

Erlebnispädagogik

(Arbeitspapier)

Methodologische Anweisungen für das Projekt EFOP 3.2.14 an der

Pannonischen Universität Veszprém

Niveaustufe A2

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 (A2-es szint) felhasználásához:

Das umfangreiche didaktische Material (61 Seiten) kann auf Niveaustufe A2 des GER effektiv angewendet werden. Es kann dementsprechend unter Leitung der Lehrkräfte des Instituts für Germanistik und Translationswissenschaft zur methodischen Unterrichtsplanung der sechs W-Fragen (Wen? Was? Wie? Wann/Wo? Wozu? Womit?) effektiv beitragen. Lehramtstudenten können sich auf folgende Schwerpunkte der didaktisch methodischen Planung konzentrieren: Grundbegriffe der Unterrichtskonzeption (A2), 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 A2 Orientierungspunkte zu den Aspekten des mündlichen und schriftlichen Sprachgebrauchs geben.

Inhaltsverzeichnis

1. Ziel: Elementare Sprachverwendung (A2)	4
1.1 Verstehen: Hören und Lesen	4
1.2 Sprechen: an Gesprächen teilnehmen, zusammenhängendes Sprechen	4
1.3 Schreiben	4
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 (A2)	5
2.1 Themen, Texte und Wortfelder	6
2.2 Sprachhandlungen zu den einzelnen Themen	7
2.3 Grammatik	8
2.4 Aussprache	9
2.5. Lernen lernen	9
2.6 Lerntipps	10
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	15
3.4 Interkulturelle Kompetenz vs. kommunikative Kompetenz – Begriffsklärung	19
3.4.1 Interkulturalität im Fremdsprachenunterricht	20
3.4.2 Sprache und Kultur	21
3.4.3 Interkulturelle Sprachdidaktik	22

4. Methodenübersicht (A1-C1)	24
4.1 Allgemeine Methoden	24
4.2 Allgemeine Methoden – Puzzle	25
5. Digitale Medien im DaF-Unterricht (A1-C1)	29
5.1 Soziale Medien im Unterricht	29
5.2 Interaktive Stunden und Präsentationen	31
6. Spiele in der Erlebnispädagogik (A2)	34
6.1 Geländespiele, Sportspiele, Ballspiele	35
6.2 Kooperativ Spiele	36
6.3 Vertrauensspiele	39
6.4 Sinneswahrnehmungsspiele, Bewusstheitsübungen	39
6.5 Energizer und Warm-Ups (WUPs)	40
6.6 Reaktionsspiele	43
6.7 Kennlernspiele	43
6.8 Newgames, Gesellschaftsspiele	44
7. Anhang: Aufgabenteil (A2)	45
7.1 Hörverstehen	45
7.2 Leseverstehen	49
7.3 Schreiben	50
7.4 Sprechen	51
Literatur	55
Weitere Quellen	56
Weiterführende Ideen	57

1. Ziel: Elementare Sprachverwendung (A2)

Kann Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Kann sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Kann mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben.¹

1.1 Verstehen: Hören und Lesen

Ich kann einzelne Sätze und die gebräuchlichsten Wörter verstehen, wenn es um für mich wichtige Dinge geht (z. B. sehr einfache Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Ich verstehe das Wesentliche von kurzen, klaren und einfachen Mitteilungen und Durchsagen. Ich kann ganz kurze, einfache Texte lesen. Ich kann in einfachen Alltagstexten (z. B. Anzeigen, Prospekten, Speisekarten oder Fahrplänen) konkrete, vorhersehbare Informationen auffinden und ich kann kurze, einfache persönliche Briefe verstehen.

1.2 Sprechen: an Gesprächen teilnehmen, zusammenhängendes Sprechen

Ich kann mich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen, direkten Austausch von Informationen und um vertraute Themen und Tätigkeiten geht. Ich kann ein sehr kurzes Kontaktgespräch führen, verstehe aber normalerweise nicht genug, um selbst das Gespräch in Gang zu halten. Ich kann mit einer Reihe von Sätzen und mit einfachen Mitteln z. B. meine Familie, andere Leute, meine Wohnsituation meine Ausbildung und meine gegenwärtige oder letzte berufliche Tätigkeit beschreiben.

1.3 Schreiben

Ich kann kurze, einfache Notizen und Mitteilungen schreiben. Ich kann einen ganz einfachen persönlichen Brief schreiben, z. B. um mich für etwas zu bedanken.

