für die Zukunft erhalten werden, wenn dem handlungs- und erlebnisorientierten Erfahrungslernen ein fester Platz in der Lehrerausbildung eingeräumt wird.

Wie aber können die Schulen mit deutscher Unterrichtssprache als „Lebens- und Tatschulen“ für die Zukunft erhalten werden? Eine Bedingung ist, dass in der Lehrerausbildung auch Erlebnispädagogik thematisiert wird. Auf den Begriff Erlebnispädagogik sowie deren Ziele und Merkmale, wird im Folgenden kurz eingegangen.

3. Ziele und Merkmale der Erlebnispädagogik

Die exhaustive Erläuterung des Begriffs „Erlebnispädagogik“, seine Abgrenzung zu inhaltlich ähnlichen Begriffen wie etwa die „Abenteurpädagogik“ oder die geschichtliche Entwicklung dieser Teildisziplin der Erziehungswissenschaften würde den

Rahmen des vorliegenden Beitrags sprengen. Eine umfassende Übersicht bieten zum Beispiel Torsten Fischer und Jörg Ziegenspeck in ihrem Handbuch *Erlebnispädagogik: Grundlagen des Erfahrungslernens*, das 2008 im Klinkhardt Verlag bereits in zweiter Auflage erschienen ist. Hier wird Erlebnispädagogik umfassend beschrieben – „ein internationales Handlungsspektrum, dessen Ziele, Inhalte und Methoden“⁴, als „spezifische Ausformung des Konzepts eines offenen, natürlichen und sozialen Erfahrungslernens“.⁵

Mit Blick auf die Traditionen und deren Erhalt an Schulen mit deutscher Unterrichtssprache in Rumänien sind vier Ziele der Erlebnispädagogik relevant, da sie mit den Bildungszielen an den konfessionellen Schulen der evangelischen Kirche A. B. zusammenfallen⁶. Es handelt sich um die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit, die Förderung sozialer Kompetenzen, die Förderung eines ökologischen Bewusstseins und den Transfer der Erfahrung in den Alltag. Diese umfassen sowohl kognitive und affektive als auch soziale und motorische Lernziele.

Die vier Ziele rechtfertigen die Einbindung der Erlebnispädagogik als wichtiges Studienfach in die Lehrerbildung. Lehrpersonen sollten eine eigene Persönlichkeit haben, sich selbst gut kennen und über Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten sowie ein gesundes Selbstbild und Selbstwertgefühl verfügen, um angemessen und professionell mit Kindern umgehen zu können. Die Förderung sozialer Kompetenzen bezieht sich auf die Kommunikationsfähigkeit und Gemeinschaftsfähigkeit, auf aktuelle europäische Bildungsziele und Schlüsselkompetenzen wie z. B. Empathie, Teamfähigkeit und Kooperationsbereitschaft.

⁴ Fischer, Torsten; Ziegenspeck, Jörg (2008): *Erlebnispädagogik: Grundlagen des Erfahrungslernens*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S. 10.

⁵ Ebenda, S. 26.

⁶ Vgl. Iunesch, Liana Regina (2012): *Erfolg und Misserfolg des Spracherwerbs an Schulen mit deutscher Unterrichtssprache in Rumänien*. Hamburg: Peter Lang, S. 21.

Ökologisches Bewusstsein ist heutzutage im Kontext der technologischen Entwicklung und der Verstärkung besonders wichtig geworden und die Möglichkeit des Transfers erlebter Fertigkeiten in den Alltag ist ein erstrebenswertes Ziel für jede erzieherische Maßnahme.

Nicht nur die Ziele der Erlebnispädagogik, sondern auch ihre Merkmale sind in der Lehrerbildung relevant, da es sich zum Teil um Merkmale handelt, die in der Erziehungswissenschaft als wichtige Prinzipien der Unterrichtspraxis betrachtet werden können. Merkmale der Erlebnispädagogik sind nach Jörn Brauer:

- Handlungsorientiertheit
- Subjektbezogenheit,
- Ganzheitlichkeit,
- Gruppenorientiertheit,
- Freiwilligkeit,
- Herausforderung.⁷

In erlebnispädagogischen Projekten werden Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie Werte handelnd individuell erworben. Die Lernenden sind keine Zuschauer, sondern an ihrem Lernprozess direkt beteiligt. In den bewegungsorientierten Angeboten ist jedes Handeln entscheidend und wirksam für die Gemeinschaft und für jeden einzelnen Lernenden selbst. Obwohl erlebnispädagogische Aufgaben meist an Gruppen gestellt werden, also gemeinsam zu lösen sind, wobei jedem einzelnen Teilnehmenden eine wichtige Rolle zukommt, kann jeder Teilnehmende, sollte die Herausforderung als zu anspruchsvoll empfunden werden, individuell über seine Teilnahme entscheiden und jederzeit aufgeben. Die Herausforderung sollte die Frustrationsgrenze der Teilnehmenden zwar erweitern, jedoch sollten die Aufgaben machbar sein. Die Herausforderung und der ge-

