

Erlebnispädagogik
(Arbeitspapier)

Methodologische Anweisungen für das Projekt EFOP 3.2.14 an der
Pannonischen Universität Veszprém

Niveaustufe B1

Zusammengestellt von Katalin Horváth, Péter Káli, Dr. Gabriella Rácz, Dr. habil. József Tóth, Dr. habil. László V. Szabó, Dr. Anikó Zsigmond

Lektoriert von Andreas Thimm

Indoklás a módszertani anyag (B1-es szint) felhasználásához:

Das umfangreiche didaktische Material (44 Seiten) kann auf Niveaustufe B1 des GER effektiv angewendet werden. Es kann dementsprechend unter Leitung der Lehrkräfte des Instituts für Germanistik und Translationswissenschaft zur methodischen Unterrichtsplanung effektiv beitragen. Lehramtstudenten können sich auf folgende Schwerpunkte der didaktisch methodischen Planung konzentrieren: Grundbegriffe der Unterrichtskonzeption (B1), Phasierung/Artikulation, Eingangsphase, Unterrichtsbeginn, Formen der Unterrichtseröffnung, Motivation, Erarbeitungs- und Anwendungsphase, Lehrervortrag, das fragend-entwickelnde Verfahren, gelenktes Unterrichtsgespräch, Stillarbeit– Partnerarbeit – Gruppenarbeit, Schülergespräch, Vertiefung, Sichern und Festigen, Übergänge zwischen den einzelnen Phasen. Die vorliegenden methodologischen Anweisungen können zugleich Lehrenden auf Niveaustufe B1 Orientierungspunkte zu den Aspekten des mündlichen und schriftlichen Sprachgebrauchs geben. Die methodologischen Anweisungen des vorliegenden Materials können mit dem System der Gemeinsamen Referenzniveaus (vgl. GER, Niveaustufe B1) in Einklang gebracht werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Ziel: Elementare Sprachverwendung (B1)	4
1.1 Verstehen: Hören und Lesen	4
1.2 Sprechen: an Gesprächen teilnehmen, zusammenhängendes Sprechen	4
1.3 Schreiben	5
1.4 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Spektrum	5
1.5 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Korrektheit	5
1.6 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Flüssigkeit	5
1.7 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Interaktion	5
1.8 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Kohärenz	5
2. Methodologische Hinweise (B1)	5
2.1 Themen, Texte und Wortfelder	6
2.2 Sprachhandlungen zu den einzelnen Themen	8
2.3 Grammatik	8
2.4 Aussprache	9
2.5. Lernen lernen	10
2.6 Lerntipps	11
3. Theoretische Grundlagen zu den Niveaustufen	11
3.1 Kurze Geschichte der Erlebnispädagogik	11
3.2 Erlebnispädagogik heute – Erleben und Handeln	12
3.3 Die Kompetenzen der Erlebnispädagogik im Fremdsprachenunterricht	16
3.4 Interkulturelle Kompetenz vs. kommunikative Kompetenz –	20
Begriffsklärung	
3.4.1 Interkulturalität im Fremdsprachenunterricht	21
3.4.2 Sprache und Kultur	22
3.4.3 Interkulturelle Sprachdidaktik	22

4. Methodenübersicht (A1-C1)	24
4.1 Allgemeine Methoden	25
4.2 Allgemeine Methoden – Puzzle	26
5. Digitale Medien im DaF-Unterricht (A1-C1)	29
6.1 Soziale Medien im Unterricht	30
6.2 Interaktive Stunden und Präsentationen	31
6. Spiele in der Erlebnispädagogik (B1)	34
6.1 Geländespiele, Sportspiele, Ballspiele	35
6.2 Kooperativ Spiele	35
6.3 Vertrauensspiele	37
6.4 Sinneswahrnehmungsspiele, Bewusstheitsübungen	37
6.5 Energizer und Warm-Ups (WUPs)	38
6.6 Reaktionsspiele	38
6.7 Kennlernspiele	39
6.8 Newgames, Gesellschaftsspiele	40
7. Anhang: Aufgabenteil (B1)	41
7.1 Hörverstehen	41
7.2 Leseverstehen	47
7.3 Schreiben	51
7.4 Sprechen	52
Literatur	53
Weitere Quellen	54
Weiterführende Ideen	55

1. Ziel: Selbstständige Sprachverwendung (B1)

Es ist in dieser Arbeit wünschenswert, das System der Gemeinsamen Referenzniveaus in einfachen, holistischen Abschnitten zusammenzufassen. Eine solche einfache 'globale' Darstellung macht es leichter, das System der Niveaustufen Nichtfachleuten zu vermitteln, und es kann zugleich Lehrenden Orientierungspunkte geben.

Das Sprachniveau: Kann die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; versteht im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen. Kann sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist. Kann sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.

1.1 Verstehen: Hören und Lesen

Ich kann die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Ich kann vielen Radio- oder Fernsehsendungen über aktuelle Ereignisse und über Themen aus meinem Berufs- oder Interessengebiet die Hauptinformation entnehmen, wenn relativ langsam und deutlich gesprochen wird.

Ich kann Texte verstehen, in denen vor allem sehr gebräuchliche Alltags- oder Berufssprache vorkommt. Ich kann private Briefe verstehen, in denen von Ereignissen, Gefühlen und Wünschen berichtet wird.

1.2 Sprechen: an Gesprächen teilnehmen, zusammenhängendes Sprechen

Ich kann die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet.

Ich kann ohne Vorbereitung an Gesprächen über Themen teilnehmen, die mir vertraut sind, die mich persönlich interessieren oder die sich auf Themen des Alltags wie Familie, Hobbys, Arbeit, Reisen, aktuelle Ereignisse beziehen.

Ich kann in einfachen zusammenhängenden Sätzen sprechen, um Erfahrungen und Ereignisse oder meine Träume, Hoffnungen und Ziele zu beschreiben. Ich kann kurz meine Meinungen und Pläne erklären und begründen. Ich kann eine Geschichte erzählen oder die Handlung eines Buches oder Films wiedergeben und meine Reaktionen beschreiben.

1.3 Schreiben

Ich kann über Themen, die mir vertraut sind oder mich persönlich interessieren, einfache zusammenhängende Texte schreiben. Ich kann persönliche Briefe schreiben und darin von Erfahrungen und Eindrücken berichten.

1.4 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Spektrum

Verfügt über genügend sprachliche Mittel, um zurechtzukommen; der Wortschatz reicht aus, um sich, wenn auch manchmal zögernd und mit Hilfe von Umschreibungen, über Themen wie Familie, Hobbys und Interessen, Arbeit, Reisen und aktuelle Ereignisse äußern zu können.

1.5 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Korrektheit

Verwendet verhältnismäßig korrekt ein Repertoire gebräuchlicher Strukturen und Redeformeln, die mit eher vorhersehbaren Situationen zusammenhängen.

1.6 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Flüssigkeit

Kann sich ohne viel Stocken verständlich ausdrücken, obwohl er/sie deutliche Pausen macht, um die Äußerungen grammatisch und in der Wortwahl zu planen oder zu korrigieren, vor allem, wenn er/sie länger frei spricht.

1.7 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Interaktion

Kann ein einfaches direktes Gespräch über vertraute oder persönlich interessierende Themen beginnen, in Gang halten und beenden. Kann Teile von dem, was jemand gesagt hat, wiederholen, um das gegenseitige Verstehen zu sichern.

1.8 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Kohärenz

Kann eine Reihe kurzer, einfacher Einzelelemente zu einer zusammenhängenden linearen Äußerung verknüpfen.

2. Methodologische Hinweise (B1)

Die methodologischen Hinweise orientieren sich eng an der Niveaustufe A2. Sie werden die Schüler beim Deutschlernen im Kurs und zu Hause begleiten. Der geplante Kurs gliedert sich in zehn Einheiten mit thematischer und grammatischer Progression. Der Übungsteil folgt unmittelbar nach jeder Einheit und schließt mit einer Überblicksseite. Der Kurs bietet den

Schülern Aufgaben und Übungen für alle Fertigkeiten (Hören, Lesen, Schreiben, Sprechen).¹ Sie werden mit interessanten Themen und Texten in den Alltag der Menschen in den deutschsprachigen Ländern eingeführt und verglichen mit den eigenen Lebenserfahrungen. Die Schüler lernen entsprechend der Niveaustufe B1, in Alltagssituationen sprachlich zurechtzukommen und einfache gesprochene und geschriebene Texte zu verstehen und zu schreiben. Die Erarbeitung grammatischer Strukturen ist an Themen und Sprachhandlungen gebunden. Die Art der Präsentation und die Anordnung von Übungen soll entdeckendes Lernen fördern und den Schülern helfen, sprachliche Strukturen zu erkennen, zu verstehen und anzuwenden. Die Lerntipps unterstützen die Schüler bei der Entwicklung individueller Lernstrategien. Der Lernstoff wird in zusätzlichen Materialien wiederholt, vertieft und erweitert. Im Anhang finden die Schüler Hörtexte, so können sie auch zu Hause ihr Hörverstehen und ihre Aussprache trainieren.²

2.1 Themen, Texte und Wortfelder

1) Thema: Zeitpunkte

Themen und Texte: Zeitgefühl, Lebenszeit

Texte: Gedicht, Szenen aus einem Hörspiel

Wortfelder: Zeit, deutsche Geschichte

2) Thema: Alltag

Themen und Texte: auf der Bank, bei der Polizei, Stress: Ursachen und Strategien

Texte: Auszahlungsquittung, Zeitschrift: *Mein Job frisst mich auf*, Sprichwörter

Wortfelder: Alltagsprobleme, Bank

3) Thema: Männer – Frauen – Paare

Themen und Texte: Männer und Frauen, Rollenklisches, Partnerschaft

Texte: Wörterbuchauszug, Interview

Wortfelder: Partnerschaft, Streit

¹ Vgl. dazu den Anhang (Kap. 7).

² Der vorliegende erweiterte methodologische Teil beruht auf dem Deutschlehrwerk *studio d*, B1, Deutsch als Fremdsprache. Kurs- und Übungsbuch mit Zertifikatstraining 2012., vgl. <https://www.scribd.com/doc/250043190/studio-d-B1-Kurs-und-Uebungsbuch-pdf> (gesehen am 19.12.2019) sowie auf der Arbeit unserer Germanistikstudenten (Erika Bán, Rebeka, Cseresznyák, Voktória Csonka, Liliána Szentmilkóssy) (vgl. Kap 7).

4) Thema: Deutschlands größte Stadt

Themen und Texte: Das Ruhrgebiet, Unfallversicherung, Regionalismen

Texte: Pressemeldung, Mundart-Comic

Wortfelder: Industrie, Arbeitsunfall und Versicherung

5) Thema: Schule und Lernen

Themen und Texte: Schule in Deutschland, Berufe an der Schule, Schule interkulturell

Texte: Grafik (Schulsystem), Stundenplan, Berufsbilder

Wortfelder: Schule

6) Thema: Klima und Umwelt

Themen und Texte: Unwetter oder Klimakatastrophe? UN-Klimareport, Wetter

Texte: Zeitungsartikel

Wortfelder: Umwelt und Klima, Wetter

7) Thema: Peinlich? – Peinlich!

Themen und Texte: Pleiten, Pech und Pannen, Knigge interkulturell, Konflikte

Texte: Info-Broschüre, Zeitschrift: *Andere Länder – andere Sitten*

Wortfelder: Probleme, Körpersprache, Geräusche

8) Thema: Generationen

Themen und Texte: Kindheit, Jugend, Alter, Wohnformen im Alter, Kinderträume

Texte: *Die blauen und die grauen Tage* (Roman)

Wortfelder: Lebensabschnitte, Familienbeziehungen

9) Thema: Migration

Themen und Texte: D-A-CH als Aus- und Einwanderungsländer, Migrationsgeschichten

Texte: Filmbeschreibung: *Solino*, Interview, Rezept, Statistik, ausgewanderte Wörter

Wortfelder: Migration

10) Thema: Europa und Politik

Themen und Texte: Wir sind Europa! die Europäische Union, das kulinarische Europa

Texte: Europa-Quiz, Pro und Contra, Rezept

Wortfelder: EU-Institutionen, Europa

2.2 Sprachhandlungen zu den einzelnen Themen

- 1) Fragen stellen und beantworten, über Fotos Erinnerungen sprechen, eine Geschichte nacherzählen, über sich selbst erzählen und schreiben, über Zeit und Zeitgefühl sprechen, Informationen kommentieren, über deutsche Geschichte sprechen,
- 2) über Alltagsprobleme sprechen, Ratschläge geben, etwas begründen,
- 3) über Männer, Frauen und Klisches sprechen, jemandem zustimmen oder widersprechen,
- 4) die Geschichte einer Region kennen lernen, Regionen und Orte beschreiben, über Arbeitsunfälle und Versicherungen sprechen, Wörter im Dialekt verstehen,
- 5) über Schule und Berufe an der Schule sprechen, über Wünsche oder etwas Irreales sprechen,
- 6) über Klima und Wetter sprechen, Umwelt und Umweltprobleme beschreiben, Prognosen machen, Gründe nennen, Widersprüche im Satz ausdrücken, Bedingungen und Konsequenzen nennen,
- 7) eine Situation kommentieren, über Verhaltensregeln und Gesten sprechen, Konflikte erkennen, verstehen und lösen,
- 8) über Lebensabschnitte sprechen, einen literarischen Text lesen und verstehen, Konflikte diskutieren, Vermutungen äußern,
- 9) über Migration und Fremdheit sprechen, über Probleme, Ängste und Hoffnungen sprechen,
- 10) über Europa und Politik sprechen, europäische Institutionen kennen lernen und beschreiben, Alternativen und Gegensätze im Satz ausdrücken.

2.3 Grammatik

- 1) Nebensätze mit *während*, Präteritum der unregelmäßigen Verben, Nominalisierung mit *zum*, Wiederholung: Präteritum, Sätze mit *wenn...*,

- 2) Konjunktiv (II) der Modalverben, Konjunktionen *darum, deshalb, deswegen*, graduierende Adverbien: *ein bisschen, sehr, ziemlich, besonders*, Wiederholung: Nebensätze mit *weil*, Imperativ,
- 3) Infinitiv mit *zu*, Adjektive mit *un-* und *-los*, Wiederholung mit *dass*,
- 4) Adjektive vor dem Nomen, Verkleinerungsformen: *Haus / Häuschen*, Wiederholung: Adjektivdeklinaton, ohne Artikel (Nominativ und Akkusativ),
- 5) Konjunktiv II: *wäre, würde, hätte, könnte*, Wiederholung: Relativsätze,
- 6) *wegen* + Genitiv, Futur mit *werden* + Infinitiv, Doppelkonjunktionen: *je ..., desto ... / nicht ..., sondern ...*, Wiederholung: Zeitangaben,
- 7) Partizip I, Nebensätze mit *obwohl*, Doppelkonjunktionen: *nicht nur, sondern auch / weder ... noch*, Wiederholung: Ratschläge mit *wenn* und *sollte*,
- 8) Vermutungen: *könnte*, Plusquamperfekt, Nebensätze mit *seit*, Possessivartikel im Genitiv, Wiederholung: *Präteritum*,
- 9) das Verb *lassen*, Passiversatzformen *man*, Relativpronomen im Genitiv, Wiederholung: *Passiv*,
- 10) Fragewörter: *wofür, woran, worüber, wovon, womit, brauchen* + *zu* + Infinitiv (Verneinung), Gegensätze: *trotzdem*, Doppelkonjunktionen: *entweder ... oder ...*, Nomen mit *-keit* oder *-heit*, Wiederholung: Verben mit Präpositionen.