¹ Das vorliegende Kapitel beruht auf der Internetquelle unter <https://www.europaeischer-referenzrahmen.de/sprachniveau.php> (gesehen am 19.12.2019).

1.4 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Spektrum

Verwendet elementare Satzstrukturen mit memorierten Wendungen, kurzen Wortgruppen und Redeformeln, um damit in einfachen Alltagssituationen begrenzte Informationen auszutauschen.

1.5 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Korrektheit

Verwendet einige einfache Strukturen korrekt, macht aber noch systematisch elementare Fehler.

1.6 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Flüssigkeit

Kann sich in sehr kurzen Redebeiträgen verständlich machen, obwohl er/sie offensichtlich häufig stockt und neu ansetzen oder umformulieren muss.

1.7 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Interaktion

Kann Fragen stellen und Fragen beantworten sowie auf einfache Feststellungen reagieren. Kann anzeigen, wann er/sie versteht, aber versteht kaum genug, um selbst das Gespräch in Gang zu halten.

1.8 Qualitative Aspekte des mündlichen Sprachgebrauchs: Kohärenz

Kann Wortgruppen durch einfache Konnektoren wie 'und', 'aber' und 'weil' verknüpfen.

2. Methodologische Hinweise (A2)

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 neun 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).² 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 A2, in Alltagssituationen sprachlich zurechtzukommen und einfache gesprochene und geschriebene Texte zu verstehen und zu

² Vgl. dazu den Anhang (Kap. 7).

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.³

2.1 Themen, Texte und Wortfelder

1) Thema: Sprachen und Biografien

Themen und Texte: Landeskundenquiz

Texte: Lernbiografien, das schönste deutsche Wort

Wortfelder: Sprachen und Lernen

2) Thema: Familienalbum

Themen und Texte: Verwandtschaft, Lebensformen, Familienfeiern

Texte: Werbeanzeige, Statistik, Zeitungsartikel, Glückwunschkarten und –anzeigen, Geburtstagslieder

Wortfelder: Familie und Verwandtschaft, Familienfeste

3) Thema: Reisen und Mobilität

Themen und Texte: berufliche und private Reisen

Texte: Fahrpläne, Gedichte

Wortfelder: Reiseplanung, Verkehr

4) Thema: Aktiv in der Freizeit

Themen und Texte: Freizeitaktivitäten, Vereine

Texte: Sachtext zur Freizeitforschung, Memozettel, Postkarte, Tagebuch, E-Mail

Wortfelder: Hobbys, Sport

³ Der vorliegende erweiterte methodologische Teil beruht auf dem Deutschlehrwerk *studio d*, A2, Deutsch als Fremdsprache. Kurs- und Übungsbuch 2014., vgl. <https://www.cornelsen.de/produkte/studio-d-kurs-und-uebungsbuch-mit-audio-cd-a2-gesamtband-9783464207123> (gesehen am 19.12.2019) sowie auf der Arbeit unserer Germanistikstudenten (Rebeka Erlitz, Rebeka Gerlach, Bianka Juhász, Cintia Tóth, Mihály Vanya) (vgl. Kap. 7).

5) Thema: Ausgehen

Themen und Texte: Feierabendaktivitäten, im Restaurant, Kontakte

Texte: Speisekarte, Berufsbild

Wortfelder: Gastronomie, Ausgehen, Kennenlernen

6) Thema: Zu Hause

Themen und Texte: Stadtleben oder Landluft, Haushalt, Unfälle im Haushalt

Texte: Wohnungsanzeigen, Umzugscheckliste,

Wortfelder: Landleben, Wohnungssuche, Erste Hilfe

7) Thema: Kultur erleben

Themen und Texte: Kulturhauptstädte, Veszprém 2023, Stadtrundgang, Musik und Literatur, Städte früher und heute

Texte: Interviews, Stadtplan

Wortfelder: Kultur, Beziehungen

8) Thema: Feste und Geschenke

Themen und Texte: Feste im Jahreslauf, Geschenke,

Texte: Interviews

Wortfelder: Feste, Weihnachten, Ostern, Pfingsten

9) Thema: Erfindungen und Erfinder

Themen und Texte: Erfindungen und ihre Geschichte, Schokolade, die süße Seite Österreichs