⁷ Brauer, Jörn: Merkmale und Ziele der modernen Erlebnispädagogik. In: Poito-Online! http://www.poito-online.de/?page_id=304 (29. 01. 2014)

meinsame Auftrag können wichtige Faktoren für die Motivation der Teilnehmenden sein. Über die konkrete Planung und Durchführung eines erlebnispädagogischen Projekts wird die Beschreibung des Netzwerk-Projekts im Herbst 2013 Aufschluss geben. Vorher sollte jedoch auch der sprachliche Aspekt erlebnispädagogischer Maßnahmen in Kürze erläutert werden.

Im Folgenden werden die Prinzipien der modernen Didaktik des Deutschen als Fremdsprache kurz erläutert, mit dem Ziel, die Übereinstimmungen mit einigen Merkmalen der Erlebnispädagogik aufzuzeigen.

4. Prinzipien des modernen Deutschunterrichts

Nach der Wende 1989 und der damit verbundenen Auswanderung vieler Muttersprachler, besteht die Schülerpopulation an Schulen mit deutscher Unterrichtssprache zum größten Teil aus rumänischsprachigen Lernenden. Die Unterrichtssprache Deutsch ist für sehr viele keine Muttersprache mehr, sondern eine Fremdsprache, die implizit erworben werden soll, da der gesamte Unterricht in deutscher Sprache erfolgt. Viele der Abgänger der Schulen mit deutscher Unterrichtssprache gelangen nicht mehr zu einer C2-Kompetenz, sondern bekommen eine C1 oder B2 Kompetenz bescheinigt. In *Erfolg und Misserfolg des Spracherwerbs an Schulen mit deutscher Unterrichtssprache in Rumänien*⁸ wurde das Problem der Sprachkompetenz der Schulanfänger und –abgänger konkret angegangen und argumentiert, dass der Unterricht sich an wissenschaftlich gesicherten Prinzipien des fremdsprachlichen Deutschunterrichts orientieren müsste, um den Spracherwerb zu unterstützen. Die Umsetzung dieses didaktischen Vorschlags befindet sich jedoch erst in einer Anfangsphase, so dass Studien-

⁸ Iunesch, Liana Regina (2012): *Erfolg und Misserfolg des Spracherwerbs an Schulen mit deutscher Unterrichtssprache in Rumänien*. Frankfurt am Main: Peter Lang.

anfängerinnen im Studiengang Grundschulpädagogik oft nur über eine B2-Kompetenz verfügen, die während der drei Studienjahre verbessert werden soll. Um eine Verbesserung der Sprachkompetenz zu bewirken, muss das Sprachangebot im Studium reich und fehlerfrei sein und den Prinzipien des modernen Deutsch als Fremdsprache (DaF)-Unterrichts entsprechen.

Die aktuellen methodischen Prinzipien, die hier nur aufgelistet werden, können ausführlich im Handbuch DaF, Kapitel X⁹ nachgeschlagen werden:

- Handlungsorientierung,
- Inhaltsorientierung,
- Aufgabenorientierung,
- Individualisierung und Personalisierung,
- Autonomieförderung,
- Interaktionsorientierung,
- Reflexionsförderung,
- Automatisierung.¹⁰

Handlungsorientierung im Fremdsprachenunterricht bezieht sich, in Kürze erläutert, darauf, dass Lernende die Sprache rezeptiv oder produktiv verwenden, um konkrete, authentische Situationen sprachlich zu meistern. Um diesem Prinzip gerecht zu werden, müsste der Unterricht für jedes lernende Subjekt authentische Gesprächsanlässe oder Situationen zur Verfügung stellen. Die Prinzipien ergänzen und bedingen sich, denn um in einer gegebenen Situation angemessen sprachlich handeln zu können, müssen eine persönliche Äußerungsabsicht (Individualisierung) sowie auch ein Gegenüber (Interaktionsorientierung) gegeben sein.

⁹ Helbig G. Götze L. Henrici G. Krumm H. (2008): *Deutsch als Fremdsprache. Ein internationales Handbuch*. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton, S. 944.

¹⁰ Vgl. ebenda.