2.4 Aussprache

- 1) Wortakzent,
- 2) das *z*,
- 3) höfliche Intonation,

- 4) lange und kurze Vokale,
- 5) Adjektivendungen üben,
- 6) Laute: *a – ä, u – ü, o – ö*,
- 7) Kontrastakzente,
- 8) Konsonantenverbindungen,
- 9) Pausen bei Lesen machen, Wiederholung: das *ch*.
- 10) das *r* und das *l*.

2.5. Lernen lernen

- 1) Wortfelder und Wortfamilien ergänzen, Lernen und Rhythmus und Bewegung,
- 2) Dialogtraining mit Rollenkarten,
- 3) Wörter in Gegensatzpaaren lernen,
- 4) Adjektivendungen durch Nachsprechen lernen,
- 5) Wortschatz systematisch: Kategorien bilden,
- 6) Wörter aus dem Kontext verstehen, mit einer Textgrafik arbeiten,
- 7) Redemittel zur Handlungsregulierung sammeln,
- 8) literarisches Lesen, eine Diskussion moderieren, eine Grammatiktafel selbst machen,
- 9) Informationen einer Grafik auswerten,
- 10) Informationen in einer Tabelle sammeln.

2.6 Lerntipps

- 1) Ergänze Wortfamilien. (*Feste, Computerspiele*) Finde mindestens fünf Wörter zu jeder Familie. (*-stadt, -arbeit, -sprache, -spiel*)
- 2) Erzähle eine Geschichte zu zweit.
- 3) Schreibe einen Text: *Die längsten fünf Minuten in meinem Leben.*
- 4) Erzähle über bedeutende Augenblicke in deinem Leben.
- 5) Nenne zehn Dinge, die du tun solltest.
- 6) Partnerspiel: Pro und Contra: „Männer sollten mehr im Haushalt tun.“
- 7) Frauensache oder Männersache: Lebensvergleich.
- 8) Suche eine Flirt-Homepage.
- 9) Träume von einer anderen Schule.
- 10) Eine Talkrunde: Noten in der Schule – ja oder nein?
- 11) Traumkarten und Ärgerkarten. Worüber ärgerst du dich? Was regt dich auf? Wovon träumst du? Worüber freust du dich?

3. Theoretische Grundlagen zu den Niveaustufen

3.1. Kurze Geschichte der Erlebnispädagogik

Die Erlebnispädagogik baut sich aus vielen verschiedenen Einflüssen der Pädagogik, Psychologie und Philosophie auf.

Die Frage, welche Personen als Wegbereiter der Erlebnispädagogik zu benennen sind, wird vielfach diskutiert.³ Am meisten wird **Jean-Jacques Rousseau** (1712-1778) als ein Wegbereiter der Erlebnispädagogik erwähnt. In seinem Roman *Émile oder über die Erziehung* erklärt er, wie die Erziehung von Kindern gestaltet werden soll. Rousseau betont, dass drei wesentliche Dinge die Menschen erziehen: „Die Natur oder die Dinge oder die Menschen.“ Rousseau zufolge ist für die Entwicklung des Kindes ein unmittelbares Lernen durch das Experimentieren und die eigenen Erfahrungen wichtiger, als etwa die Belehrungen der Erzieher, die den Bedürfnissen des Kindes entgegenkommen müssen.

³ Eine aufschlussreiche Darstellung dieser Diskussion findet sich in dem Handbuch von Fischer und Ziegenspeck (2002: S. 9ff.).

Neben Rousseau wird häufig auch der amerikanische Transzendentalist⁴ **David Henry Thoreau** (1817-1862) als Wegbereiter der Erlebnispädagogik bezeichnet. Seiner Ansicht nach besteht keine Trennung zwischen dem Subjekt Mensch und dem Objekt Natur. In seinem Buch *Walden – oder das Leben in den Wäldern*, in dem er Einsamkeit, Einfachheit und Rückbesinnung auf das Ursprüngliche und Natürliche nicht nur als Experiment des Lebens, sondern auch als Erziehungsmethode versteht. Auch meinte er im Gegensatz zu Rousseau, dass die Natur und die Kultur die Menschen erziehen.

Der Kunstpädagoge **A. Lichtenwark** (1852-1914) legte im Unterricht großen Wert auf Bildbetrachtung. Er meinte: „Nicht die objektive künstlerische Bedeutung eines Bildes und dessen ehrfürchtige Bewunderung sollte vermittelt werden, sondern die subjektive Befindlichkeit des Kindes stand plötzlich im Mittelpunkt.“ (nach Heckmair/Michl 2002: S. 97f.).

Der amerikanische Pädagoge **John Dewey** (1856-1952) gilt als Vater des handlungs- und erfahrungsorientierten Lernens (*learning by doing*). Er war überzeugt, dass Lernen durch Handeln nachhaltiger wirkt als Befehle oder Verbote. Die Aufgabe des Pädagogen sah er ausschließlich in der Schaffung von Lernsituationen und von Anreizen zum Handeln.

Last but not least gilt der deutsche Reformpädagoge **Kurt Hahn** (1886-1974) als Urvater der Erlebnispädagogik in der Literatur. Er entwickelte aus unterschiedlichen Ansätzen sein Konzept der „Erlebnistherapie“. Die Erlebnistherapie richtet sich ausschließlich an Jugendliche, da Erwachsene seiner Ansicht nach in ihren Auffassungen und Lebensweisen nicht mehr zu verändern sind. Hahn konnte sein Konzept im Internat „Schloß Salem“⁵ verwirklichen, jedoch musste er dann wegen seiner jüdischen Abstammung 1933 nach Großbritannien emigrieren. Dort eröffnete er 1941 in Aberdovey (Wales) zusammen mit Lawrence Holt die erste sog. Outward Bound Schule.

In der Hitlerzeit geriet die Erlebnispädagogik stark in Verruf, bzw. wurde zu Gunsten politischer Zwecke ihrem ursprünglichen Sinn beraubt (vgl. Ziegenspeck 2002: S. 3f.). Der Begriff selbst wurde nicht mehr verwendet.

Erst in den 60er Jahren bezog sich die Jugend des Deutschen Alpenvereins (JDAV) wieder explizit auf die Erlebnispädagogik. Ebenfalls entstanden sogenannte Kurzzeitangebote über die Deutsche Gesellschaft für Europäische Erziehung und weitere Outward Bound Schulen.

⁴ Die Transzendentalisten wandten sich von der ihrer Ansicht nach kranken Zivilisation ab und suchten nach der Einheit des Menschen mit der Natur und mit Gott.

⁵ Die 1920 gegründete Schule Schloss Salem existiert bis heute in der gleichnamigen Gemeinde (Baden-Württemberg)

3.2 Erlebnispädagogik heute – Erleben und Handeln

Seit Beginn der 80er Jahre hat sich die Erlebnispädagogik in unterschiedlichen Bereichen etabliert und findet auch in den Medien große Beachtung (vgl. Wiethoff 2002).

Die Erlebnispädagogik wird heute als eine Teildisziplin der Erziehungswissenschaft aufgefasst und stellt eine von vielen handlungsorientierten Methoden dar. Sie lässt sich zum einen als eine Alternative und zum anderen als eine Ergänzung tradierter und etablierter Erziehungs- und Bildungseinrichtungen verstehen (vgl. Fischer/Ziegenspeck 2002: S. 27). Ersteres, da sie neue Wege außerhalb bestehender Institutionen zu erschließen versucht. Letzteres, da sie neue Ansätze innerhalb bestehender Strukturzusammenhänge aufzeigt.

Im weiten Sinne lässt sich der Begriff „Erlebnispädagogik“ als eine handlungsorientierte Methode definieren, die alle Aktivitäten umfasst, „welche die Natur und/oder Abenteuer, Spiele, Initiativen als Medium benutzen, um ein erzieherisches, weiterbildendes, entwicklungsförderndes oder therapeutisches Ziel zu erreichen“ (Rehm 1996). Hierzu gehören sowohl Aktivitäten, die in der freien Natur, d.h. „outdoor“, stattfinden als auch solche, die in Räumen und Institutionen, demnach „indoor“ erfolgen.

In der Erlebnispädagogik geht man davon aus, dass Menschen durch ihr eigenes Handeln und ihr Erleben direkter und leichter lernen. Des Weiteren besteht die Grundannahme, dass langfristige Lernerfolge durch kurzfristige Erlebnisse eintreten können, wenn diese Erlebnisse intensive Erfahrungen mit sich bringen. Ein weiterer wichtiger Aspekt in der Erlebnispädagogik ist die intensive Reflexion über die Erfahrungen und die Handlungen der einzelnen TeilnehmerInnen. Erst durch das Reflektieren und somit das Bewusstwerden, ist ein Transfer der erworbenen Kompetenzen in die Alltagssituationen möglich. Daher ist das Wechselspiel zwischen Aktion und Reflexion als ein grundlegendes Prinzip der Erlebnispädagogik zu betrachten.

Schematisch lässt sich der Lernprozess in der Erlebnispädagogik nach Rehm (1997) wie folgt darstellen:

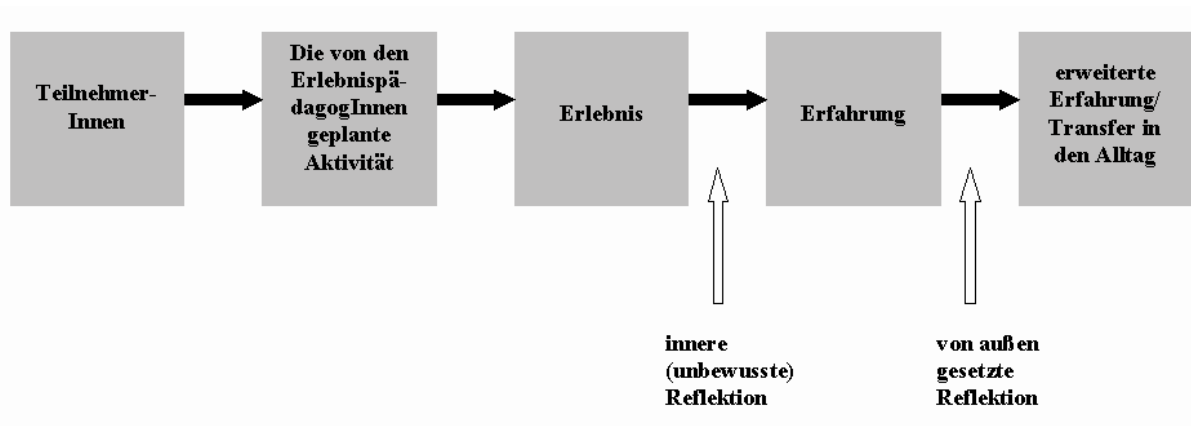


Abbildung 1: Der Lernprozess in der Erlebnispädagogik

Bildhaft betrachtet kann man die Erlebnispädagogik als ausbalancierte Waage zwischen dem sich aus der Aktivität ergebenden Ereignis und der Reflexion darstellen (nach Heckmair/Michl 2002: S. 89):

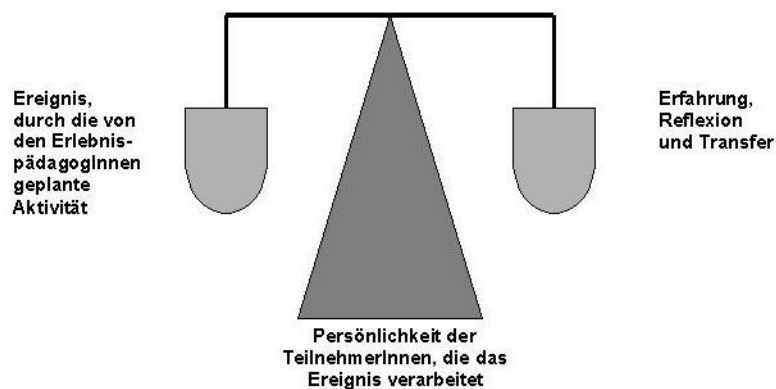


Abbildung 2: Die erlebnispädagogische Waage

Würde sich die Waage zur linken Seite neigen, d.h. das Gewicht auf dem Ereignis liegen und die Reflexion und somit der Transfer vernachlässigt, so ist von Ferien- oder Freizeitpädagogik die Rede. „Neigt sich die rechte Waagschale, so handelt es sich um den Bereich der Selbsterfahrung“ (S. 89).

Das Lernen in der Erlebnispädagogik findet auf unterschiedlichen Ebenen statt und wird durch verschiedene Elemente vermittelt (vgl. Heckmair/Michl 2002, S. 269f.):

1. Das Lernen durch den Kopf, das Herz und durch die Hand

Hier geht es um die Entwicklung der Persönlichkeit der Teilnehmer auf körperlicher, geistiger und seelischer Ebene.

2. Das Lernen durch die Sinne

Hier geht es um die Förderung von Sehen, Hören, Riechen, Tasten und Schmecken.

3. Das Lernen durch Muße

Hier wird auf die Wiederentdeckung der Langsamkeit und der Ruhe gerade in der heutigen beschleunigten Welt abgezielt.

4. Das Lernen am Beispiel

Dabei wird der Zusammenhang von Handeln und Wirkung, von Verhalten und Erfolg, von Herausforderungen der Gegenwart und der gestaltbaren Zukunft betont.

5. Das Lernen durch das Erleben

Das Lernen durch das Erleben basiert auf der Grundannahme, dass der Mensch das Erlebte besser lernt und die gewonnenen Erfahrungen weniger vergisst.

6. Lernen und Heilen

Die Erlebnispädagogik kann ebenfalls zur Heilung psychologischer Störungen dienen.

Die Erlebnispädagogik hat vier wichtige Ziele, die sie durch ihre Aktivitäten zu erreichen versucht:

1. Die Entwicklung einer eigenen Persönlichkeit

Durch die Auseinandersetzung mit der neuen und herausfordernden Situation bzw. Aktivität können die Teilnehmer Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln, die sie bisher in dieser Form noch nicht von sich wahrgenommen haben. Zudem haben sie die Möglichkeit, ihre eigenen Stärken und Schwächen besser kennen zu lernen, eigene Grenzen zu erfahren und ihre Werte und Normen zu hinterfragen. Bisher bestehende Ängste und Unsicherheiten können in diesen Situationen überwunden und neue Lösungsansätze und Bewältigungsformen erlernt und (weiter)entwickelt werden.

2. Die Förderung sozialer Kompetenzen

Erlebnispädagogische Aktivitäten finden in den meisten Fällen in Gruppen statt. Dies erfordert eine gewisse Kommunikations-, Team- und Konfliktfähigkeit. Diese Kompetenzen können mit Hilfe der Gruppe erworben und erweitert werden. Vertrauen und Verantwortung, Toleranz und Akzeptanz können ebenfalls entwickelt werden.

3. Förderung eines ökologischen Bewusstseins

Dieses Ziel bezieht sich vor allem auf Outdoor-Aktivitäten, die sich mit und in der Natur ereignen. Anvisiert werden dabei ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur und das Bestreben sie zu erhalten und zu schützen.

4. Transfer der Erfahrung in den Alltag

Die einzelnen Reflexionen vor, während oder nach den jeweiligen erlebnispädagogischen Aktivitäten ermöglichen den Transfer der Erfahrungen in den Alltag. Erst durch die Hinterfragung, wie die gewonnenen Erfahrungen und die erworbenen Kompetenzen auch in der Zukunft sinnvoll genutzt werden können, erhält die Erlebnispädagogik ihren Sinn.