Texte: Erfinderquiz, Internetseiten, Rezept, Interview

Wortfelder: Produkte und Erfindungen, Schokolade, Produktion

2.2 Sprachhandlungen zu den einzelnen Themen

1) über Sprachen sprechen, Gründe nennen, über die eigene Lernbiografie sprechen

2) über Familie und Familienfeste sprechen, Fotos und Personen beschreiben, jemanden beglückwünschen, jemanden einladen, seine Meinung sagen

- 3) über eine Reise sprechen, Vermutungen äußern: wahrscheinlich, vielleicht, bestimmt, Fahrpläne lesen, eine Reise planen und buchen, Gegensätze ausdrücken: *aber*, Alternativen ausdrücken: *oder*
- 4) über Hobbys und Interessen sprechen, positiv, negativ oder überrascht auf etwas reagieren
- 5) Freizeit: sagen, worauf man Lust hat, eine Speisekarte lesen, etwas im Restaurant bestellen, übers Kennenlernen und über Kontakte sprechen
- 6) über Stadt- und Landleben sprechen, Wohnungsanzeigen lesen und auswerten, nach einer Wohnung fragen, einen Umzug planen, über Unfälle im Haushalt berichten
- 7) über kulturelle Interessen sprechen, eine Stadtbesichtigung planen, einen Theaterbesuch organisieren, über Vergangenes sprechen und schreiben
- 8) über Feste und Bräuche sprechen, über Geschenke sprechen, Feste in D-A-CH-HU und anderen Ländern vergleichen
- 9) Beschreibungen von Produkten und Erfindungen verstehen, mit Sachtexten arbeiten, sagen, welche Dinge man oft benutzt und wozu, einen Zweck ausdrücken, Vorgänge beschreiben

2.3 Grammatik

- 1) Nebensätze mit *weil*, Komparation mit *wie* und *als*, Superlativ: *am höchsten*, *am weitesten*
- 2) Possessivartikel im Dativ, Adjektive im Dativ, Nebensätze mit *dass*, Genitiv *-s*
- 3) Modalverb *sollen*
- 4) Reflexivpronomen: *sich ausruhen*, Zeitadverbien: *zuerst*, *dann*, *danach*, Verben mit Präpositionen: *sich ärgern über*, Indefinita: *niemand*, *wenige*, *viele*, *alle*
- 5) Personalpronomen im Dativ: *mir*, *dir*, *mit ihm*, Relativsatz, Relativpronomen im Nominativ und Akkusativ

6) Modalverben im Präteritum, Nebensätze mit *als*

7) Zeitadverbien: *damals, früher, heute, jetzt*, Verben im Präteritum: *er lebte, ich arbeitete, er gab*, Perfekt und Präteritum: gesprochene und geschriebene Sprache

8) Präpositionen mit Dativ, Verben mit Dativ, Verben mit Dativ- und Akkusativergänzung, Bedingungen und Folgen: Nebensätze mit *wenn*

9) Nebensätze mit *um zu / damit*, Vorgänge beschreiben: Passiv mit *werden/wurden*

2.4 Aussprache

1) deutsche Wörter erkennen, der Wortakzent

2) Konsonanten: [b, v, m], Endung *-er*

3) s-Laute: [z, s, ts]

4) Aussprache emotional markieren

5) Aussprachen von Konsonantenhäufungen

6) der „sch“-Laut

7) Theaterintonation

8) Konsonanten üben: „scharf flüstern“

9) Akzent und Textgliederung

2.5. Lernen lernen

1) englische Wörter und Internationalismen zum Lernen nutzen

2) eine Grafik auswerten, selektive Textauswertung,

3) Hörverstehen: Hypothesen testen

4) mit Wörternetzen arbeiten, Lerntechnik Wörterpaare, Leserstrategie: Texte durch Zahlen erschließen,

5) Leserstrategie: schnelles Lesen

6) Wortfeldarbeit

7) einen Redemittelkasten selbst schreiben, Regeln erkennen

8) eine Grafik ergänzen, Lernen mit Merkversen

9) Sachinformationen in einer Tabelle sammeln

2.6 Lerntipps

An dieser Stelle sind einige nützliche Lerntipps zu nennen:

1) Wörter in Paaren lernen.

2) Sprachschatten. Der Partner bestellt im Restaurant – spiele ein Echo.

3) Zungenbrecher. Wer spricht am schnellsten?

4) Rollenspiel: Mit der Familie im Restaurant.