Inhaltsorientierung bezieht sich darauf, dass der Inhalt Vorrang hat vor der Form, also dass der Input aus der Lernersicht inhaltlich wertvoll sei. Automatisierung sprachlicher Routinen erleichtert die Kommunikation dadurch, dass Flüssigkeit gefördert wird und Reflexion ist eine Bedingung für sprachliche Aufmerksamkeit, die als lernfördernd gilt.

Das Prinzip der Handlungsorientierung im DaF-Unterricht wird auch als Merkmal der Erlebnispädagogik genannt, doch sind bei näherer Betrachtung weitere Übereinstimmungen und konzeptuelle Ähnlichkeiten möglich. Das Merkmal der Subjektbezogenheit in der Erlebnispädagogik entspricht dem Prinzip der Individualisierung und Personalisierung in der Fremdsprachendidaktik, da Ähnliches gemeint ist: Das lernende Subjekt ist kein Zuschauer oder Betroffener, sondern am Geschehen bzw. Unterricht kognitiv und emotional beteiligt, also Beteiligter. Interaktionsorientierung im DaF-Unterricht und Gruppenorientiertheit in der Erlebnispädagogik weisen ebenfalls Berührungspunkte auf, da für Interaktionen keinesfalls gilt, dass nur zwei Beteiligte daran teilnehmen, während das Merkmal der Gruppenorientiertheit sich auf die Entwicklung sozialer Kompetenzen, wie Kommunikationsfähigkeit, Konfliktbereitschaft, Teamfähigkeit abzielt. In der Erlebnispädagogik kommt der Reflexion des Erlebten eine wichtige Rolle zu, wenn das Ziel des Transfers auf Alltagssituationen erreicht werden und ein langfristiges Lernergebnis erzielt werden soll.

Es soll hier keinesfalls die Behauptung aufgestellt werden, dass die Begriffe für die methodischen Prinzipien des DaF-Unterrichts und Merkmale der Erlebnispädagogik in jeder Hinsicht deckungsgleich seien, sondern lediglich auf Berührungspunkte hingewiesen werden, die zeigen, dass ein Erlebnispädagogik-Projekt, in dem Deutsch gesprochen wird, auch den Prinzipien eines guten fremdsprachlichen Unterrichts entsprechen kann.

Im institutionalisierten Sprachunterricht ist es zum Teil sehr schwierig, authentische Gesprächsanlässe zu schaffen, die Interaktion im Unterricht verläuft meist auf formaler Ebene, wobei es oft weniger um eigene Äußerungsabsichten der Lerner in einer gegebenen Situation als um das Leben und Erleben von Lehrbuchfiguren geht. Die Situationen, in denen sprachlich gehandelt werden soll, sind oft konstruiert.

In einem Erlebnispädagogik-Projekt werden Aufgaben gestellt, deren Lösung oft kommunikativ ausgehandelt werden muss, damit wären Aufgabenorientierung, Inhaltsorientierung und Individualisierung/Personalisierung gegeben, da zu einem bestimmten Thema alle Teilnehmer ihren persönlichen Lösungsvorschlag einbringen können. Die Situation, in der sprachlich gehandelt wird, ist authentisch, auch wenn es sich bei der Aufgabe selbst um eine Konstruktion handelt.

Die konkreten Lösungsvorschläge müssen umgesetzt werden, das heißt, dass Handlungsorientierung gegeben ist. Zur Aushandlung der Lösungsvorschläge, die dann auch umgesetzt werden sollen, gehört auch eine gute Kommunikationskompetenz, die Interaktion ist nicht nur möglich, sondern notwendig. Das einzige Unterrichtsprinzip, das bei einem Erlebnispädagogik-Projekt nicht konkret beachtet wird, ist das der Autonomieförderung, das sich im Zusammenhang mit dem unterrichtlichen Handeln auf die Vermittlung von Lernstrategien zum Fremdsprachenlernen bezieht. Es könnte argumentiert werden, dass das Ringen um die Realisierung einer Äußerungsabsicht den Spracherwerb fördert, doch entspricht dies lediglich der Output-Hypothese und gehört nicht zur wissenschaftlichen Diskussion zum Thema der Lernerautonomie. Die Reflexion als Merkmal der Erlebnispädagogik ist ebenfalls nicht mit dem Prinzip der Reflexion in der Fremdsprachendidaktik gleichzusetzen, da unterschiedliche Ergebnisse damit gemeint sind. In der Erlebnispädagogik soll die Reflexion die bewusste Verarbeitung des Erlebten und damit den Transfer auf Alltagssituationen ermöglichen, während

die Reflexion im Fremdsprachenunterricht auf Sprachaufmerksamkeit abzielt.

Im Folgenden soll ein konkretes Projekt vorgestellt werden, wobei in einem ersten Schritt erläutert wird, welche Ziele damit verbunden wurden.