3.3 Die Kompetenzen der Erlebnispädagogik im Fremdsprachenunterricht

Kompetenzen sind heute ein vielfach verwendeter Begriff, dennoch sollte die Bedeutung des Begriffes für unsere Perspektive kurz erörtert werden. Die Definition von Weinerl scheint sehr plausibel zu sein. Demnach sind Kompetenzen „die bei Individuen verfügbaren oder durch sie erlernbaren kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten, um bestimmte Probleme zu lösen, sowie die damit verbundenen motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften und Fähigkeiten, um die Problemlösungen in variablen Situationen erfolgreich und verantwortungsvoll nutzen zu können“ (Weinert 2001: S. 27.). Kompetenzen umfassen also Wissen, Fertigkeiten, Einstellungen und Wertvorstellungen bzw. stellen eine funktionale Verbindung zwischen ihnen her (Klieme 2004: S. 12).

Torsten Fischer und Jörg Ziegenspeck beschreiben in ihrem Handbuch die Erlebnispädagogik als „spezifische Ausformung des Konzepts eines offenen, natürlichen und sozialen Erfahrungslernens“ (Fischer/Ziegenspeck 2008: S. 26). 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. Sowohl im erlebnisorientierten Unterricht als auch in der Lehrerbildung sollten diese Ziele nicht außer Acht gelassen werden. Sie umfassen sowohl kognitive und affektive als auch soziale und motorische Lernziele. Auch in der ungarischen DaF-Forschung gilt als das übergreifende Lernziel die komplexe Kompetenzentwicklung der Lernenden (Boócz-Barna/Feld-Knapp: 2015: S. 70). Im Vordergrund stehen die Entwicklung persönlicher, sozialer und sprachlicher Kompetenzen sowie die Entwicklung der Lernerautonomie. Allerdings werden einzelne Teilkompetenzen im Laufe des FSU immer wieder gezielt gefördert: Textkompetenz, Textsortenkompetenz, interkulturelle Kompetenz (siehe unten), grammatische, lexikalische, stilistische Kompetenzen, Diskurskompetenz, Reflexionskompetenz etc. Das bedeutet, dass die Komplexität der Kompetenzentwicklung, wobei oft die gleichen Kompetenzen erfasst werden wie im erlebnisorientierten FSU, letztendlich noch keinen erlebnisorientierten Fremdsprachenunterricht ausmacht.

Natürlich tragen Lehrpersonen eine große Verantwortung, denn sie sollten ihre eigene Persönlichkeit gut kennen, über Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten sowie ein gesundes Selbstbild und Selbstwertgefühl verfügen, um angemessen und professionell mit Kindern umgehen zu können. Und die Prinzipien der Erlebnispädagogik sollten in deren Unterrichtsplanung auch berücksichtigt werden. Die Förderung sozialer Kompetenzen bezieht sich auf die Kommunikationsfähigkeit und Gemeinschaftsfähigkeit, die als aktuelle europäische Bildungsziele und Schlüsselkompetenzen gelten. wie z. B. Empathie, Teamfähigkeit, Konfliktfähigkeit und Kooperationsbereitschaft. Ökologisches Bewusstsein ist heutzutage im Kontext der technologischen Entwicklung und der Verstärkung besonders wichtig geworden und die Möglichkeit, erlebte Fertigkeiten in den Alltag zu übertragen, macht den Sinn für jede erzieherische Maßnahme aus. Die Merkmale der Erlebnispädagogik gelten als wichtige Merkmale der Erziehungswissenschaft und werden als wichtige Prinzipien der Unterrichtspraxis betrachtet. Im erlebnispädagogischen Fremdsprachenunterricht bewegen sich die Lernenden viel im Freien, lernen und erleben Natur und Stadt. Kreativ, spontan, selbstbewusst und mit Teamgeist bewältigen sie ungewohnte Herausforderungen, entwickeln und reflektieren ihre Strategien. Kommunikation ist für sie Abenteuer mit allen Sinnen. Fremdsprachliche Fertigkeiten werden nicht nur kognitiv, sondern auch sensitiv und emotional erworben. Fremdsprache wird als Kommunikationsmittel entdeckt, das sinnvoll ist, um in unterschiedlichen Situationen Aufgaben und Probleme zu lösen. Die Lernenden aktivieren ihr fremdsprachliches Wissen, sammeln und üben Wortschatz und Strukturen, beraten, entscheiden und handeln gemeinsam. Sprachkompetenz bedeutet Handlungskompetenz. Der Erfolg gibt Selbstvertrauen und motiviert zum Weiterlernen.

Die Erlebnispädagogik zielt auf Strategien und auf ein ganzheitliches Denken, wie Jörn Brauer behauptet (Iunesch 2014: S. 71). Nicht der einzelne Lernende und sein sprachliches Wissen steht im Mittelpunkt, sondern das kollektive Wissen und der Einsatz dieses Wissens in der kommunikativen Alltagspraxis. Das bringt Übung und Erfolg. Die erlebnispädagogischen Kompetenzen sind daher in erster Linie mit Kollektiv und Kommunikation verbunden: Gruppenorientierung, Teamgeist, Handlungsorientierung, Freiwilligkeit, Herausforderung, Reflexivität. Der erlebnispädagogische Sprachunterricht fördert nicht nur Sprachkompetenz, sondern auch personale und soziale Kompetenz. Auf diese Weise können die Lernenden besser auf die Lebenspraxis vorbereitet werden. Der Sprachunterricht ist ein Teil ihres gesamten personalen und sozialen Ausbildungsprozesses. Die Erlebnispädagogik ist effektiver als Frontalunterricht, weil das Erlernete durch das Erleben besser im Gedächtnis bleibt. Die

Einhaltung dieses methodischen Prinzips sorgt für eine bessere Beachtung und Befriedigung der Schülerbedürfnisse. Die Systematisierung spielt eine wichtige Rolle. Der Lehrer muss vorher gut überlegen, wer, was, wo und wie in der Stunde realisiert. Es ist notwendig, realistische Ziele zu setzen. Die Menge der Ziele ist auch entscheidend. Es ist besser sich auf eines zu konzentrieren, damit die Stunde einen Sinn hat. Dabei steht im Vordergrund die zeitliche Planung der Stunde. Der Lehrer sollte auch bestimmen, welche Kompetenz gefördert werden soll: meistens geht es die um die Abstimmung von kommunikativen und sprachlichen Kompetenzen. Schüler sollten lebensnahe praktische Aufgaben lösen. Der Lehrer soll sich schließlich auch seine Reflexionen kurz für sich überlegen, eventuell mit den Schülern ein paar Fragen besprechen, wie z.B. Was haben wir im Rahmen der Stunde erfahren? Welche Kenntnisse haben wir? Wie benutze ich sie in meinem Leben? Was ist gut oder schlecht gelungen? Was haben wir gemacht? Wie werden wir aufgrund dieser Erfahrung beim nächsten Mal arbeiten? Die Reflexion zielt immer darauf ab, zu bewerten, wie erfolgreich die Modellierung der Lebenssituation war und ob sie in die reale Alltagssituation transferiert werden kann.

Handlungsorientierung im Fremdsprachenunterricht bezieht sich darauf, dass Lernende die Sprache rezeptiv oder produktiv verwenden, um konkrete, authentische Situationen sprachlich einzuüben. Daher sollten im Unterricht Lernende authentische Gesprächsanlässe oder Situationen erproben. Die Herausforderung besteht darin, dass Schüler den meisten solcher Situationen zuerst im Sprachunterricht begegnen, daher gilt der Sprachunterricht als Raum für unbekannte soziale Interaktionen. 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 (Iunesch 2014: S. 73) Die Automatisierung sprachlicher Routinen erleichtert die Kommunikation, so wird der Redefluss verbessert und Wiederholungen festigen noch mehr das für die Interaktion notwendige kognitive, sprachliche und emotionale Wissen. Es dürfte kein Zufall sein, dass in Waldorfschulen der Fremdsprachenunterricht in den ersten vier Klassen nur mündlich und imitativ verläuft.

Im institutionalisierten Sprachunterricht ist es schwierig, authentische Gesprächsanlässe zu schaffen, die Situationen der sprachlichen Handlung sind oft konstruiert. Im erlebnisorientierten Fremdsprachenunterricht dagegen werden Aufgaben gestellt, deren Lösung gemeinsam kommunikativ ausgehandelt werden muss. Merkmale wie Aufgabenorientierung,

Inhaltsorientierung und Individualisierung/Personalisierung werden umgesetzt, indem zu einem bestimmten Thema alle Teilnehmer ihren persönlichen Lösungsvorschlag einbringen können. Die Aufgabe mag konstruiert sein, aber die Situation ist schon authentisch, weil die konkreten Lösungsvorschläge formuliert und sprachlich umgesetzt werden. Damit ist Handlungsorientierung gegeben, welche die Grundlage der Kommunikationskompetenz ist. Die Reflexion als Merkmal der Erlebnispädagogik bedeutet die bewusste Verarbeitung des Erlebten.

Jule Hildmann hat in ihrer Dissertation die Kompetenzen der Erlebnispädagogik zusammengefasst (Hildmann 2010: S. 49), was wir bei kurzer Modifizierung auch für den erlebnisorientierten Sprachunterricht verwenden können.

Zu persönlichen Kompetenzen (Persönlichkeitskompetenzen) werden Eigeninitiative, Spontaneität, Kreativität, Selbstvertrauen gezählt, soziale Kompetenzen sind Hilfsbereitschaft, Konfliktbewältigung, Kompromissbereitschaft, Empathie. Handlungskompetenzen und Kommunikationskompetenzen zeigen sich in Methoden wie etwa Moderationstechniken. Zu Fachkompetenzen sollte dann die Fremdsprachenkompetenz gehören. Fachkompetenzen gelten eher als Mittel zum Zweck, damit die Aktivität ausgeführt werden kann.

Es soll erwähnt werden, dass ein völlig nach den Prinzipien der Erlebnispädagogik gestalteter Sprachunterricht im Umfeld der institutionellen Sprachausbildung kaum realisiert werden kann, aber durch zielorientierte Aufgabenstellung können kleinere Projekte in der Sprachstunde durchgesetzt werden. Für größere Projekte sind Schulferien, Ausflüge oder Sprachlager geeignet, in denen Aufgaben gestellt werden können, die über den Rahmen einer einfachen situativen Interaktion hinausgehen, wobei die Lernenden die Aufgabe wirklich gemeinsam aushandelnd bewältigen können. Iunesch beschreibt ein Erlebnispädagogik-Projekt für deutschsprachige Studierende in Hermannstadt, das jährlich veranstaltet wird (Iunesch 2014: S. 82 ff.). Das Projekt wird im Rahmen eines Outdoor-Wochenendes durchgeführt. Da ist zu sehen, dass es wirklich wichtig wäre, die gewohnten Unterrichtsräume zu verlassen, denn das verleiht dem Projekt Authentizität, so können Schlüsselkompetenzen durch unmittelbare Erfahrungen in der Praxis entstehen. Erfolgreich ist das Projekt, wenn die Lösung der Aufgaben auf Kooperation beruht. Paare und Gruppen müssen spielerisch damit umgehen. Laut Iunesch zeigt das Feedback der Studierenden immer ein hohes Maß an Zustimmung, alle Merkmale und Ziele der Erlebnispädagogik konnten umgesetzt werden, wie z.B. Vertrauen zu sich und anderen aufbauen, spielerisches Lernen, Körpergefühl, Kommunikation und Teamarbeit, Kinderspiele lernen, Freunde finden, mit Fremden zusammenarbeiten, intensives Lernen oder

Entwicklung einer Gemeinschaft. An dem Projekt nehmen immer auch deutsche Praktikanten teil, was zeigt, „dass 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.“ (Iunesch: 2014, S. 85.) Authentisches Fremdsprachenlernen ist eigentlich mit authentischem Personal am besten vorstellbar, was auch die interkulturelle Kompetenzentwicklung miteinbezieht.

3.4 Interkulturelle Kompetenz vs. kommunikative Kompetenz – Begriffsklärung

‘Interkulturelle Kompetenz‘ ist ein modischer, aber unscharfer Begriff, der gerne in politischen Kontexten zu Integrations- und Globalisierungszwecken verwendet wird. Nach Roche (2009: 422f.) bezeichnet der Begriff „Voraussetzung und Produkt pädagogischer Maßnahmen“, deren Gegenstand, der Kulturationsprozess, Parallelen zu den Phasen des Fremdsprachenerwerbs aufweist. *Interkulturelle Sprachdidaktik* hat demnach die Aufgabe, die zwei Lernziele der interkulturellen und der kommunikativen Kompetenz, welche einander gegenseitig bedingen, zusammenzuführen. Neben politischen Implikationen bezeichnet also der Begriff wichtige sprachliche Voraussetzungen für eine erfolgreiche interkulturelle Kommunikation. Während interkulturelle Kompetenz unter politischen und wirtschaftlichen Aspekten als ‚Globalisierungsinstrument‘ und ‚Integrationsinstrument‘ aufzufassen ist, bietet sie viel mehr Effizienz, indem sie als ‚Verstehens- und Lerninstrument‘ des Fremdsprachenunterrichts und somit als Forschungsgegenstand der interkulturellen Sprachdidaktik definiert wird. (Vgl. Roche 2009: S. 423). House stellt der interkulturellen Kompetenz, die ihres Erachtens zu einseitig, idealistisch und ideologisch wie „die fremde Kultur verstehen“, „Vorurteile abbauen“, „zu Toleranz fähig sein“, „ethnozentrische Sichtweisen vermeiden“, verstanden wird, ebenfalls den älteren Begriff ‚kommunikative Kompetenz‘ gegenüber, und zwar im klassischen, weiten, sprachorientierten Sinne, bestehend aus:

- grammatischer Kompetenz, d.h. der Beherrschung von Wortschatz, Satzgrammatik, Wortbildungsregeln, Aussprache, Orthographie usw.,
- soziolinguistischer Kompetenz, d.h. wie Sprecher Äußerungen in unterschiedlichen situativen und kulturellen Kontexten produzieren und verstehen,
- Diskurskompetenz, d.h. wie Sprecher es schaffen, beim Sprechen und Verstehen grammatische Formen und Bedeutungen miteinander zu verbinden, damit Texte und Diskurse entstehen

- strategischer Kompetenz, also die Beherrschung derjenigen verbalen und non-verbalen Kommunikationsstrategien, die Sprecher verwenden, wenn die Kommunikation zwischen den am Gespräch Beteiligten zusammengebrochen ist (Canale/Swain 1980, zit. nach House 1997, S. 1 f.).

3.4.1 Interkulturalität im Fremdsprachenunterricht

Für die Vermittlung interkultureller Kompetenz sind folgende sechs Kriterien des Begriffs Kultur konstitutiv:

- Kultur ist erlernbar
- Kultur ist übertragbar
- Kultur ist dynamisch
- Kultur ist selektiv
- Elemente der Kultur sind miteinander verbunden
- Kultur ist ethnozentrisch (Porter/Samovar 1994: S. 12).