5) Konsonanten-Menü. Sprich erst ganz langsam und dann immer schneller.

6) Kennenlernen-Geschichten. Schreibe eine Geschichte – eine eigene eine von Freunden, von berühmten Personen oder berichte im Kurs.

7) Speed-dating- so kann man schnell Leute kennen lernen. Denke dir sieben Fragen aus, die du beim ersten Kennenlernen stellen möchtest.

8) Kleine Rechercheaufgaben: Wie ist das Wetter in Deutschland? Suche im Netz Informationen über einen Sportler aus Österreich.

9) Mache in deinem Heft ein Assoziogramm zum Thema *Internet*.

10) Sammle Wörter in Wortfeldern und Wortfamilien.

11) Lerne Nomen und Verben zusammen.

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.⁴ 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.

Neben Rousseau wird häufig auch der amerikanische Transzendentalist⁵ **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

⁴ Eine aufschlussreiche Darstellung dieser Diskussion findet sich in dem Handbuch von Fischer und Ziegenspeck (2002: S. 9ff.).

⁵ 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.

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“⁶ 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.

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.

⁶ Die 1920 gegründete Schule Schloss Salem existiert bis heute in der gleichnamigen Gemeinde (Baden-Württemberg)

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:

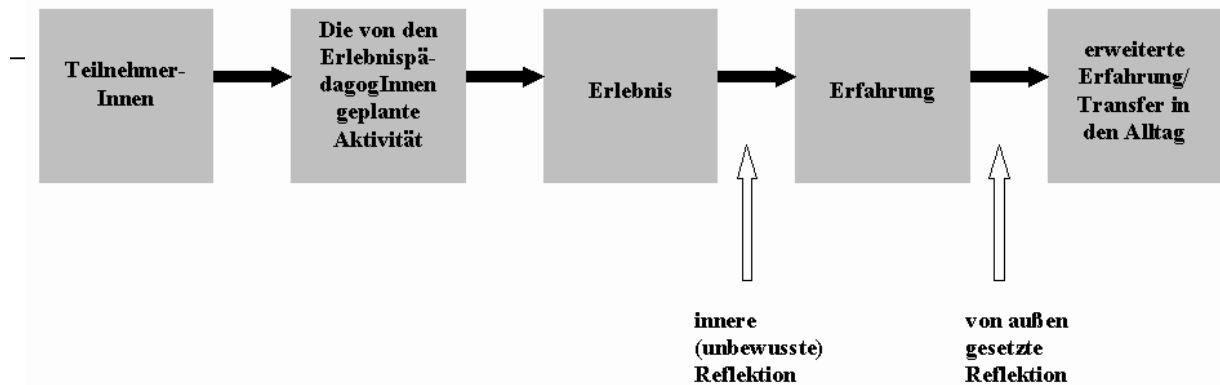


Abbildung 1: Der Lernprozess in der Erlebnispädagogik

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):

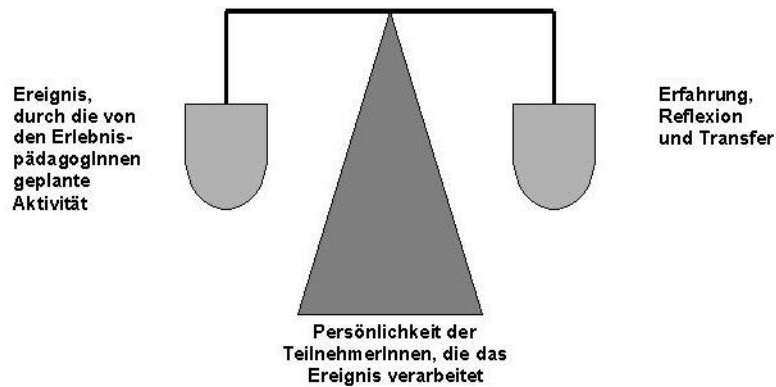


Abbildung 2: Die erlebnispädagogische Waage

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 Verstädterung 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 Fremdspracherwerbs

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 Rollenausstieg Gruppeneinteilung	Astronautenanzug Ganz-Körper-Knobeln Gordischer Knoten Jackenrennen Krokodilspiel Meierei Obstsalat

4.2 Allgemeine Methoden – Puzzle

Name	Puzzle
Ziel	Reflektieren von Wissen und Wissensvermittlung
Voraussetzung Material	1. Ein zu bearbeitendes Thema, welches sich als Schema darstellen lässt (z. B. chronologische Abläufe, Zahlen und Fakten zu