5. Beschreibung des Erlebnispädagogik-Projekts in Holzmengen (Oktober 2013)

Da aufgrund der weiter oben beschriebenen¹¹ Begrenzungen durch die Vorgaben des nationalen Rahmenplans für einen Studiengang der Grundschulpädagogik keine Möglichkeit bestand, Erlebnispädagogik als Fach in den Studienplan zu integrieren, wird in jedem Herbst für die Studienanfänger in Zusammenarbeit mit dem Jugendreferat der Hermannstädter Evangelischen Kirchengemeinde und des Demokratischen Forums der Deutschen in Rumänien (DFDR) ein Erlebnispädagogik-Projekt organisiert¹², das mehrere Ziele verfolgt:

1. Die Integration der Studienanfängerinnen in die in Hermannstadt bestehende Gemeinschaft deutschsprachiger Jugendlicher. Dies Ziel wird dadurch erreicht, dass die Einladung zur Teilnahme am Erlebnispädagogik-Wochenende auch an Jugendliche und deutsche Praktikanten der Kirchengemeinde und des Jugendforums geht. Jedes Jahr bestand die Teilnehmergruppe zu einem Drittel bis zur Hälfte aus deutschsprachigen Jugendlichen.

¹¹ vgl. auch Iunesch, Liana Regina (2013): Zur Ausbildung von Grundschullehrerinnen und Erzieherinnen in Rumänien: Aufgaben und Perspektiven. In: Christ, Eugen/Dines, Peter/Jeuk, Stefan (Hrsg.) (2013): 25 Jahre Donauschwäbische Kulturstiftung des Landes Baden-Württemberg, o. O: Printteam Bruchsal, S. 71f.

¹² Die Umsetzung des Projekts wurde jedes Jahr durch die freundliche Unterstützung des Jugendreferats der Evangelischen Kirchengemeinde A. B. in Hermannstadt und der Jugendarbeit des DFDR ermöglicht.

2. Die Vernetzung deutschsprachiger Jugendlicher in Hermannstadt, um Synergien zu schaffen, die für alle Organisationen günstig sind. Sowohl die Gruppe der Jugendlichen der Kirchengemeinde als auch die Jugendgruppe des DFDR sind kleine Gruppen, die durch den Kontakt mit den Studierenden gestärkt werden.
3. Der praktische Erwerb didaktischer Kompetenzen. An Schulen mit deutscher Unterrichtssprache gehören naturnahe außerschulische Angebote zur Tradition. Die Organisation und Durchführung eines Outdoor-Wochenendes wird am konkreten Beispiel erfahren und danach erst theoretisch erarbeitet. Am Ende des Studiums müssen Studienabgänger in der Lage sein, eine Klasse von 30 unterschiedlichen Persönlichkeiten zu einer Gemeinschaft zu erziehen.
4. Entwicklung der Schlüsselkompetenzen bei den Studierenden und Jugendlichen (Persönliche Handlungskompetenzen wie z. B. die Problemlösungskompetenz, Soziale Kompetenzen wie z.B. Kommunikationsfähigkeit, Kooperationsfähigkeit, Gemeinschaftsgefühl). Schlüsselkompetenzen entstehen durch unmittelbare Erfahrungen, ein theoretischer Ansatz wäre daher nicht möglich.
5. Entwicklung der Persönlichkeit der Studierenden und Jugendlichen (z. B. Stärkung des Selbstvertrauens, des Selbstbewusstseins und Selbstwertgefühls, Erweiterung der Frustrationsgrenze).
6. Verbesserung der Sprachkompetenz der Studierenden. Durch die Teilnahme deutschsprachiger Muttersprachler und den Ablauf des Projekts in deutscher Sprache werden authentische Gesprächssituationen zur Verfügung gestellt, in denen die Kommunikation der Muttersprachler und Nicht-Muttersprachler notwendig ist und der Realisierung der Äußerungsabsicht reale Bedeutung zukommt.

Die Gruppe von Jugendlichen und Studierenden wird für ein Wochenende in einer Kirchenburg untergebracht, wobei Verwal-