Daraus ergibt sich im Fremdsprachenunterricht die Entwicklung/Förderung folgender kultureller Kompetenzen: kritische Kompetenz (Steuerungskompetenz) und hermeneutische Kompetenzen (besonders Verstehenskompetenzen). (Roche 2009: S. 424). Man braucht produktive Mittel und Verfahren, um ein Fremdverstehen (das Verstehen einer anderen Ethnie) zu erreichen. Dieses interkulturelle Verstehen ist das Ziel der interkulturellen Sprachdidaktik und deren Teildisziplin, der interkulturellen Landeskunde. Letztere versucht, ein interkulturell erweitertes Verständnis von Kultur – die Vermittlung zwischen Ausgangs- und Zielkultur – zu fördern und in den Sprachunterricht zu integrieren (vgl. Roche 2019: S. 424). Dieses Verfahren ist

- kontrastiv, weil es kulturelle Erscheinungen gezielt miteinander in Beziehung setzt,
- explizit, weil es kontrastive Erscheinungen und Stereotypisierungen bewusst macht und
- es integriert Sprache, weil Sprache ein Bestandteil der Kultur ist. (Roche 2009: S. 424).

Nach einem Modell von Bennet (1993: 23) können folgende Phasen des Sensibilisierungsprozesses für Fremdverstehen definiert werden:

- Unfähigkeit, kulturelle Differenzen nachzuvollziehen – Stereotypisierung
- Anerkennung kultureller Unterschiede – „Wir/Die“-Denken
- Abschwächung von Differenzen – gemeinsame Grundwerte werden erkannt

- Schätzen von divergierenden Verhaltensweisen und Werten
- **Anpassungsphase:** Entwicklung von Fertigkeiten interkultureller Kommunikation
- **Integration** kultureller Differenzen – die interkulturelle Kompetenz ist (teilweise) ausgeprägt.

3.4.2 Sprache und Kultur

Sprache und Kultur bedingen sich gegenseitig, demnach ist eine ausgeglichene Mehrsprachigkeit ohne entsprechende interkulturelle Kompetenz und umgekehrt: eine zuverlässige interkulturelle Kompetenz ohne entsprechende Sprachkenntnisse von hohem Niveau nicht denkbar. Kulturelle Aspekte drücken sich besonders auf den lexikalischen, semantischen, pragmatischen, aber auch syntaktischen und morphologischen Ebenen der Sprache aus. Konnotationen, Ritualisierungen erschweren bisweilen die Kommunikation, machen sie evtl. sogar unmöglich. Auch die Verletzung von phonetischen, z.B. intonativen Regeln kann zu einer misslungenen Verständigung führen. (Vgl. Roche 2009: 426).

3.4.3 Interkulturelle Sprachdidaktik

Laut Roche (2009: S. 426) ist die Aufgabe der interkulturellen Sprachdidaktik

„die lerntheoretisch begründete, effiziente Nutzung der fremden Perspektive des Lerners mit dem Ziel, ihm zu ermöglichen, zwischen Kulturen für sich selbst und andere vermitteln zu können. Die damit angestrebte interkulturelle Kompetenz umfasst Fertigkeiten und Wissensgebiete, die immer Sprache integrieren, aber nicht auf sprachliche Strukturen beschränkt sind.“

In Anlehnung an Bennetts Modell schlägt Roche (2001) die folgenden methodischen Sequenzen zur Umsetzung der Lernziele im Fremdsprachenunterricht für das Erreichen interkultureller Kompetenzen vor:

- Aktivierungsphase (Vorentlastung): erste Reaktionen auf das Thema, Aktivierung von Vorwissen durch Assoziationsübungen
- Thematische Differenzierungsphase: Etablierung des Themas und dessen Behandlungsmodus. Sprachliche Mittel zur Lösung der anstehenden Aufgaben werden zur Verfügung gestellt.
- Strukturelle Differenzierungsphase (Kontextualisierung, Spezialisierung): Informationsquellen, Methoden, Techniken und Strategien für den vertieften Umgang mit dem Thema, z.B. Grammatik, Wortschatz, Lernstrategien.

- Expansionsphase: Einführung einer neuen Perspektive durch zusätzliche Vergleiche und Reflexionen.
- Integrationsphase (Gegenüberstellung): das erreichte Diskussions- und Wissensniveau wird einer kontroversen Perspektive (z.B. durch eine andere Textsorte) gegenübergestellt.

Die fünf Phasen werden zwecks selbständigen Lernens durch Materialien wie Wörterbücher, Internetquellen, Grammatiken usw. ergänzt. Dieser Prozess des zunehmenden Verständnisses kann besonders durch folgende Maßnahmen gefördert werden:

- durch die Thematisierung kulturübergreifender Ereignisse (z.B. Umweltbewegung),
- durch die Behandlung universeller Texte (z.B. gesetzliche, religiöse Texte),
- durch die Konfrontation mit gegensätzlichen Strukturen und stereotypischen Vorstellungen in den betroffenen Sprachen und Kulturen (vgl. Roche 2009: S. 427).

Interkulturelle Kompetenz im Sinne von Landeskundewissen wird als die fünfte Fertigkeit neben Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben bezeichnet. Sie kann nicht nur im Unterricht für Fortgeschrittene oder durch Vermittlung von Landeskunde, sondern auch schon in Kindergärten und Grundschulen spielerisch erreicht werden.

Lehrwerke: *Typisch Deutsch?*; *Sichtwechsel*; *Für- und Widersprüche* u.a.

House hebt folgende Punkte bei der Vermittlung interkultureller Kompetenz im DaF-Unterricht hervor:

- Angemessenes Verhalten im deutschen kulturellen Kontext bedeutet entsprechendes Wissen um Interaktionsformen, Werte und Mentalitäten, so dass die kulturellen Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen muttersprachlichen und fremdsprachlichen Normen und deren Auswirkungen auf das Kommunikationsverhalten bewusst werden und automatisch verfügbar sind.
- Dazu ist eine explizite Vermittlung von Sprach- und Kulturbewusstheit nötig, z.B. durch reflexive Aktivitäten, Paralleltexten oder Übersetzungen, in denen interkulturelle Unterschiede explizit gemacht werden. (Siehe Schilder, Filmtitel und Untertitel).
- Weitere Techniken zur Bewusstmachung kultureller Unterschiede sind z.B. multimediale Lehreinheiten, die einen bestimmten Aspekt der Zielkultur thematisieren.
- Konzentration auf den Lernprozess („process teaching“) – erhöhte Sensibilität für abweichende Denk- und Verhaltensmuster durch Lernertagebücher, Beobachtungen des Kommunikationsverhaltens von Ziel- und Eigenkulturträgern, Aufzeichnungen von ‚kritischen‘ Situationen etc.

- praktische, kommunikative, doch theoriegeleitete Übungen, z.B. Rollenspiele, Simulationen, Scenarios („experimental teaching“), damit fremde Kommunikationsgewohnheiten vermittelt, eigene hingegen hinterfragt werden können.
- praktische und theoretisch-analytische Beschäftigung mit Kulturkonflikten und kritischen Situationen, z.B. offene Rollenspiele mit Rollenwechseln zwischen Muttersprachlern und Lernenden, narrative Interviews, selbstreflexive Notizen und Berichte, teilnehmende Beobachtung von authentischen Gesprächen.
- Multiple Choice -Aufgaben zum Aufdecken von und Nachdenken über Stereotypen
- Lerner müssen systematisch auf Verständigungsprobleme aller Art vorbereitet werden. Strategien zur Bewältigung dieser Probleme: kontinuierliche Verständnisüberwachung, *feedbacks*, Strategie der flexiblen Bewegung von einer lokalen Mikroperspektive zu einer globalen Makroperspektive, Strategie der Verzögerung einer ‚definitiven‘ Interpretation, d.h. Interpretationen sind als revidierbar und vorläufig anzusehen (vgl. House 1997: S. 12-17).

4. Methodenübersicht (A1-C1)

Im Internet findet sich unter der Webseite www.sachsen.schule/~sud/methodenkompodium/module/ansatz1/3_1.htm (gesehen am 11.01.2020) eine Methodensammlung, die eine Reihe spielerischer/schülerzentrierter Methoden zur Nachnutzung anbietet. Es wird dabei die Philosophie verfolgt, dass das meiste Wissen und ein Verständnis für die behandelten Themen bei einzelnen Teilnehmern aus einer Gruppe/Klasse bereits (unbewusst) vorhanden sind und nur „hervorgeholt“ werden müssen. Diese Aktivierung des Wissens erfolgt durch gezielte Fragestellungen, beteiligungsorientierte Methoden, lebensnahe Beispiele. Das vorhandene Wissen wird so reflektiert, ergänzt und vernetzt (AHA-Effekt). Der Lehrer selbst fungiert hierbei als Moderator, zu deren Aufgaben vor allem die folgenden gehören:

- kurze Wissens-Inputs vermitteln,
- Inhalte von Input und Ergebnisse für alle sichtbar visualisieren,
- kurze und präzise Arbeitsanweisungen geben,
- Fragen stellen,
- Diskussionen leiten,
- das Erlebte und Gelernte zusammenfassen (lassen).

Im Folgenden sollen die allgemeinen Methoden aufgeführt und einige von ihnen detailliert dargestellt werden.

4.1 Allgemeine Methoden

Ziel	Methoden
Brainstorming und Wissensstand abfragen	Kartenabfrage mit Clustering Murmelgruppen Stumme Diskussion Zurufabfrage mit mind map
Inputmethoden und Wissensvermittlung	AG-Arbeit Geschichten erzählen „Es war einmal...“ Puzzle Turbo-Info-Input
Aktives Lernen	Barometer Erzähltheater Planspiel Podiumsdiskussion Rollenspiel Standogramm Weltspiel
Reflexion und Festigung	Bingo Buchstabensalat Collagen
Feedback	Blitzlicht Koffer, Mülleimer, Fragezeichen Stuhlmethode Zielscheibenfeedback
Gruppendynamik Bewegung Aktivierung Sensibilisierung	Astronautenanzug Ganz-Körper-Knobeln Gordischer Knoten Jackenrennen

Rollenausstieg	Krokodilspiel
Gruppeneinteilung	Meierei Obstsalat

4.2 Allgemeine Methoden – Puzzle

Name	Puzzle
Ziel	Reflektieren von Wissen und Wissensvermittlung
Voraussetzung Material	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ein zu bearbeitendes Thema, welches sich als Schema darstellen lässt (z. B. chronologische Abläufe, Zahlen und Fakten zu Ereignissen, Definitionen und Erklärungen zu wichtigen Begriffen zu einem Thema...) 2. Puzzleteile: Fotos, Bilder, Definitionen, Begriffe, Zahlen, Fakten 3. eine Räumlichkeit zum Erarbeiten und Visualisieren des Puzzle-Schemas 4. Tafel und Magnete, Pinnwand und Pinnadeln
Vorbereitung	Alle Bilder, Definitionen, Begriffe, Zahlen und Fakten müssen auf Karten oder Blätter geschrieben oder ausgedruckt werden. Diese können laminiert werden, um sie haltbarer zu machen (Arbeit auch auf Fußboden möglich).
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aufgabenstellung und Ziel der Methode erläutern, ggf. Gruppen einteilen. 2. Den Platz für das Anbringen der Puzzleteile vorbereiten, evtl. schon Teile zur Orientierung anbringen. 3. Puzzleteile an die Teilnehmer austeilen oder im Raum auslegen (siehe Foto). 4. Erarbeitungsphase 5. Zusammentragen des Puzzle-Schemas



Auswertung

Das Puzzle-Schema wird für alle sichtbar visualisiert (siehe Foto), abschließend nochmals zusammenfassend erläutert, ggf. wichtiges ergänzt.



Name	Barometer
Ziel	Selbstreflexion eigener Meinungen und Erfahrungen, Positionierung zu Themen

Vorraussetzung Material	Kreppband oder Kreide, Karten, Stift, Tafel oder Pinnwand
Vorbereitung	Im Raum wird eine lange Linie (Barometer) gezogen und deren Enden werden markiert. Markierungsmöglichkeiten: Ablehnung – Toleranz – Zustimmung Negative Gefühle – neutral – positive Gefühle
Ablauf	Die Teilnehmer positionieren sich bezüglich ihrer Meinungen und Gefühle durch Hinstellen oder Hinlegen von Karten oder Bildern. Dabei werden nacheinander verschiedene Begriffe, Bilder und Situationen auf diese Weise bearbeitet. Nach jedem Schritt erfolgt ein Nachfragen bezüglich der Gründe für die jeweiligen Positionierungen.
Auswertung	Zusammenfassung: Diversität der verschiedenen individuellen Positionierungen betonen. Jeder hat andere Erfahrungen, Meinungen, Gefühle bezüglich eines Themas.

Name	Koffer, Mülleimer, Fragezeichen
Ziel	anonymes Feedback
Vorraussetzung Material	Räumlichkeit mit Anbringungsmöglichkeiten (Tafel, Pinnwand), Sitzmöglichkeiten, Kärtchen in 3 verschiedenen Farben, Stifte
Vorbereitung	An der Tafel oder dem Fußboden werden 3 unterschiedlich gefärbte A4-Bögen mit je einem Symbol (Koffer, Mülleimer, Fragezeichen) angebracht oder hingelegt (siehe Foto). <u>Erläuterung der Symbole:</u> Koffer: Was habe ich mitgenommen, gelernt, was war neu und interessant, was hat Spaß gemacht? Mülleimer: Was war nicht gut am Projekt, was war langweilig und uninteressant? Fragezeichen: Welche Fragen habe ich noch an die Moderatoren?

	
<p>Ablauf</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jeder Teilnehmer bekommt einen Stift und 3 Karten mit unterschiedlichen Farben, die zu den A4-Bögen an der Tafel passen. • Jeder Teilnehmer gibt eine schriftliche (anonyme und ehrliche) Beurteilung zu Moderatoren, Inhalten und Methoden ab, schreibt die Bewertungen und Fragen auf eine in vier Spalten unterteilte Metaplankarte.
<p>Auswertung</p>	<p>Reflexion der Feedbacks innerhalb der Moderation, ggf. Evaluation der Feedbacks für Sachberichte, Einarbeitung von konstruktiven Verbesserungsvorschlägen seitens der Teilnehmer in bestehende Konzepte</p> <p>Vorteil: Anonymität fördert die Ehrlichkeit. Auch schüchterne Teilnehmer kommen zu Wort.</p> <p>Nachteil: Teilnehmer schreiben oft voneinander ab.</p>

5. Digitale Medien im DaF-Unterricht (A1-C1)

Dieses Kapitel befasst sich mit den Möglichkeiten der Anwendung digitaler Medien im DaF-Unterricht. Wie kann man mithilfe dieser Medien die Schüler motivieren und den Lernprozess effektiver machen? Es geht hier darum, welche Medien im „traditionellen“ Unterricht als Ergänzung und Motivierung zur Hilfe gerufen werden können.

In Ungarn sind Jugendliche zwischen 16 und 24 Jahren fast 100% im Internet täglich aktiv.⁶ Die heutige Schülergeneration ist so aufgewachsen, dass Internet und Digitalisierung zu ihrem Alltag gehören. Sie bewegen sich sicher im *Web 2.0*. Der Begriff *Web 2.0* bezieht sich neben spezifischen Technologien oder Innovationen auf eine veränderte Nutzung und Wahrnehmung des Internets. Die Benutzer erstellen, bearbeiten und verteilen Inhalte selbst, unterstützt von interaktiven Anwendungen.⁷ Soziale Medien spielen dabei eine entscheidende Rolle.