	<p>Ereignissen, Definitionen und Erklärungen zu wichtigen Begriffen zu einem Thema...)</p> <ol style="list-style-type: none"> 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
<p>Vorbereitung</p>	<p>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).</p>
<p>Ablauf</p>	<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	<p>Das Puzzle-Schema wird für alle sichtbar visualisiert (siehe Foto), abschließend nochmals zusammenfassend erläutert, ggf. wichtiges ergänzt.</p> 
------------	--

Name	Barometer
Ziel	Selbstreflexion eigener Meinungen und Erfahrungen, Positionierung zu Themen
Vorraussetzung Material	Kreppband oder Kreide, Karten, Stift, Tafel oder Pinnwand
Vorbereitung	<p>Im Raum wird eine lange Linie (Barometer) gezogen und deren Enden werden markiert.</p> <p>Markierungsmöglichkeiten: Ablehnung – Toleranz – Zustimmung Negative Gefühle – neutral – positive Gefühle</p>
Ablauf	<p>Die Teilnehmer positionieren sich bezüglich ihrer Meinungen und Gefühle durch Hinstellen oder Hinlegen von Karten oder Bildern.</p> <p>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.</p>

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	<p>An der Tafel oder dem Fußboden werden 3 unterschiedlich gefärbte A4-Bögen mit je einem Symbol (Koffer, Mülleimer, Fragezeichen) angebracht oder hingelegt (siehe Foto).</p> <p><u>Erläuterung der Symbole:</u></p> <p>Koffer: Was habe ich mitgenommen, gelernt, was war neu und interessant, was hat Spaß gemacht?</p> <p>Mülleimer: Was war nicht gut am Projekt, was war langweilig und uninteressant?</p> <p>Fragezeichen: Welche Fragen habe ich noch an die Moderatoren?</p> 
Ablauf	<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.

	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Auswertung	<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.⁷

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.⁸ 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),

⁷ <https://www.ksh.hu/docs/hun/xftp/idoszaki/ikt/ikt18.pdf> gesehen am 10.01.2020

⁸ https://de.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 gesehen am 10.01.2020

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.

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.⁹

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.

⁹ https://de.wikipedia.org/wiki/Google_Drive. gesehen am 10.01.2020

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.¹⁰

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.¹¹

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.¹²

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

¹⁰ <https://www.mentimeter.com/features/quiz-presentations> gesehen am 10.01.2020

¹¹ <https://www.poll Everywhere.com/> gesehen am 10.01.2020

¹² <https://de.wikipedia.org/wiki/Lernplattform> gesehen am 10.01.2020

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.¹³

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.¹⁴

Schoology

Eine weitere Anwendung, die die umfassende Klassenzimmerlösung erstellt, um Lehrern eine personalisierte Lernfunktion zu bieten und die Lernergebnisse für jeden Schüler zu verbessern.¹⁵

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.¹⁶

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.¹⁷

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

¹³ https://de.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom gesehen am 10.01.2020

¹⁴ https://www.neolms.com/?fbclid=IwAR2jbny1PgZZAxa9jZcb1DYbDjFifvu6VDisbJEnzv2aywri_leJBRaB0c gesehen am 10.01.2020

¹⁵ <https://www.schoology.com/?fbclid=IwAR2qmVY0do5hp7QAhSFOn8ssab3BDUrnn1AUBKFi6XDH1Fp620AllSzsfo> gesehen am 10.01.2020

¹⁶ https://www.instructure.com/canvas/?fbclid=IwAR3NXiYuDky2tVT1T6IFFp5eiINGye2e_61G19Mqs05ZGapNIw28uPQzsDs gesehen am 10.01.2020

¹⁷ <https://www.blackboard.com/teaching-learning/learning-management/blackboard-learn?fbclid=IwAR2qmVY0do5hp7QAhSFOn8ssab3BDUrnn1AUBKFi6XDH1Fp620AllSzsfo> gesehen am 10.01.2020

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.¹⁸ 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.¹⁹