tung und Organisation (Einrichtung, Küchendienst, Regeln des Umgangs miteinander) der Teilnehmergruppe überlassen wird. Da das Projekt auch als Modellprojekt für ein Wochenende mit Schulkindern geplant ist, wird auch mit einer extrinsischen Motivation gerechnet. Zu Beginn bekommt jeder Teilnehmende 10 Silberlinge, für jedes einzelne gelungene Spiel weitere 2. Am Ende des Wochenendes muss die gesamte Gemeinschaft 700 Silberlinge gesammelt haben, um eine CD mit dem gesamten Ablauf zu erwerben. Als Strafe müssen ein, zwei oder drei Silberlinge bezahlt werden, je nachdem welche „Strafsumme“ von den Teilnehmenden für jedes Vergehen im Einvernehmen festgelegt wird. Da die Gesamtzahl der Silberlinge eine Summe von 744 ergab und 22 Jugendliche an dem Projekt teilnahmen, hätte jedes einzelne Mitglied der Gemeinschaft nur maximal 2 Silberlinge verlieren können, ohne den Erhalt der CD zu kompromittieren. Die CD mit allen Photos und Filmen war ein starker Faktor extrinsischer Motivation. Die Strafzahlungen, die im Einvernehmen festgelegt wurden, waren angesichts der Anforderung, 700 Silberlinge zu sammeln, sehr hoch.

Im Oktober 2013 wurden durch die Teilnehmenden folgende Regeln für das Wochenende festgelegt, in Klammern steht die festgelegte Strafsumme:

- Wir sprechen Deutsch (1 Silberling)
- Wir sind pünktlich (2 Silberlinge)
- Wir rauchen nur in den Pausen (1 Silberling)
- Wir lachen miteinander (2 Silberlinge)
- Wir sind hilfsbereit (5 Silberlinge)
- Die Handys sind abgeschaltet (3 Silberlinge)

Das Projekt begann Freitag Nachmittag und endete Sonntag Nachmittag nach Besichtigung der Burg. Zu Beginn wurden die organisatorischen Fragen geklärt, die Erwartungen und Regeln formuliert. Danach folgten Kennenlern- und Konzentrations-spiele.

Die Aufgaben während des Wochenendes wurden schrittweise schwieriger und schrittweise für immer mehr Teilnehmende geplant. Am Anfang wurden Paaraufgaben vergeben. Die Paare mussten sich zusammenfinden (Puzzleprinzip), jedoch wurde die Bildung der Paare nicht dem Zufall überlassen, sondern war von den Organisatoren sorgfältig geplant. Muttersprachler und Fremdsprachler, jüngere und ältere Teilnehmende, extrovertierte und introvertierte wurden zu einem Paar erklärt. Die Aufgaben für Paare werden oft schweigend durchgeführt, die Teilnehmer müssen sich gegenseitig vertrauen. Vor der Aufgabe müssen die Partner im Team sich jedoch einig sein, wie sie die Aufgabe am besten lösen möchten und dies setzt eine gelungene Kommunikation voraus, wobei nach der durchgeführten Aufgabe mit dem Partner über den Ablauf reflektiert wird und eigene Gefühle und Reflexionen zur Sprache kommen. Da es viele Möglichkeiten¹³ gibt, die Phase der Paarspiele inhaltlich zu füllen, je nachdem, welche Kompetenzen entwickelt und welche Zielgruppen und Altersgruppen angesprochen werden, sollen hier die konkreten Spiele und Aufgaben nicht erklärt werden. Die Aufgaben können im Freien, bei sehr schlechten Wetterbedingungen jedoch auch im Haus durchgeführt werden.

Ein nächster Schritt ist die Bildung von Gruppen von je 5 Teilnehmenden. Die Aufgaben werden etwas anspruchsvoller und zielen auf die Entwicklung des Vertrauens in die gesamte Gruppe und das Selbstvertrauen ab, wobei jeder Teilnehmende Verantwortung für das Gelingen oder Misslingen der Lösung trägt. Herausfordernde Aufgaben für Gruppen können je nach Zielgruppe und Lehrintention aus einer Vielfalt von Angeboten im Internet ausgesucht werden. Die Suche „Erlebnispädagogik Spiele“ ergibt in 0,24 Sekunden 85.600 Ergebnisse, von denen

¹³ Aehnelt, Robert (2011): Spielpädagogisches Inventar. Spielesammlung für die Kinder- und Jugendarbeit. Vol.3. 3.Auflage. http://www.robertaehnelt.de/downloads/Spielesammlung_v3.08_druck.pdf (28. 01. 2014)

viele sehr umfangreiche Spielsammlungen zur freien Nutzung zur Verfügung stellen.¹⁴

Die Aufgaben für die gesamte Gemeinschaft der Teilnehmenden werden zuletzt geplant, da sie auch anspruchsvoller sind und da das Vertrauen in die zu Anfang noch unbekanntes Kolleginnen und Kollegen erst schrittweise aufgebaut werden muss. Die Kommunikation zu möglichen Lösungswegen ist aufgrund der großen Teilnehmerzahl langwieriger und beansprucht gegenseitiges Zuhören, Konzentration und Geduld.