5.1 Soziale Medien im Unterricht

Zum einen gehören zu den sozialen Medien Kommunikationswerkzeuge, wie z.B. *E-Mails* (elektronische Post), *Foren* (virtueller Ort zum Austausch und Archivierung von Diskussionsbeiträgen), *Blogs* (tagebuchartige oder journalistische Webseiten mit chronologischen Einträgen), *Podcasts* (im Internet bereitgestellte Audio- bzw. Videodateien), *Web- oder Internettelefonie* (z.B. Skype), *Chats* (Kommunikationsmöglichkeit per Tastatur oder über das Mikrofon), *virtuelle Klassenzimmer* (Audio-Konferenzsystem mit der Möglichkeit, auch Dokumente gemeinsam anzusehen). Zum anderen gehören zu den sozialen Medien Anwendungen, mit deren Hilfe man gemeinsam an Texten arbeiten kann – man nennt sie *kooperative Texteditoren*. Hierzu gehören *Wikis*, auf dieser Anwendung beruht auch die Enzyklopädie *Wikipedia*. *Google* bietet ebenfalls Plattformen an, wie z.B. *Google Text und Tabellen* im *Google Drive*. (Rösler/Würffel 2017: S. 127-128) Zur Kommunikation ist auch *Facebook* sehr gut geeignet.

Soziale Medien eignen sich gut dazu, die produktiven Fertigkeiten Sprechen und Schreiben im Unterricht zu unterstützen. (Rösler/Würffel 2017: S. 125)

Im Web 2.0 bestehen unendliche Möglichkeiten, wir nehmen einige unter die Lupe:

Podcasts. Die Lernenden bekommen eine Aufgabe, in deren Rahmen sie eine kleine Audio- oder Videoaufnahme machen sollen. Dazu können sie ihr eigenes Gerät (Smartphone, Tablet) benutzen und diese Aufnahmen können in den Unterricht miteinbezogen werden. Diese Lerninhalte können die Lernenden auch außerhalb des Unterrichts erreichen. Zu welchem Thema die Aufnahmen gemacht werden sollen, kann vom Sprachniveau, Alter, Lehrwerk, Wortschatz und von der bearbeiteten Grammatik abhängen.

⁶ <https://www.ksh.hu/docs/hun/xftp/idoszaki/ikt/ikt18.pdf> gesehen am 10.01.2020

⁷ https://de.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 gesehen am 10.01.2020

Kooperative Texteditoren. Zur Förderung der Fertigkeit Schreiben eignen sich Aufgaben, in deren Rahmen kürzere oder längere Texte mithilfe digitaler Medien hergestellt werden. Zu diesem Zweck eignen sich Blogs, Foren, Wikis. Wenn an einem Text mehrere Lernende arbeiten, soll man kooperative Texteditoren wählen, die diese Tätigkeit synchron oder zeitlich verschoben ermöglichen. Ein einfacher, allen zugänglicher Cloud-Speicherplatz ist **Google Drive**. Google Drive ist ein Filehosting-Dienst des Unternehmens Google LLC. Er ermöglicht Benutzern das Speichern von Dokumenten in der Cloud, das Teilen von Dateien und das gemeinsame Bearbeiten von Dokumenten. Google Drive beinhaltet Google Docs, Sheets, Slides und Forms, ein Office-Softwarepaket, das das gemeinsame Bearbeiten von Dokumenten, Tabellen, Präsentationen, Grafiken, Formularen und mehr ermöglicht.⁸

Gleichzeitiges Schreiben im Netz - ganz einfach bietet auch **board.net**. Die Vorteile dieses Programmes sind, dass man verfolgen kann, wer was geschrieben hat und dass es möglich ist, Texte zu importieren und zu exportieren.

Projektmanagement. Besonders bei Projektarbeiten kann die web-basierte Projektmanagementsoftware **Trello (trello.com)** benutzt werden. Mit den Boards, Listen und Karten von Trello kann man die Projekte auf lustige, flexible und lohnende Weise organisieren und priorisieren.

5.2 Interaktive Stunden und Präsentationen

Mentimeter gibt jedem Schüler eine Stimme und verhindert, dass nur die lautesten in der Klasse gehört werden. Man kann das Wissen der Schüler testen, Feedback sammeln. Es besteht die Möglichkeit, dass die Lernenden mit den Live-Polling-Funktionen reflektieren. Man kann Wortwolken, offene Fragen verwenden, um Gespräche zu beginnen und Ideen im Klassenzimmer zu wecken. die Schüler können über ihr Smartphone antworten.⁹

Poll Everywhere ermöglicht während einer Präsentation, dass man Multiple-Choice-Fragen stellt, um Verständnislücken zu identifizieren, oder Gruppendiskussionen mit einer bunten Wortwolke einleitet. Das Publikum antwortet gleichzeitig, die Antworten werden in einem animierten Diagramm oder einer Grafik angezeigt, die in die Präsentation eingebettet ist. Ergebnisaktualisierung ist live für alle sichtbar.¹⁰

⁸ https://de.wikipedia.org/wiki/Google_Drive. gesehen am 10.01.2020

⁹ <https://www.mentimeter.com/features/quiz-presentations> gesehen am 10.01.2020

¹⁰ <https://www.polleverywhere.com/> gesehen am 10.01.2020

Learning Management Systems (LMS)

Eine Lernplattform bzw. Learning Management System (LMS) ist ein komplexes Content-Management-System, das der Bereitstellung von Lerninhalten und der Organisation von Lernvorgängen dient. Aufgabe einer web-basierten Lernumgebung ist es, die Kommunikation zwischen Lernenden und Lehrenden zu ermöglichen. Vorteile einer Lernplattform sind Entlastung im Lehrbetrieb, die Regelung des Informationsflusses, Vereinfachung des Lernens und Übernahme zahlreicher Verwaltungsaufgaben.¹¹

Wenn sich ein Lehrer dafür entscheidet ein LMS zu nutzen, hat er eine breite Auswahl. Einige ausgewählte Möglichkeiten.

Google Classroom

Google Classroom (engl. für „Google-Klassenzimmer“) ist eine Internetplattform, die es Lehrern im Schulalltag ermöglicht, Lern- und Übungsaufgaben und Aufgaben für Leistungsnachweise auf papierlose Weise zu erstellen und an die Schüler auszuteilen; die Schüler bearbeiten die Aufgaben am Computer (entweder als Hausaufgabe oder in zugewiesenen Arbeitszeiten während des Schultages), können bei eventuellen Problemen und Rückfragen elektronisch mit dem Lehrer kommunizieren und reichen sie nach Erledigung elektronisch beim Lehrer ein. Google Classroom ist somit ein Instrument des integrierten Lernens. Google Classroom steht in 42 Sprachen zur Verfügung.¹²

NEO LMS

NEO ist ein Lernmanagementsystem (Learning Management System, LMS), mit dem alle Lernaktivitäten auf einfache Weise erstellt und verwaltet werden können, unabhängig davon, ob es sich um den Aufbau von Online-Klassen, die Bewertung von Schülern, die Verbesserung der Zusammenarbeit oder die Verfolgung von Leistungen handelt.¹³

Schoology

Eine weitere Anwendung, die die umfassende Klassenzimmerlösung erstellt, um Lehrern eine personalisierte Lernfunktion zu bieten und die Lernergebnisse für jeden Schüler zu verbessern.¹⁴

¹¹ <https://de.wikipedia.org/wiki/Lernplattform> gesehen am 10.01.2020

¹² https://de.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom gesehen am 10.01.2020

¹³ https://www.neolms.com/?fbclid=IwAR2jbnY1PgZZAxa9JZcb1DYbDjFifvu6VDisbJEnzv2aywri_1eJBRaB0c gesehen am 10.01.2020

¹⁴ <https://www.schoology.com/?fbclid=IwAR2qmVY0do5hp7QAhsFOn8ssab3BDUrnn1AUBKFi6XDH1Fp620AllSzsfo> gesehen am 10.01.2020

Canvas

Die Lernplattform Canvas ist offen, intuitiv und in der Cloud geboren und überträgt alle digitalen Tools und Inhalte, die Lehrer und Schüler lieben, für eine einfachere und zusammenhängendere Lernerfahrung.¹⁵

Blackboard

Mit einer modernen, intuitiven und reaktionsschnellen Benutzeroberfläche bietet Blackboard Learn™ eine einfachere und leistungsfähigere Lehr- und Lernerfahrung, die über das traditionelle Learning Management System (LMS) hinausgeht.¹⁶

Ausgewählte Applikationen, die im Unterricht anzuwenden sind, um die Motivation der Schüler zu stärken oder den Lernprozess interessanter und erlebnisvoller zu machen.

Kahoot!

Damit kann man das Lernen für die Schüler unterhaltsam und effektiv machen. Man kann in wenigen Minuten unterhaltsame Lernspiele erstellen oder aus Millionen vorhandener Spiele wählen, um das Thema vorzustellen, das Wissen zu überprüfen und zu vertiefen und eine formative Bewertung durchzuführen.¹⁷ Sehr einfach kann man sich unter <https://create.kahoot.it/login> registrieren und gleich mit der Arbeit anfangen.

LearningApps

LearningApps.org unterstützt Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen, die online erstellt und in Lerninhalte eingebunden werden. Für die Bausteine (Apps genannt) steht eine Reihe von Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.) zur Verfügung. Die Apps stellen keine abgeschlossenen Lerneinheiten dar, sondern müssen in ein Unterrichtsszenario eingebettet werden.¹⁸

Im Internet stehen sehr viele **Webseiten** zur Verfügung, wo man interaktive Aufgaben finden kann. Zum DaF-Unterricht wären unter anderem folgende Seiten zu empfehlen:

<https://mein-deutschbuch.de/startseite.html>

<https://www.derdiedaf.com/>

<https://www.hueber.de/einfach-digital>

¹⁵https://www.instructure.com/canvas/?fbclid=IwAR3NXiYuDky2tVT1T6IFFp5eiINGye2e_61G19Mqs05ZGapNIw28uPQzsDs gesehen am 10.01.2020

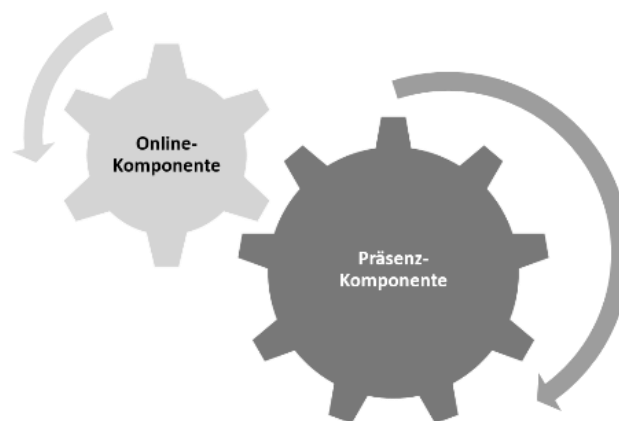
¹⁶<https://www.blackboard.com/teaching-learning/learning-management/blackboard-learn?fbclid=IwAR2qmVY0do5hp7QAhSFOn8ssab3BDbUrmn1AUBKFi6XDH1Fp620AllSzsfo> gesehen am 10.01.2020

¹⁷ <https://kahoot.com/schools/> gesehen am 10.01.2020

¹⁸ <https://learningapps.org/about.php> gesehen am 10.01.2020

<https://www.dw.com/de/deutsch-lernen/dw-im-unterricht/s-14199>
<https://www.klett-sprachen.de/digitales/c-9>
<https://www.languagesonline.org.uk/Hotpotatoes/germanindex.html>
<http://anselmo.bplaced.net/>
<https://www.aufgaben.schubert-verlag.de/>
<http://www.deutschlinks.net/index.htm>

Obwohl die digitalen Medien sehr attraktiv sein können, sollte man sie nicht als Selbstzweck benutzen, sondern bewusst in den Unterricht einbauen, die Präsenz-Komponente und die Online-Komponente so kombinieren, dass sie dem Lernziel am effektivsten dienen. Für die Lernenden ist es wichtig, dass sie die einzelnen Lernschritte als aufeinander aufbauend wahrnehmen. Das drückt der Begriff *Verzahnung* aus (Brasch/Pfeil 2017: S. 91).



6. Spiele in der Erlebnispädagogik (B1)

Was sind Spiele?

Spiele sind eine wichtige Ergänzung in Sprachstunden und in Workshops und natürlich insbesondere in der Erlebnispädagogik. Spiele helfen beim Kennenlernen, wach werden und neues entdecken und nicht zuletzt sollen sie Spaß machen.¹⁹

Allgemein über Spiele

¹⁹ Das vorliegende Kapitel beruht auf der Internetquelle unter <https://bildung.vonmorgen.org/spiele-und-energizer/#Spielarten> (gesehen am 19.12.2019)

- Der Spielleiter beginnt und beendet das Spiel.
- Es gibt verschiedene Spiele je Altersgruppe.
- Das Spiel gut erklären (mehrmals Verständnisfragen stellen) und auch nachbesprechen.

Welche Spielarten gibt es?

- Geländespiele Sportspiele, Ballspiele
- Kooperative Spiele (für Gruppenbildung)
- Vertrauensspiele (erst wenn Vertrauen da ist, brauchen genügend Zeit)
- Sinneswahrnehmungsspiele
- Energizer und Warm-ups (kurze Spiele)
- Reaktionsspiele
- Kennenlernspiele
- Newgames, Gesellschaftsspiele (ohne Verlierer und Gewinner)

Im Folgenden werden einige Spielvorschläge auf Niveaustufe B1 kurze beschrieben.

6.1 Geländespiele, Sportspiele, Ballspiele

- Weltreise: Es gibt verschiedene Gruppen, die eine Rally mit verschiedenen Stationen (in der Natur oder auf einem Spielplan) durchlaufen. Jede Gruppe hat dazu aber ein Thema bekommen (z.B. Forschungsreise, Flitterwochen, Pilgerreise...) und muss darüber am Ende eine Geschichte erzählen, in der die Stationen der Rally vorkommen. (Gruppenarbeit, Erzählen, Vergangenheitsformen bilden)

- Detektivspiel im Wald: Es gibt mehrere Gruppen. Jede Gruppe hat einen Notizblock und einen Rucksack. Im Wald sucht sie Auffälligkeiten, die sie aufschreibt und mitnimmt oder abzeichnet, auch Unbekanntes. Nach einer Stunde wird verglichen, wer hat am meisten und das Spannendste. Unbekannte Gegenstände werden nun geklärt. (Teambildung, Wortschatz)

6.2 Kooperations-Spiele

- Imaginäre Glasplatte: Die Gruppe bildet einen Kreis. Alle halten eine lange Schnur, die an den Enden zusammengeknüpft ist. Die Schnur ist der Rand einer „Glasplatte“, die dünn und sehr zerbrechlich ist. Die Spielleitung fordert auf: (1) Hebt ganz vorsichtig die Glasplatte hoch,

damit kein Sprung entsteht. (2) Nehmt die Glasplatte wieder herunter. (3) Auf diese Glasplatte kommt ein imaginärer Ball, der durch Heben bzw. Senken der Glasplatte auf dieser zum Rollen gebracht werden kann. (4) Legt die Glasplatte vorsichtig auf den Boden. (5) Passt auf, dass die Glasplatte nicht zerspringt und der Ball nicht auf den Boden fällt. (Teambildung, Imperativ)

- Fräulein im Schloss: Die TN bilden 2 Gruppen. Eine hat sich auf ein Zauberwort geeinigt, was die anderen sagen müssen, damit sich der Kreis öffnet in dem sie stehen. (Ein Wortfeld z.B. „Obstsorten“ wird vereinbart.) Sie stellen sich in einen Kreis mit dem Gesicht nach außen, und haken sich ein. Jeder Ankommende hat drei Versuche. Wer das geheime Wort erraten hat, darf rein. Danach wird getauscht. (Teambildung, Wortschatz)

- Marionette sein: Ein Partner legt sich auf den Boden oder setzt sich auf einen Stuhl; er darf sich nicht selbst bewegen. Der andere „zieht die unsichtbaren Fäden“ an vorher vereinbarten Stellen, z.B. am Kopf, am Bauch, an den Knien und versucht die Marionette zum Aufstehen, zum Gehen usw. zu bringen; danach tauschen die Partner die Rollen. Variante: mehrere Marionettenspieler können zusammen mit ihren Marionetten ein Standbild, eine Szene o.ä. darstellen.