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>

<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/>

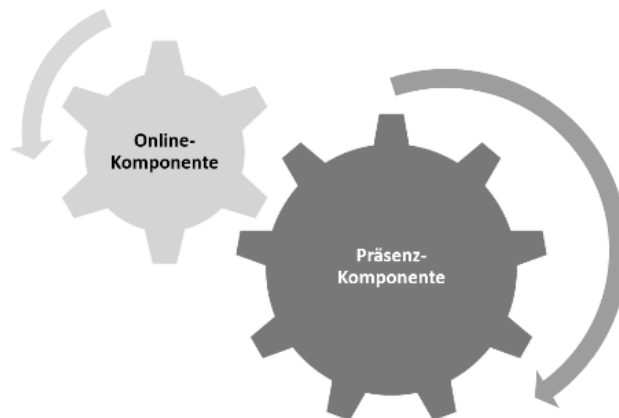
<https://www.aufgaben.schubert-verlag.de/>

<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).

¹⁸ <https://kahoot.com/schools/> gesehen am 10.01.2020

¹⁹ <https://learningapps.org/about.php> gesehen am 10.01.2020



6. Spiele in der Erlebnispädagogik (A2)

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.²⁰

Allgemein über Spiele

- 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

²⁰ Das vorliegende Kapitel beruht auf der Internetquelle unter <https://bildung.vonmorgen.org/spiele-und-energizer/#Spielarten> (gesehen am 19.12.2019).

- Kennenlernspiele
- Newgames, Gesellschaftsspiele (ohne Verlierer und Gewinner)

Im Folgenden werden einige Spielvorschläge auf Niveaustufe A2 kurze beschrieben.

6.1 Geländespiele, Sportspiele, Ballspiele:

- Paarfangen:

Sich an den Händen halten oder die Füße aneinanderbinden und so andere fangen oder einen Wettlauf machen. (Teambildung)

- Kettenfangen: Einer beginnt zu fangen und alle Gefangenen halten sich in einer Kette an der Hand des Fängers. Wenn ca. 8 gefangen sind teilt sich die Kette in zwei 4-er, die weiter fangen. Wer bleibt als letztes übrig, welche Kette ist die längste? (Teambildung)

- Anstupsen: Es gibt einen oder mehrere Fänger. Diese dürfen die anderen mit dem Finger berühren, welche aber vor ihnen davonlaufen. Ist ein Spieler getroffen worden, muss er wie versteinert stehen bleiben – er darf laut um Hilfe rufen. Ein anderer Mitspieler darf ihn aus seiner misslichen Lage erlösen, indem er durch Erfragen (z.B. „Ist es die linke Schulter?“) genau die vom Fänger angestupste Stelle herausfindet und berührt. (Teambildung, Entscheidungsfragen stellen, Körperteile benennen)

- Völkerball: Die Gruppe teilt sich in 2 Mannschaften, die sich gegenüberstehen (ähnlich wie auf dem Volleyballplatz) und abwerfen. Wer getroffen ist, muss raus zum Kapitän, der hinter der gegnerischen Mannschaft steht. Durch Treffen eines gegnerischen Spielers ist man wieder im Feld. Sind alle Spieler einer Mannschaft abgeworfen, kommt der Kapitän (hat „3 Leben“) selbst ins Feld, bis er von einem Rückkehrer ersetzt wird. Ist auch er dreimal getroffen, hat die Gegenseite gewonnen. (Teambildung)

- Flaschen-Zielwerfen: Man teilt die Gruppe in exakt zwei Teams. Jede Gruppe bekommt eine leere Plastikflasche. Dann stellen sich die Gruppen einander gegenüber auf, wobei die Flasche vor ihnen (etwa auf einem Tisch, oder Karton) steht. Der erste Spieler nimmt einen Tennisball und versucht, die gegnerische Flasche umzuwerfen. Hinter der Flasche ist jedoch ein Gegenspieler, der versucht die Flasche zu “schützen”, indem er sich möglichst dicht und breit

hinter der Flasche positioniert. Trifft der Werfer den Gegenspieler, statt der Flasche, ohne dass der Ball vorher den Boden berührt hat, bekommt die Gruppe des Werfers einen Minuspunkt. Jeder Spieler muss einmal hinter der Flasche stehen und einmal selber werfen. Danach werden die Minuspunkte gezählt. Wird die Flasche getroffen, so dass sie umfällt, hat die Gruppe, die geworfen hat sofort gewonnen. (Teambildung)