Um aufzuzeigen, dass Erlebnispädagogik Aufgaben zur Verfügung stellt, die den Prinzipien eines modernen DaF-Unterrichts entsprechen, wird an dieser Stelle das Beispiel des Säureteichs als mögliche Aufgabe für die gesamte Teilnehmergruppe gegeben.

Die Vorgeschichte zum Problem: Ein Chemiekonzern besitzt einen hochätzenden Säureteich. Damit der in der Entsorgung keine Schwierigkeiten bereitet, wurden die Dämme so konstruiert, dass sie zu einem bestimmten Zeitpunkt „plötzlich“ brechen und der See sich von selbst entsorgt. Eine Umweltaktivistengruppe hat von diesem Vorhaben Wind bekommen und will es verhindern. Sie wissen, dass über das geplante kriminelle Vorhaben des Konzerns Pläne existieren, die in einem Safe eingeschlossen sind. Die Schlüssel dazu deponierte der Direktor höchstpersönlich auf einer Plattform in der Mitte des Säureteiches. Die Umweltgruppe braucht diese Pläne, um die Mächenschaften aufzudecken und zu verhindern. Sie wissen aber auch, dass die Zeit knapp wird bis die Dämme brechen und sie wahrscheinlich nur einen Versuch haben, die Schlüssel zu bergen. Sie rücken also an, versehen mit zwei langen, dicken Tauen. Das einzige, was der Säure standhält, ist die Spezial-Legierung der Füße eines verwitterten, übermannshohen „A“, das am Rande des Teiches steht (es stand mal der Name des Konzerns dort, aber nur das A ist noch übrig). Der

¹⁴ Spielideen zur Gruppendynamik und Erlebnispädagogik. http://www.eduhi.at/dl/Erlebnispaedagogik_Spiele.pdf (28. 01. 2014) Spieledatenbank. In: Spielereader.de., Ev. Jugend Emsland-Bentheim, http://www.spielereader.de/index.php?option=com_gamedb&Itemid=47&func=viewcategory&catid=77 (28. 01. 2014)

Werkschutz passiert den Teich alle 30 Minuten, also bleibt den Umweltaktivisten maximal eine halbe Stunde Zeit, die Schlüssel zu stehlen.

Aufgabe: Benutzt all eure Möglichkeiten, um innerhalb von 30 Minuten in den Besitz der Schlüssel zu gelangen, ohne dass auch nur eine Person mit der absolut tödlichen Säure des Teiches in Kontakt kommt.

Mögliche Lösung: Die beiden Tauen werden jeweils oben in der Verwinkelung am A so festgemacht, dass zu beiden Seiten genug Tau übrig bleibt, dass mehrere Leute es durch Ziehen bewegen können. Eine leichte Person aus der Gruppe stellt sich auf die Querverstrebung des As und bewegt es zusammen mit den Leuten an den Tauen, die diese Konstruktion stabil halten.

Fortführung

(funktioniert nur mit einer sehr großer Gruppe): Der Direktor lacht sich ins Fäustchen: Die Schlüssel waren natürlich die Falschen! Die richtigen liegen nach wie vor mitten im Teich. Das Problem ist nur: Inzwischen war der Werkschutz da, hat die Situation erkannt und daraufhin ein Seil und das A weggeschafft. Nun besteht also die Aufgabe darin, mit nur einem Tau die Schlüssel innerhalb einer halben Stunde zu ergattern.¹⁵

Die Lösung der Aufgabe ist nur möglich, wenn die Teilnehmenden kooperieren. Die Situation ist zwar künstlich konstruiert, die Kommunikation zur Lösungsfindung ist jedoch thematisch eingebettet und die Redebeiträge der Teilnehmenden sind relevant (Inhaltsorientierung). Die Lösungsvorschläge werden konkret umgesetzt, d. h. dass z. B. für den Teilnehmenden, der auf dieses Gerüst klettert, rezeptive Kompetenzen gefragt sind (er/sie bekommt Anweisungen und handelt danach), so dass die Handlungsorientierung als Prinzip beachtet wird. Die Lösungsvorschläge sind individuelle Vermutungen und Hypothesen, die

¹⁵ Säureteich. In: Spieledatenbank. Spielereader.de., http://www.spielereader.de/index.php?option=com_gamedb&Itemid=47&func=detail&id=69 (28. 01. 2014)

jeder einzelne Lerner anhand der gestellten Aufgabe über die mögliche Lösung formuliert (Personalisierung und Individualisierung), die Äußerungsabsicht ist real und der Aufgabe entsprechend (Aufgabenorientierung), die Lösung kann nur im Einvernehmen mit der Gruppe erfolgen (das Gerüst steht nicht von alleine, wenn in der Interaktion kein Konsens erfolgt, kann niemand auf das Gerüst, es muss gestützt werden), wobei dieses Einvernehmen nur in der Interaktion mit den anderen Teilnehmern erzielt werden kann (Interaktionsorientierung).