- Pantomime: Einer oder zwei aus einer Gruppe bekommen ein Wort aufgeschrieben, das sie ohne Sprache, nur mit Gebärden ihres Körpers darstellen müssen. Die anderen müssen den Begriff erraten. Wie Activity..

- Grenzstation mit fremdsprachigen, korrupten Posten: Die Gruppe kommt an den Wächter, der eine unbekannte Sprache spricht. Nun muss die Gruppe möglichst kreativ versuchen die Grenze zu überqueren. (Lieder singen, Pantomime, Spiel ...) alles ist erlaubt, außer Gewalt.

- Verhandlung zwischen Rauchern und Nichtrauchern: Es werden zwei Delegationen „Raucher“ und „Nichtraucher“ von je 2 oder 3 Personen gebildet. Sie setzen sich einander frontal gegenüber und führen Verhandlungen. Ziel ist es, in 10-15 Minuten Vereinbarungen zu treffen, ob und wann und wie und wo in dem Seminarzentrum geraucht werden darf, welche Sanktionen vereinbart werden müssten usw. Welche Tricks und Taktiken wurden hier angewandt?

- Gromolo-Vortrag: Ein Spieler hält einen Vortrag in Phantasiesprache und gestikuliert dabei sehr stark, um sich verständlich zu machen. Ein anderer TN „übersetzt“ für die Gruppe, die das Publikum bildet.
- Spiegel: Die beiden Partner stehen voreinander. Der Beobachter spielt das Spiegelbild des Aktiven und fühlt sich ein in dessen Körperhaltung, Gestik, Mimik und die Gefühle und erzählt es dem Aktiven.
- Einen Begriff umschreiben: Die TN sitzen in der Runde – ein TN bekommt ein Blatt, auf dem ein Bild/Wort zu finden ist. Er/sie beschreibt den anderen, was er/sie sieht – die TN zeichnen oder erraten das. Zweite Variante: Die anderen TN haben die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

6.3 Vertrauensspiele

- Mit geschlossenen Augen durch den Kreis gehen: Die Gruppe steht in einem weiten Kreis. Alle sehen sich die Person, die ihnen gegenüber steht genau an, weil sie danach mit geschlossenen Augen, durch die Mitte des Kreises gehend, diesen Ort erreichen sollen. 1. Alle schließen die Augen und halten die beiden Hände als Stoßdämpfer vor den Oberkörper, um sich bei eventuellen Zusammenstößen zu schützen. Auf ein Zeichen der Leitung hin setzen sich alle in Bewegung und versuchen, so sicher wie möglich auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen. Erst wenn sie dort angekommen sind, öffnen sie wieder die Augen und kontrollieren, ob der Ort der richtige ist.

6.4 Sinneswahrnehmungsspiele, Bewusstheitsübungen

- Mit innerer Haltung Dinge betrachten: Jeder geht für sich beliebig im Raum herum und sucht sich Gegenstände aus, die er ruhig betrachtet mit unterschiedlichen Feststellungen: „Dieser Sessel ist blau.“ „Diese Pflanze ist groß.“ usw. Beim zweiten Durchgang wird die vorher getroffene Feststellung mit „zu“ ergänzt, z.B. „Dieser Sessel ist zu blau.“ usw. Beim dritten Durchgang werden alle Gegenstände staunend betrachtet, im Hintergrund: „O, so ist das!!!“.
- Partner und Raum wahrnehmen: Einer der beiden Spieler betrachtet den anderen kurz und schließt die Augen. Dann beschreibt er den anderen so gut es geht. Variante: ein Spieler

betrachtet den anderen, danach geht dieser hinaus und nimmt an sich mehrere Veränderungen vor, die der andere nach seinem Hereinkommen entdecken muss.

6.5 Energizer und Warm-Ups (WUPs)

- Kommando Bimberle: Alle sitzen an einem Tisch und trommeln mit den Fingern. Ein „Chef“ gibt immer Befehle, wie „Kommando Klatsch“ dann müssen alle einmal klatschen. Sagt er aber nur einen Befehl ohne „Kommando“ scheiden alle aus, die den Befehl trotzdem ausführen.
- Kotzendes Känguru: Die Mitspieler (ca. 12-50) stehen im Kreis, eine(r) in der Mitte. Die Person in der Mitte zeigt auf eine Person im Kreis und sagt dazu den Namen einer „Figur“ (s.u.), die dann von der Person im Kreis sowie ihrem linken und ihrem rechten Nachbarn möglichst schnell gemeinsam dargestellt werden muss. Wenn jemand einen Fehler macht, kommt er/sie in die Mitte. Der Spaß am Spiel entsteht durch die Figuren. Vorschläge für Figuren: (dargestellt durch Person M, auf die gezeigt wurde, L links davon, R rechts davon)
- „Klo“: M geht etwas in die Hocke, L „setzt“ sich darauf, R zieht die Spülung. Ziemlich anspruchsvoll, weil L und R verschiedene Dinge tun müssen.
- „Kassette“: Das mittlere Kind dudelt den neuesten Hit, die beiden anderen drehen sich als Spulen um sich selbst.
- Ebbe und Flut: Im Raum sind so viele Stühle aufgestellt wie Leute mitspielen. Eine Spielerin fängt an und erzählt eine Geschichte z.B.: von der Nordsee, wenn in der Geschichte das Wort Flut vorkommt, dann müssen alle schnell auf einen Stuhl stehen, bei dem Wort Ebbe schnell auf den Boden setzen oder legen. Die Letzte muss dann die Geschichte weitererzählen, und so geht es dann weiter.

6.6 Reaktionsspiele

- Feuer-Wasser-Blitz: Spielleiter ruft Feuer, dann müssen alle sich flach auf den Boden legen. Ruft der Spielleiter Wasser – alle auf Stühle, Tische etc. springen. Bei Blitz erstarren alle. Der oder die, die zu langsam ist, fliegt raus.

Erhöhter Schwierigkeitsgrad: Die Spieler machen immer das Gegenteil, von dem was der Leiter sagt. Sagt der Leiter Feuer, gehen alle auf die Stühle...

6.7 Kennenlernspiele

- Mister X vorstellen: Eine Person, die zufällig getroffen wurde, ausfragen und der Gruppe ohne Namen vorstellen, sodass sie diese erraten kann.
- Markt der guten Eigenschaften: Die TN sitzen in der Runde und haben jeder etwas Süßes (Bonbon, wird vom Kursleiter zur Verfügung gestellt) Jeder sucht sich einen TN, von dem ihm eine Eigenschaft besonders gefällt, die er wertschätzt, weil er diese Eigenschaft nicht hat, aber vielleicht gerne hätte. Die TN gehen nacheinander zu ihrem gewählten TN, beschreiben diese Eigenschaft und drücken ihre Wertschätzung aus, dabei überreichen sie demjenigen ihr Stück, so dass sie selber keines mehr haben. Wenn wieder jeder ein Stück hat, es muss also für alle sichtbar sein, ist diese Runde beendet.
- Den besten Freund vorstellen: Alle TN sitzen in einem Kreis. Einer steht auf und stellt sich hinter einen anderen Platz. Jetzt tut er so, als wäre er sein bester Freund und beschreibt denjenigen vor sich.
- Körper mit Leben füllen: Die Teilnehmer bilden Paare. Ein Teilnehmer zeichnet die Körperumrisse seines Partners mit einem Filzstift auf ein entsprechend großes Papierstück (derjenige, der gezeichnet wird, legt sich dazu auf das Papier, so dass der Zeichner nur um den Körper herumfahren muss, um den Umriss aufzuzeichnen. Jetzt bekommt der Gezeichnete den Filzstift und füllt sein Abbild mit Leben, indem er hineinzeichnet/hineinschreibt, wo er lebt, was er macht, was er (nicht) gern hat, Hobbys, Zukunftswünsche usw. Dazu erzählt und erklärt er. Sein Partner kann dann dazu Fragen stellen. Ist die Zeichnung „mit Leben gefüllt“, werden die Rollen gewechselt. Die Zeichnungen werden aufgehängt. Die Gruppe geht herum und kann zu den einzelnen Personenbildern Fragen stellen.
- Hosentaschen leeren: Ziel: Die Teilnehmenden werden aufgefordert Hosen und Jackentaschen zu leeren und deren Inhalt vor sich zu legen. Individuell oder der Reihe nach erzählen die TN, warum Sie die Gegenstände mit sich tragen (Schlüsselbund, Feuerzeug, usw.) und was für Parallelen zu Ihrem Berufs- oder Privatleben zu ziehen sind. Ist der Tascheninhalt

etwas zu mager, kann Brieftasche, Schmuck oder Aktentasche zum Spiel hinzugezogen werden. Zusatzvariante: Die TN werden gebeten, einen typischen Gegenstand mitzubringen oder ein Foto als Baby (kann nach Vorstellung bei vorhandenem Kursraum als Dekoration eingesetzt werden). Außerdem kann darum gebeten werden, einen typischen Gegenstand aus seiner Region mitzubringen.

- **Drei Dinge über mich:** Die TN sitzen auf Stühlen im Kreis. Der Trainer legt drei vorbereitete A3-Blätter in einem gewissen Abstand voneinander auf den Boden. Blatt 1: „Mein Name ist.../ Meine Gedanken vor dem Seminar waren...“ Blatt 2: „Warum ich hier bin.../ Meine Erwartungen an mich/den Trainer/die Gruppe...“ Blatt 3: „Was mich besonders auszeichnet: Ich bin der/die Einzige hier, der/die...“ Nacheinander treten die TN kurz in die Mitte und stellen sich zu den jeweiligen Blättern vor. Der Trainer fordert die Teilnehmer auf zu widersprechen, falls sie einem Statement zu Blatt 3 nicht zustimmen und selber diese Eigenschaft oder Fähigkeit besitzen.

- **Spekulatius:** „Spekulatius“ ist ein Kennenlernspiel und eignet sich daher gut für eine sich gegenseitig noch absolut unbekannte Gruppe. Als Wortspiel mit dem Gebäck-Namen geht es ums Spekulieren. Dazu setzen sich alle Teilnehmer in einen großen Halbkreis, wobei sich eine Person X vor eben diesen Halbkreis setzt und somit gut sichtbar für alle ist. Nun dürfen die anderen Gruppenmitglieder frei heraus ihre Vermutungen anstellen, bzw. ihre ersten Eindrücke schildern, z.B. dass X aus dem Norden kommt, 5 Geschwister hat, oder gerne Lasagne isst usw. Schließlich klärt X alle Teilnehmer auf, bestätigt, bzw. korrigiert also diverse Annahmen und Vermutungen. Nun ist die nächste Person an der Reihe. Jeder hat also die Möglichkeit sich anhand bestimmter Anhaltspunkte, nämlich den Vermutungen seiner „Kollegen“ vorzustellen.

6.8 Newgames, Gesellschaftsspiele

- **Auftragskiller:** Jeder bekommt einen Zettel mit einem Namen, den man „killen“ muss. Das kann man aber nur wenn man mit ihm alleine ist. Man zeigt ihm/ihr dann den Zettel und erklärt ihn für tot. Der Tote darf sich erst nach 5 min. tot melden. Der Killer fängt nun den Namen des Toten, der ihn dabei unterstützen darf. Variante: Es werden Spiel-Karten ausgeteilt. Wer die Kreuzdame hat, ist der Mörder und muss unbemerkt alle umbringen. Hat ein Bürger ein Verdacht, so darf er es sagen. War es richtig, ist der Mörder enttarnt, sonst fliegt man raus.

7. Anhang: Aufgabenteil (B1)

7.1 Hörverstehen

1) Hörverstehen (B1)

MÜLL IN DER MODE: SCHUHE AUS ALTEN KAUGUMMIS

Link: <https://www.dw.com/de/müll-in-der-mode-schuhe-aus-alten-kaugummis/1-44633709>

1. Vor dem Hören: Welche Wörter passen? Ordne die Wörter dem Begriff zu, der eine ähnliche Bedeutung hat.

Ökonomie – Marketing – Abfall – Rohstoff – Metropole – Label

1. Material: _____
2. Wirtschaft: _____
3. Marke: _____
4. Werbung: _____
5. Müll: _____
6. Großstadt: _____

2. Während des ersten Hörens: Was wird im Video gesagt? Markiere die richtigen Antworten. Es gibt insgesamt neun Möglichkeiten.

1. Der Gumshoe ...

- a) wird teilweise aus Abfällen hergestellt.
- b) besteht ganz aus recyceltem Kaugummi.
- c) hat eine Sohle, auf der man die Straßen von Amsterdam sieht.

2. 1.500 Tonnen Kaugummi ...

- a) kauen die Niederländer pro Jahr.
- b) landen jedes Jahr auf den Straßen in den Niederlanden.
- c) wurden auf den Straßen von Amsterdam aufgesammelt.

3. Eine britische Firma ...

- a) hat die Designer unterstützt.
- b) hat die Sohle entworfen und gefertigt.

c) war das erste Unternehmen, das Produkte aus Kaugummi hergestellt hat.

4. Es gibt schon Schuhe aus ...

a) Blättern von Ananaspflanzen.

b) der Haut von Fischen.

c) Pflanzen, die im Meer wachsen.

5. Eine Werbekampagne für saubere Straßen ...

a) würde dafür sorgen, dass die Menschen keine Kaugummis mehr auf die Straße spucken.

b) wäre der beste Weg, um viele Menschen zu erreichen.

c) würde junge Menschen weniger zum Nachdenken anregen als der Gumshoe.

6. Der Gumshoe ...

a) ist ein Symbol für einen nachhaltigen Lebensstil.

b) wurde schon oft fotografiert.

c) ist günstiger als andere umweltfreundliche Schuhe.

3. Während des zweiten Hörens: Was ist im Video zu sehen? Schau dir das Video noch einmal an. Achte genau darauf, was passiert. Wähle die sechs richtigen Aussagen aus.

Man sieht ...

- a. die Unterseite von einem Paar Schuhe.
- b. nur bunte Schuhe.
- c. eine Person, die Kaugummi kaut.
- d. viele Kaugummis in einem Glas.
- e. Menschen, die ihren Kaugummi auf die Straße spucken.
- f. Designer, die Schuhe entwerfen.
- g. Menschen, die Fische fangen.
- h. eine Frau, die ihre Schuhe fotografiert.
- i. absolute keine Instagram Seite.
- j. jemanden, der auf einen Kaugummi tritt.