Dieses Beispiel ist kein Einzelfall, die Mehrzahl erlebnispädagogischer Aufgaben bietet die Möglichkeit einer authentischen Gesprächssituation für die Kommunikation in der Fremdsprache.

Im Anschluss an jeden Aufgabenblock wurde eine Reflexionsphase geplant. Diese war sowohl aus der Perspektive des Teilnehmenden als auch aus didaktischer Perspektive relevant für die Studierenden der Grundschulpädagogik, die sowohl den eigenen Lernzuwachs und die eigenen Erfahrungen als auch über die Möglichkeiten und Grenzen einzelner Spiele für verschiedene Altersgruppen reflektierten.

Im Folgenden soll das Feedback der Teilnehmenden im Herbst 2013 dazu herangezogen werden, um festzustellen, ob die vorab formulierten Ziele und Merkmale der Erlebnispädagogik intuitiv erkannt wurden und ob aus der Sicht der Studierenden ein Lernzuwachs im Hinblick auf die Sprachkompetenz erfolgt ist.

6. Feedback der Studierenden

Vor Beginn des Projektes wurden die Erlebnispädagogik als Fach oder die Ziele und Merkmale der Erlebnispädagogik weder mit den Studierenden noch mit den Jugendlichen der Kirchengemeinde oder des DFDR thematisiert. Die Antworten der Teilnehmenden waren daher nicht in der Theorie begründet, sondern reflektierten ihre unmittelbare persönliche Erfahrung.

Es wurden im Anschluss an das Wochenende drei offene Fragen an die Teilnehmenden gestellt:

1. Was kann man in einem solchen Ferienlager lernen?
2. Habt ihr mehr Deutsch gesprochen als sonst?
3. Würdet ihr dieses Ferienlager anderen empfehlen? Warum?

Exemplarisch sollen an dieser Stelle drei Antworten auf die drei Fragen zitiert werden, die jeweils drei verschiedenen Rückmeldungen entnommen sind:

1. Was kann man in einem solchen Ferienlager lernen?

Ich hatte die Möglichkeit zweimal bei der Erlebnispädagogik dabei zu sein. Das erste Mal habe ich viele interessante Spiele erfahren. Dabei lernt man nicht nur, wie man diese Spiele mit Kindern spielt, sondern vor allem lernt man sich selbst besser kennen. Man muss Regeln beachten, seine Mitmenschen schätzen und verschiedene Reize werden angeregt. Man muss Verantwortung übernehmen, aber gleichzeitig weiß man, dass man nicht alleine ist und anderen vertrauen kann. Bei vielen Spielen ist Teamgeist gefragt. Da darf man nicht nur für sich selbst denken, sondern muss versuchen zusammen eine Lösung zu finden. Jeder darf seine Meinung äußern und soll dabei darauf achten, niemanden damit zu „verletzen“.

Natürlich kann man auch einfach neue Freunde kennenlernen oder sich mit den Leuten, die man schon kannte, mehr auseinandersetzen.

Das zweite Mal kannte ich zwar schon die Spiele, aber da ich einige davon leiten durfte, war es sehr interessant für mich von außen zuzusehen und nicht selber am Spiel teilzunehmen. So konnte ich einiges dazulernen: zum Beispiel, wie andere Leute auf ein bestimmtes Problem reagiert haben, welche Schritte sie gegangen sind um bis ans Ziel zu kommen oder auf welche Weise sie eine Lösung finden. Auch das zweite Mal habe ich neue, nette Leute kennengelernt und zur gleichen Zeit mein Selbstvertrauen aufgebaut.

2. Habt ihr mehr Deutsch gesprochen als sonst?

Ja, ich habe viel mehr als sonst Deutsch gesprochen. Es war ein sehr gutes Konzept, dass wir Deutsch reden mussten. Danach habe ich mit einigen meiner Kolleginnen entschieden, dass wir weiterhin nur Deutsch zwischen uns reden.

3. Würdet ihr dieses Ferienlager anderen empfehlen? Warum?

Ich denke, ein solches Wochenende stärkt die Gemeinschaft einer Gruppe und führt dazu sich gegenseitig besser kennen zu lernen. Allein schon aus diesem Grund würde ich es weiterempfehlen. Außerdem sorgt eine ungezwungene Atmosphäre und das Übernachten in einem Haus in einem anderen Dorf für Abwechslung im Alltagstrott. So lassen sich spielerisches Lernen, Kennenlernen, Spaß und Unterhaltung wunderbar verbinden.