2) Hörverstehen (B1)

Thema: Hände schütteln zur Begrüßung

Link: <https://www.deutsch-to-go.de/haende-schuetteln-zur-begrueessung/>

1. Was haben Sie gehört? Es gibt nur eine richtige Antwort.

- a. In Deutschland gibt man sich oft die Hand, wenn man sich begrüßt oder verabschiedet. Haben Sie das gehört? Stimmt diese Aussage?
 Ja, das habe ich gehört.
 Nein, das habe ich nicht gehört.
- b. Wenn man neu in eine Gruppe kommt, gibt man oft jeder einzelnen Person die Hand. Haben Sie das gehört? Stimmt diese Aussage?
 Ja, das habe ich gehört.
 Nein, das habe ich nicht gehört.
- c. Wenn man jemandem zur Begrüßung fest die Hand drückt, dann ist das unhöflich. Haben Sie das gehört? Stimmt diese Aussage?
 Ja, das habe ich gehört.
 Nein, das habe ich nicht gehört.
- d. Wenn die Ansteckungsgefahr groß ist, dann darf man sich nicht umarmen, aber ein Handschlag ist erlaubt. Haben Sie das gehört? Stimmt diese Aussage?
 Ja, das habe ich gehört.
 Nein, das habe ich nicht gehört.
- e. Es gibt inzwischen alternative Begrüßungsrituale, um einen Abstand einzuhalten. Haben Sie das gehört? Stimmt diese Aussage?
 Ja, das habe ich gehört.
 Nein, das habe ich nicht gehört.
- f. Man kann zur Begrüßung auch eine Plastikhand in die Luft halten. Haben Sie das gehört? Stimmt diese Aussage?
 Ja, das habe ich gehört.
 Nein, das habe ich nicht gehört.
- g. Oder man sieht der anderen Person in die Augen und lacht laut. Haben Sie das gehört? Stimmt diese Aussage?
 Ja, das habe ich gehört.
 Nein, das habe ich nicht gehört.

Thema: Hände schütteln zur Begrüßung

Link: <https://www.deutsch-to-go.de/haende-schuetteln-zur-begrueessung/>

2. Welches Verb passt? Es gibt nur eine richtige Antwort.

- a. Deutsche _____ einander bei vielen Anlässen die Hände.
 schütten
 schütteln

- b. Ein kräftiger Händedruck _____ als ein Zeichen für Selbstbewusstsein.
 o gilt
 o hält
- c. Auf den Handschlag zu verzichten, das _____ vielen Deutschen schwer.
 o geht
 o fällt
- d. Es werden neue Begrüßungsgesten _____ .
 o anprobiert
 o ausprobiert
- e. Der Handschlag wird in der Luft oft nur _____ .
 o angedeutet
 o ausgebeutet

3) Hörverstehen (B1)

HASSPOSTS AUF FACEBOOK: <https://www.dw.com/de/hassposts-auf-facebook/1-19120265>

Manuskript: <https://www.dw.com/downloads/31450747/video-thema20160316-hassposts-auf-facebookmanuskript.pdf>

1. Bevor ihr euch das Video anschaut, löst bitte folgende Aufgabe: Welche Wörter haben dieselbe oder eine ähnliche Bedeutung?

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1. der Internetnutzer | a) der Aufruf |
| 2. das Internet | b) die Beschimpfung |
| 3. das Unternehmen | c) der User |
| 4. der Kommentar | d) die Gesetze |
| 5. die Beleidigung | e) der Konzern |
| 6. die Aufforderung | f) der Post |
| 7. das Recht | g) das Netz |

2. Schaut euch das Video ein zweites Mal an und hört diesmal genau hin. Welche Aussagen sind richtig? Wählt aus.

1. Was sagt Mark Zuckerberg über Hate Speech auf Facebook? Er sagt, dass ...

- a) es solche Hate Speech auf Facebook nicht gibt.
- b) Facebook solche Hasskommentare nicht akzeptiert.
- c) Facebook nichts gegen solche Posts tun kann.

2. Wie sieht die Meinungsfreiheit in den USA im Vergleich zu Deutschland aus?

- a) Der Umgang mit Meinungsfreiheit ist in beiden Ländern gleich.
- b) In den USA darf man mehr sagen als in Deutschland.
- c) In den USA darf man weniger sagen als in Deutschland.

3. In Deutschland ist es verboten, ...

- a) seine Meinung im Internet öffentlich zu machen.

- b) Hasskommentare bei Facebook zu löschen.
- c) andere Leute zu Gewalt aufzufordern.

4. Der Medienrechtsanwalt Ansgar Koreng ist der Meinung, dass Facebook ...

- a) nur Kommentare löschen sollte, die Volksverhetzung sind.
- b) beleidigende Kommentare löschen sollte, auch wenn sie noch keine Hetze sind.
- c) gar keine Kommentare löschen sollte, weil die Mitarbeiter von Facebook nicht wissen, welche man löschen muss und welche nicht.

5. Der Bundesjustizminister Heiko Maas...

- a) arbeitet mit Facebook zusammen.
- b) ermittelt gegen Facebook.
- c) sagt, dass Hasskommentare zur Meinungsfreiheit gehören.

6. Markus Beckedahl...

- a) ist der Meinung, dass man das Problem durch Löschen der Kommentare lösen kann.
- b) fordert, dass die Schreiber von Hasskommentaren vor Gericht kommen.
- c) findet, dass Facebook die Aufgaben von Polizei und Richtern übernehmen sollte.

3. Welches Wort muss an den Anfang der Nebensätze gestellt werden?

- a) wo b) was c) wie d) wer e) warum

1. Facebook weiß nicht, _____ es Hasskommentare verhindern soll.
2. In den USA, _____ Facebook seinen Sitz hat, sind Hetzkommentare nicht unbedingt illegal.
3. _____ Hasskommentare veröffentlicht, muss laut Beckedahl bestraft werden.
4. Ansgar Koreng versteht nicht, _____ Facebook keine Hasskommentare löscht.
5. Alles, _____ bei anderen Menschen zu Hass führen soll, ist Hetze.

4) Hörverstehen (B1)

Thomas Anders, Florian Silbereisen – Sie sagte doch sie liebt mich

(Songtext)

<https://www.youtube.com/watch?v=8-Mv16dbHFo>

Fülle die Lücken aus!

Hey, hallo, was suchst du hier?
 Erzähl kein' du triffst dich doch mit ihr
 Ich glaub das muss ein sein
 Wenn ich sie treff' sind wir lieber allein

Hallo, hallo, lange nicht gesehen
 Doch mal du solltest jetzt gehen
 Und was sie dir von verknallt sein auch erzählt
 hat sie dich heut' hier herbestellt?

Sie sagte doch sie liebt mich

Und sind eins zu viel
Sie sagte doch sie braucht mich
Wie kommst du dann?
Sie sagte doch sie will mich
Was will sie dann von dir?
Du kannst sie zwar begehren
Doch gehören wird sie mir

Du, ich glaub' ich ruf sie an
..... es, , sie geht doch nicht ran
Ich hab's probiert, schon sieben man
Ich glaube fast sie gibt uns

Sie sagte doch sie liebt mich
Und drei sind eins zu viel
Sie sagte doch sie braucht mich
..... kommst du dann ins Spiel?
Sie sagte doch sie will mich
Was will sie von dir?
Du kannst sie zwar begehren
..... gehören wird sie mir

Du, ich glaub' da kommt sie
Wen hat sie da ?
Das kann doch jetzt nicht wahr sein
Lass uns einfach fahren

Sie sagte doch sie liebt mich
Und drei sind eins zu viel
Sie sagte doch
Wie kommst du dann ins Spiel?
Sie sagte doch sie will mich
Was will sie dann von dir?
Du kannst sie zwar
Doch gehören wird sie mir

Sie sagte doch sie liebt mich
Sie sagte doch sie liebt mich
Ohohohohoh gehören wird sie mir
.....

Lösungen:

Hey, hallo, was suchst du hier?
Erzähl kein' Quatsch, du triffst dich doch mit ihr
Ich glaub das muss ein Missverständnis sein
Wenn ich sie treff' sind wir lieber allein

Hallo, hallo, lange nicht gesehen
Doch mal im Ernst du solltest jetzt gehen
Und was sie dir von verknallt sein auch erzählt

Wieso hat sie dich heut' hier herbestellt?

Sie sagte doch sie liebt mich
Und drei sind eins zu viel
Sie sagte doch sie braucht mich
Wie kommst du dann ins Spiel?
Sie sagte doch sie will mich
Was will sie dann von dir?
Du kannst sie zwar begehren
Doch gehören wird sie mir

Du, ich glaub' ich ruf sie an
Vergiss es, Mann, sie geht doch nicht ran
Ich hab's probiert, schon sieben man
Ich glaube fast sie gibt uns ein Signal

Sie sagte doch sie liebt mich
Und drei sind eins zu viel
Sie sagte doch sie braucht mich
Wie kommst du dann ins Spiel?
Sie sagte doch sie will mich
Was will sie dann von dir?
Du kannst sie zwar begehren
Doch gehören wird sie mir

Du, ich glaub' da kommt sie
Wen hat sie da im Arm?
Das kann doch jetzt nicht wahr sein
Lass uns einfach fahren

Sie sagte doch sie liebt mich
Und drei sind eins zu viel
Sie sagte doch sie braucht mich
Wie kommst du dann ins Spiel?
Sie sagte doch sie will mich
Was will sie dann von dir?
Du kannst sie zwar begehren
Doch gehören wird sie mir

Sie sagte doch sie liebt mich
Sie sagte doch sie liebt mich
Ohohohohoh gehören wird sie mir
Sie sagte doch sie liebt mich.

7.2 Leseverstehen

1) Leseverstehen (B1)

Thema: Fast Food oder gesunde Ernährung?

Link: <https://www.vaterfreuden.de/tipps/entscheidungshilfen/fast-food-oder-nur-gesundes-essen>

Fast Food oder nur gesundes Essen?

Besonders in den USA nimmt die Zahl der übergewichtigen Kinder in den letzten Jahren stetig zu. Und da ja bekanntlich vieles aus den Vereinigten Staaten über kurz oder lang nach Deutschland „herübergeschwappt“ kommt, steht zu befürchten, dass sich dieses Problem auch hier ansiedeln wird. Oder aber es längst getan hat, denn schließlich gibt es auch bei uns eine Vielzahl von Kindern, die einfach zu dick sind. Liegt es am Fastfood? An Computeraktivitäten und zu wenig Sport? Beides zu verbieten, ist schwierig. Und vielleicht auch gar nicht nötig. Oder etwa doch?

„Papa, Papa, ich will einen Cheeseburger!“

Wer kennt sie nicht, die offen ausgesprochene Forderung unseres Nachwuchses, die unmissverständlich klar macht, dass es in diesem Moment nur ein Nahrungsmittel gibt, das es zu verspeisen gilt: die pappigen Brötchenhälften mit dem Käse dazwischen. Wir wissen natürlich, dass diese Form der Ernährung alles andere als gesund ist: für Kinder schon mal gar nicht. Schließlich sind sie im Wachstum, stecken mitten in der Entwicklung, da ist vernünftige Ernährung nur umso wichtiger. Also gibt es natürlich keinen Cheeseburger. Zumindest nicht immer. Nur manchmal. Aber wie oft denn bloß? Das ist die Frage geplagter Eltern, deren Kinder nun einmal „voll drauf abfahren“ auf die Burger und Pommes.

Aber bitte mit ... Ketchup!

Ist das Kind erst einmal in den Fastfood-Brunnen gefallen, wird es ganz schwer. Das sagen zumindest Wissenschaftler. Die Ernährungsgewohnheiten von Kindern werden in den ersten Lebensjahren massiv geprägt. Vereinfacht könnte man sagen: Beginnen wir früh, unser Kind mit Möhren und Gemüse zu füttern, wird es diese Dinge auch später lecker finden. Gönnen wir dem Kleinen schon frühzeitig auch einmal etwas Fastfood, wird es sich eben daran gewöhnen und den Wert für gesundes Essen nicht mehr erkennen. Die Wissenschaft sagt, dass in den ersten Jahren der Geschmack geprägt, gewissermaßen erlernt wird. Wenn das stimmt, müssten sich gut und vor allem gesund ernährte Kinder eigentlich mit Grauen abwenden, wenn ihnen Fastfood angeboten wird. Denn objektiv gesehen und wenn das Kind die korrekten Geschmacksnerven gebildet hat, kann ein Hamburger doch nur Ekel und Abwehr bilden. Lieber her mit der saftigen Tomate. Aber auch die Kinder mit der besten Ernährung denken bei Tomaten lieber an Tomaten-Ketchup als an das frische Fruchtfleisch. Irren also womöglich die Wissenschaftler?

Gesund essen: gar nicht so einfach

Seine Kinder gesund zu ernähren, ist nicht so einfach, wie man vielleicht denkt. Und die Wissenschaft irrt auch nicht, wenn sie auf die Bedeutung von gesunder Ernährung hinweist. Allerdings ist oft nicht klar, was wirklich gesund ist. Die Lebensmittelindustrie tut schließlich alles dafür, ihre Produkte als gesund und reich an Nährstoffen darzustellen. Schon vor vielen Jahren wurde suggeriert, dass man am besten gleich zwei Bonbons nimmt, weil die ja so gesund sind. Inzwischen sind Gummibären gesund, Pudding, Schokolade. Und Fastfood. Denn auch die Fastfood-Industrie hat sich zur Aufgabe gemacht, nicht mehr als krankmachende Gangster dazustehen, sondern ihren gewissenhaften Anteil an der gesunden Ernährung zu haben. Die Werbetrommel wird kräftig gerührt, und manchmal muss man schon sehr genau hinsehen, um festzustellen, dass an den Aussagen nichts dran ist. Aber so oder so, für die Kinder ist das zweitrangig, denn die Dinge schmecken einfach so gut.

1. Aufgabe: Richtig (R) oder falsch (F)?

- a. Besonders in Deutschland stieg die Zahl der übergewichtigen Kinder in den letzten Jahren.
- b. Kinder sind im Wachstum, deshalb ist es sehr wichtig, nicht immer nur Cheesburger und Pommes zu essen.
- c. Die Ernährungsgewohnheiten von Kindern werden in den ersten Lebensjahren geprägt.
- d. Kinder mit der besten Ernährung denken bei Tomaten lieber an das frische Fruchtfleisch.
- e. Süßigkeiten wie Gummibären können auch gesund sein.

2. Beantworte die Fragen!

- a. Warum sind die ersten Jahre von Kindern bei der Ernährung wichtig?
- b. Was können die Ursachen des Übergewichtes bei den Kindern in Deutschland sein?
- c. Warum ist es wichtig, unsere Kinder in den ersten Jahren mit Möhren und Gemüse zu füttern?

2) Leseverstehen (B1)

Leseverstehen - B2

<https://www.deutsch-perfekt.com/deutsch-lesen/so-funktioniert-der-einbuergerungstest>

So funktioniert der Einbürgerungstest (Von Eva Pfeiffer)

Wer Deutscher werden will, muss den Einbürgerungstest machen. Keine Panik: Mit ein bisschen Übung ist die Prüfung nicht besonders schwer. Aber Deutsch muss man dafür schon können.

Beginnen wir mit einer Frage: Was ist Deutschland nicht?

1. eine Demokratie
2. ein Rechtsstaat
3. eine Monarchie
4. ein Sozialstaat

Und? Wissen Sie die Antwort? Klar, Deutschland ist keine Monarchie. Denn dazu fehlt ein wichtiges Element: der Monarch. Also drittens.

Was ist der Einbürgerungstest und wer muss ihn machen?