Die inhaltliche Analyse aller Antworten auf diese drei offenen Fragen ergibt bereits auf den ersten Blick folgendes Bild:

1. Die Antworten auf die erste und dritte Frage beinhalten Ziele und Merkmale der Erlebnispädagogik, sowie Ziele des Projekts, z.B.: Vertrauen aufbauen zu sich und anderen, spielerisches Lernen, Körpergefühl, Kommunikation und Teamarbeit, Kinderspiele lernen, Freunde finden, mit Fremden zusammenarbeiten, intensives Lernen, Entwicklung einer Gemeinschaft.
2. Die Auswertung der Antworten auf die zweite Frage ergab ausschließlich positive Aussagen. Kein Teilnehmender verneint die Frage. Alle Teilnehmenden (mit Ausnahme der Muttersprachler) empfanden, dass sie persönlich mehr Deutsch gesprochen hatten als sonst im Alltag.
3. Das Feedback der Teilnehmenden war insgesamt positiv, es kommt in keinem Text eine negative Äußerung, Kritik oder Empfehlung vor, das Projekt hat bei allen Respondenten einen ausgesprochen guten Eindruck hinterlassen.

Die positive Rückmeldung ist interessant und unerwartet, da die Zielgruppe aus Menschen verschiedenen Alters mit verschiedenem kulturellem Hintergrund bestand. Die Jugendlichen der Kirchengemeinde stehen meist kurz vor dem Abitur, sind also Gymnasiasten, während die Jugendlichen des DFDR und die Studierenden der Grundschulpädagogik bereits studieren und

in manchen Fällen schon im Lehramt tätig sind. Deutsche Praktikanten stehen oft schon im Berufsleben und haben oft mehr Lebenserfahrung als Gymnasialschülerinnen oder Studierende; sie ermöglichen auch eine interkulturelle Kommunikation während des Projekts. Die Rückmeldungen zeigen, dass rumänische Schülerinnen, Lehrerinnen und Studierende gemeinsam mit deutschen Praktikanten erfolgreich kommuniziert und intensiv gelernt, Freundschaften geschlossen haben, kurz, dass die Kommunikation und Teamarbeit über alle Grenzen hinweg gelungen ist. Dieses weist das Erlebnispädagogik-Projekt als empfehlenswert aus, wenn es darum geht, eine gelungene Vernetzung über interkulturelle Unterschiede und Altersgrenzen hinweg zu initiieren.

Literatur:

- Brandsch, Heinz** (Hrsg.): *Unser neuer Volksschullehrplan. Urteile und Ratschläge*. Schässburg: Verlag der Markusdruckerei, o.J.
- Fischer, Torsten; Ziegenspeck, Jörg** (2008): *Erlebnispädagogik: Grundlagen des Erfahrungslernens*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Helbig G.; Götze L.; Henrici G.; Krumm H.** (2008): *Deutsch als Fremdsprache. Ein internationales Handbuch*. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton.
- Iunesch, Liana Regina** (2013): *Zur Ausbildung von Grundschullehrerinnen und Erzieherinnen in Rumänien: Aufgaben und Perspektiven*. In: Christ, Eugen; Dines, Peter; Jeuk, Stefan (Hrsg.) (2013): *25 Jahre Donaueschwäbische Kulturstiftung des Landes Baden-Württemberg*, o. O: Printteam Bruchsal, S. 71f.
- Iunesch, Liana Regina** (2012): *Erfolg und Misserfolg des Spracherwerbs an Schulen mit deutscher Unterrichtssprache in Rumänien*. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Internetquellen:

- Aehnelt, Robert** (2011): *Spielpädagogisches Inventar. Spielesammlung für die Kinder- und Jugendarbeit*. Vol. 3, 3. Auflage. http://www.robtaehnel.de/downloads/Spielesammlung_v3.08_druck.pdf (28. 01. 2014)
- Brauer, Jörn**: *Merkmale und Ziele der modernen Erlebnispädagogik*. In: Poito-Online! http://www.poito-online.de/?page_id=304 (29. 01. 2014)
- Säureteich*. In: Spieledatenbank. Spielereader.de., http://www.spielereader.de/index.php?option=com_gamedb&Itemid=47&func=detail&id=69 (28. 01. 2014)
- Spielideen zur Gruppendynamik und Erlebnispädagogik*. http://www.eduhi.at/dl/Erlebnispaedagogik_Spiele.pdf (28. 01. 2014)
- Spieledatenbank*. In: Spielereader.de., Ev. Jugend Emsland-Bentheim, http://www.spielereader.de/index.php?option=com_gamedb&Itemid=47&func=viewcategory&catid=77 (28. 01. 2014)