Wenn Sie das gewusst haben, können Sie sich freuen: Sie haben die richtige Antwort auf eine Frage aus dem Einbürgerungstest gegeben. 33 Testfragen müssen Kandidaten in dem Test beantworten – mindestens 17 davon korrekt. Egal, wie lange ein Mensch schon in Deutschland lebt: Wer als Ausländer einen deutschen Pass bekommen will, muss diese Prüfung bestehen. Nur ganz wenige Personen müssen den Test nicht machen, zum Beispiel Ausländer mit einem deutschen Schulabschluss oder mit einem speziellen Studium.

Im Einbürgerungstest sollen Passanwärter zeigen, dass sie Kenntnisse über das Leben und die Gesetze in Deutschland und seine Geschichte haben. Das ist natürlich noch nicht alles. Für eine Einbürgerung in Deutschland müssen sie mehrere Voraussetzungen erfüllen. Und sie brauchen viele offizielle Dokumente, zum Beispiel von verschiedenen Versicherungen und vom Arbeitsplatz. Außerdem müssen Kandidaten Deutsch auf dem Sprachniveau B1 sprechen.

107 181 Ausländer sind 2015 Deutsche geworden. Für das Jahr 2016 haben die Ämter in Hamburg, Heidelberg und anderen Städten von einem besonders großen Interesse der Briten an einem deutschen Pass berichtet.

Was braucht man für eine Einbürgerung?

Sarah Gough ist eine von ihnen. Die Britin lebt seit 1989 in München. Nach dem Brexit-Votum im Juni letzten Jahres hat sie beschlossen, die deutsche Staatsangehörigkeit zu beantragen. „Mein Leben ist in Deutschland“, sagt die 53-Jährige. Auch der in München lebende Brite Ian McMaster hat den deutschen Pass beantragt – schon 2015. „Ich möchte hier wählen können“, erklärt der 58-Jährige.

Der erste Schritt für Gough und McMaster war der Kontakt mit dem Amt für Einbürgerung. Dort ist ein Beratungsgespräch möglich. Und dort gibt es auch Informationen darüber, welche Dokumente ein Anwärter braucht. Die Einbürgerung kostet 255 Euro.

Für den Einbürgerungstest haben sich Gough und McMaster an der Volkshochschule (VHS) in München angemeldet. An diesen Bildungsinstituten überall in Deutschland und an ein paar wenigen anderen Institutionen kann man die Prüfung machen. Aber Vorsicht: Die VHS bietet dafür nicht viele Termine an. Oft findet der Test nur alle zwei Monate statt. Hier zeigt sich, was man für einen deutschen Pass definitiv mitbringen muss: Zeit. Kandidaten müssen nämlich nicht nur fleißig Dokumente sammeln, sondern auch auf Termine warten.

Zur Anmeldung für den Test an der VHS müssen Anwärter ihren Ausweis und 25 Euro mitbringen. Für das Beantworten der Testfragen haben sie 60 Minuten Zeit. Und hier kommt die gute Nachricht: Es wird keine böse Überraschungen geben. Jeder kann alle 310 Fragen und Antworten vorher ganz legal im Internet lesen – auf der Webseite des Bundesamts für Migration und Flüchtlinge (BAMF). Dort gibt es ein Online-Testcenter mit der Möglichkeit, den kompletten Fragenkatalog herunterzuladen. Auch können Interessenten ihr Wissen mit einem interaktiven Fragenkatalog und mit einem Mustertestbogen prüfen.

Sind die Testfragen schwer?

„Ich empfehle allen, dieses Angebot zu nutzen“, sagt Gough. „Ich habe den interaktiven Test dreimal gemacht.“ Auch McMaster hat geübt. „Am Tag der Prüfung habe ich morgens noch einmal alle Fragen und Antworten gelesen“, erzählt er.

Die Fragen hat 2008 das Institut zur Qualitätsentwicklung im Bildungswesen entwickelt. 2013 sind ein paar geändert worden, um den Integrationskurs-Test „Leben in Deutschland“ und den Einbürgerungstest identisch zu machen.

„Ich war überrascht, dass die Fragen politisch so wenig aktuell waren“, sagt McMaster. „Auch haben sie sich ziemlich auf den Nationalsozialismus konzentriert, und ein paar waren sehr speziell.“ Manche Politiker und Experten kritisieren an den Einbürgerungstestfragen die nicht ganz einfachen Formulierungen. So sieht das auch Gough. „Man muss die Fragen ziemlich genau lesen“, sagt sie. „Deshalb mein Tipp für den Test: sich Zeit lassen und am Ende alles noch einmal prüfen. In 60 Minuten ist das sehr gut möglich.“ Wenn man weniger als 17 richtige Antworten hat, kann man den Test wiederholen. Aber das müssen nur die wenigsten: Bis Oktober letzten Jahres haben ihn rund 98 Prozent der Teilnehmer bestanden.

Und unsere beiden Briten? Klar haben sie bestanden. McMaster kann seinen deutschen Pass schon bald auf dem Amt abholen. „Mir hat die Prüfung Spaß gemacht“, erzählt er. „Man muss das alles einfach auch mit ein bisschen Distanz und Humor sehen.“

1. Klicken Sie die richtige Lösung an.

1. Im Einbürgerungstest müssen die Kandidaten ...

- a) 10 Fragen beantworten.
- b) 17 Fragen beantworten.
- c) 33 Fragen beantworten.

2. Wer muss diesen Test machen?

- a) Alle, die den deutschen Pass haben wollen.
- b) Fast alle, die den deutschen Pass haben wollen.
- c) Nur die, die weniger als zehn Jahre in Deutschland leben.

3. Wer den deutschen Pass bekommen will, muss ...

- a) viele Dokumente zeigen, auf B1 Deutsch sprechen können und den Test bestehen.
- b) nur diese Prüfung bestehen.
- c) nur ein paar Dokumente zeigen.

4. Im Jahr 2016 ...

- a) gab es neue Regeln für die Einbürgerung.
- b) wurden 107181 Ausländer Deutsche.
- c) wollten viele Briten den deutschen Pass bekommen.

2. Entscheiden Sie: Sind die Sätze richtig oder falsch?

- 1. Sarah Gough und Ian McMaster sind beide aus Großbritannien. R/F
- 2. Ian hat den deutschen Pass beantragt, damit er in Deutschland wählen darf. R/F
- 3. Die beiden mussten für die Anmeldung nur ihren Ausweis mitbringen. R/F
- 4. Sarah hat den Test online dreimal gemacht, bevor sie dann zur Prüfung gegangen ist. R/F
- 5. Ian hat sich überhaupt nicht auf den Test vorbereitet. R/F
- 6. Er fand die Fragen politisch nicht sehr aktuell. R/F
- 7. Sarah hat die Prüfung bestanden. R/F
- 8. Ian fand die Prüfung langweilig. R/F

7.3 Schreiben

Schreiben (B1)

- 1) Die Schule frisst mich auf. Schreibe einen Aufsatz.
- 2) Worüber lerne ich in den einzelnen Schulfächern? Schreibe einen Aufsatz.
- 3) Schreibe einen Aufsatz darüber, wie du dir deine Mitschüler in 10 Jahren vorstellst.
- 4) Der Müll sollte nach Papier-, Bio- und Restmüll getrennt und dann in unterschiedliche Mülltonnen geworfen werden. Sind auch Ungarn sehr umweltfreundlich?
- 5) Schreibe einige Tipps gegen das Vergessen.
- 6) Schreibe eine Gebrauchsanweisung für deine Schule.
- 7) Aus welchem Land kommt die berühmte Fischsuppe? Wie wird sie zubereitet? Berichte darüber deinem österreichischen Freund.

- 8) Schreibe einen kurzen Bericht, wobei du zu Hause deinen Eltern hilfst.
- 9) Bleibst du im Sommer zu Hause oder fährst du mit der Familie an den Balaton. Schreibe eine E-Mail über deine Sommererlebnisse.
- 10) Wofür gibst du dein Taschengeld aus. Wofür gibst du es nie aus? Stelle ein Budget zusammen.

7.4 Sprechen

Sprechen (B1)

- 1) Meine letzten Ferien. Erzähle darüber.
- 2) Wann vergeht für dich die Zeit langsam, wann schnell?
- 3) Deine Freundin möchte schnell abnehmen. Gib ihm bitte Ratschläge.
- 4) Dein Lied. Gibt es ein Lied, das du besonders magst? Recherchiere und stelle es im Kurs vor.
- 5) Jungen und Mädchen haben haben unterschiedliche Orientierungsstrategien. Warum?
- 6) Was Jungen alles versuchen, um Mädchen zu gefallen? Und auch umgekehrt.
- 7) Arbeitsunfall auf einer Party – ja gibt denn es so was?
- 8) Wenn alles schläft und einer spricht, dann nennt man das den Unterricht.
- 9) Bringe einen Gegenstand mit, den du sehr praktische findest. Mache eine Produktpräsentation.
- 10) Berichte über deine Wetter-Erfahrungen im Sommer.

Literatur

- Bennet, Milton J.: Towards Ethnorelativism: a Developmental Model of Intercultural Sensitivity. In: Paige, M. (ed.): Education for the Intercultural Experience. Yarmouth: Intercultural Press 1993, pp. 21-71.
- Brasch, Bärbel / Pfeil, Andrea: Unterrichten mit digitalen Medien. München: Klett 2017.
- Canale, M./ Swain, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. Applied Linguistics 1, pp. 1-47.
- Fischer, Torsten / Ziegenspeck, Jorg W.: Handbuch Erlebnispädagogik – Von den Ursprüngen bis zur Gegenwart. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2002.
- Fischer, Torsten / Ziegenspeck, Jörg: Erlebnispädagogik: Grundlagen des Erfahrungslernens. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2008.
- Funk, Hermann / Kuhn, Christina / Demme, Silke / Winzer, Britta (2012): *studio d*, B1, Deutsch als Fremdsprache. Kurs- und Übungsbuch mit Zertifikatstraining. Berlin/Szeged: Cornelsen, Maxim. 2012. (<https://www.scribd.com/doc/250043190/studio-d-B1-Kurs-und-Uebungsbuch-pdf>, gesehen am 19.12.2019)
- Földes, Csaba: Interkulturelle Kommunikation: Positionen zu Forschungsfragen, Methoden und Perspektiven. Veszprém/Wien: Praesens 2007.
- Heckmair, Bernd / Michl, Werner: Erleben und Lernen – Einstieg in die Erlebnispädagogik. 4., überarb. Aufl. Neuwied/Kriftel: Luchterhand 2002.
- Iunesch, Liana Regina: Erlebnispädagogik als handlungsorientierter und interdisziplinärer Deutschunterricht. In: Germanistische Beiträge 34, Hermannstadt 2014.
- Klieme, Eckhard: Was sind Kompetenzen und wie lassen sie sich messen? In: Pädagogik 6 (2004), S. 10-13.
- Rehm, Michael: Gedanken zur Notwendigkeit und Möglichkeit der Erlebnispädagogik in der vorberuflichen und beruflichen Bildung, in: Pädagogische Welt, H. 9, 1997.
- Roche, Jörg: Interkulturelle Sprachdidaktik. Tübingen: G. Narr 2001.
- Roche, Jörg: Interkulturelle Kompetenz. In: Jung, U.O.H. (Hrsg.): Praktische Handreichung für Fremdsprachenlehrer. 5., durchgesehene Aufl. Frankfurt a.M. u.a.: Peter Lang 2009, S. 422-429. (= Bayreuther Beiträge zur Glottodidaktik, Bd. 2).

Rösler, Dietmar / Würffel, Nicola: Lernmaterialien und Medien. München: Klett 2017.

Weinert, Franz E.: Leistungsmessung in Schulen. Weinheim/Basel: Beltz 2001.

Weitere Quellen

Boócz-Barna Katalin/ Feld-Knapp Ilona/ Kárpáti Zsófia/ Kertes Patrícia/Palotás Berta: Deutsch als Fremdsprache unterrichten lernen. Budapest ELTE, 2015. Im Internet: http://metodika.btk.elte.hu/file/TAMOP_BTK_BMK_6.pdf (gesehen am 12.01.2020)

Hildmann, Jule: Probleme sind verkleidete Möglichkeiten – Kompetenzförderung durch Erlebnispädagogik im Unterricht. München, 2010. Im Internet https://edoc.ub.uni-muenchen.de/12312/1/Hildmann_Jule.pdf (gesehen am 12.01.2020)

House, J. (1997): Zum Erwerb interkultureller Kompetenz im Unterricht des Deutschen als Fremdsprache. Im Internet: <https://tujournals.ulb.tu-darmstadt.de/index.php/zif/article/viewFile/734/711> (gesehen am 14.1.2020).

Rehm, Michael: Definition der Erlebnispädagogik, 1996. Im Internet unter: <http://www.erlebnispaedagogik.de/grafiken/gif/epdef.gif> (gesehen am 15.11.20).

Wiethoff, Tobias: Zwischen Seiltanz und Kindergeburtstag. In: Spiegel-Online, 08.11.2002. www.spiegel.de/unispiegel/jobundberuf/0,1518,druck-220045,00.htm

Ziegenspeck, Jörg: Erlebnispädagogik – Grundsätzliche Anmerkungen zu einer wissenschaftlichen Praxis und praktischen Wissenschaft, 2002. Im Internet: http://www.institut-fuer-erlebnispaedagogik.de/index_de.html (gesehen am 13.11.20)

<https://bildung.vonmorgen.org/spiele-und-energizer/#Spielarten> (gesehen am 19.12.2019)

<https://www.ksh.hu/docs/hun/xftp/idoszaki/ikt/ikt18.pdf> gesehen am 10.01.2020

<https://www.mentimeter.com/features/quiz-presentations> gesehen am 10.01.2020

https://www.neolms.com/?fbclid=IwAR2jbny1PgZZAxa9jZcb1DYbDjFifvu6VDisbJEnzv2aywri_leJBRaB0c gesehen am 10.01.2020

<https://www.schoolology.com/?fbclid=IwAR2qmVY0do5hp7QAhSFOn8ssab3BDdBurnn1AUBKFi6XDH1Fp620AllSzsfo> gesehen am 10.01.2020

https://www.instructure.com/canvas/?fbclid=IwAR3NXiYuDky2tVT1T6IFFp5eiINGye2e_61G19Mqs05ZGapNIw28uPQzsDs gesehen am 10.01.2020

<https://www.blackboard.com/teaching-learning/learning-management/blackboard-learn?fbclid=IwAR2qmVY0do5hp7QAhSFOn8ssab3BDbUrnn1AUBKFi6XDH1Fp620AllSzsf0> gesehen am 10.01.2020

https://de.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom gesehen am 10.01.2020

https://de.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 gesehen am 10.01.2020

https://de.wikipedia.org/wiki/Google_Drive. gesehen am 10.01.2020

<https://www.polleverywhere.com/> gesehen am 10.01.2020

<https://de.wikipedia.org/wiki/Lernplattform> gesehen am 10.01.2020

https://studienseminar.rlp.de/fileadmin/user_upload/studienseminar.rlp.de/gy-tr/Daun/Allgemeines_Seminar/Methodische_Planung_2010.pdf am 10.01.2020

<https://www.goethe.de/Z/50/commeuro/303.htm> am 10.01.2020

Weiterführende Ideen

Mögliche Suchbegriffe zum Googeln: Erlebnispädagogik, Interkulturelle Kompetenz, Kommunikative Kompetenz, Interkulturalität im DaF-Unterricht, Interkulturelle Sprachdidaktik, Sprache und Kultur, Interaktive Studien, Methodenpluralismus im DaF-Unterricht, Digitale Medien im DaF-Unterricht, Soziale Medien im DaF-Unterricht, Präsentationstechniken