- Geländeskat: Jeder TN zieht eine Spielkarte (Skatblatt) und begibt sich in das Spielgebiet nachdem er sich in eine Liste eingetragen hat. Keiner kennt die Karten der anderen. Trifft nun z.B. Herz-König und Kreuz-As aufeinander nimmt das As den König als Gefangenen. Buben können nicht fangen und gefangen werden, sondern befreien Spieler der eigenen Farbe. Trifft ein König mit Gefangenen auf ein As, so nimmt dieses alle gefangen. Welche Gruppe (Farbe) hat nach 30 min. die meisten Gefangenen? (Teambildung)

6.2 Kooperations-Spiele

- 100er-Ball: Die Gruppe steht im Kreis und wirft sich den Ball zu, dabei wird bis 100 laut mitgezählt. Fällt der Ball auf den Boden oder macht jemand einen Fehler, beginnt die Gruppe von vorn. (Teambildung, Kardinalzahlen Stufe A1)

- Countdown: Alle stehen im Kreis und versuchen, angefangen bei der Zahl der Teilnehmer, rückwärts zu zählen. Immer wieder neu anfangen bis es klappt. (Teambildung, Kardinalzahlen Stufe A1)

- Elektrischer Zaun: Ein Seil wird auf Hüfthöhe gehalten. Die ganze Gruppe muss über diesen „Zaun“, ohne ihn zu berühren. Wenn jemand ihn berührt, müssen alle TN zurück.

- Spinnennetz: Zwischen zwei Bäumen wird aus einem langen Seil ein Spinnennetz gespannt, dessen Löcher gerade so groß sind, dass die Teilnehmer durchpassen. Nun müssen die TN sich gegenseitig dabei helfen, hindurchzukommen, ohne das Netz zu berühren.

- Raupe: Es bilden sich 3 Gruppen. Die Teilnehmer stehen hintereinander und fassen sich auf die Schultern und werden vom ersten Spieler als „Raupe“ an Hindernissen vorbei durch den Raum geführt. Bis auf den „Kopf der Raupe“ haben alle die Augen geschlossen. (Teambildung)

- Schneller Ball: Ein Jonglier-Ball wird beliebig im Kreis zugeworfen. Ziel ist es, dass jeder aus der Gruppe, einmal Mal den Ball bekommt. Jeder merkt sich, wer den Ball schon hatte und wer noch nicht an der Reihe war. Der Werfende sagt: „Ich bin Agostino, und du?“ oder in einer nächsten Runde „Ich habe keine Kinder, und du?“ usw. (Teambildung, Satzmuster A1)
- Kissenrennen: Die Spieler sitzen in einem Kreis. Es wird abwechselnd in „Einser“ und „Zweier“ unterteilt. Zwei sich gegenüber sitzende Personen aus den verschiedenen Gruppen bekommen jeweils ein Kissen in die Hand. Auf Los geht's los! Die Kissen werden nun in gleicher Richtung immer in der eigenen Gruppe so schnell wie möglich weitergegeben / geworfen. Ziel ist es, das Kissen der anderen Gruppe einzuholen. Materialien: zwei Kissen
- Nach Zahlen Gruppenfindung: Alle Spieler gehen ungeordnet durch den Raum, der Spielleiter wählt eine Zahl von 1 bis 6. Bei Nennung dieser Zahl müssen sich alle Spieler blitzschnell und ohne zu reden in Gruppen entsprechend dieser Zahl zusammenfinden und anfassen. Der Spielleiter wählt nach einer bestimmten Zeit die Zahl so, dass immer ein Spieler übrigbleibt, der dann ausscheidet. Das alles wird so oft wiederholt, bis nur noch drei Spieler beteiligt sind.
- Geometrische Figuren im Raum: Alle Teilnehmer stehen mit geschlossenen Augen im Kreis und halten sich an den Händen. Der Spielleiter stellt nacheinander die Aufgaben: 1. Die Gruppe soll ein Quadrat bilden. 2. Die Gruppe soll ein Trapez bilden. 3. Die Gruppe soll ein Dreieck bilden (mit Sprache).
- Imaginäres Seilhüpfen: Zwei Spieler stehen sich etwa 6 Meter gegenüber und schwingen ein imaginäres, dickes Seil, durch welches zunächst jeder einzeln vorwärts bzw. seitwärts hinein- und wieder hinaushüpfen muss. Variation: Mehrere Spieler springen gemeinsam seitwärts hinein und hinaus, sie schauen sich dabei an oder hüpfen abgewendet voneinander durch das Seil.
- 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 Warter, der eine unbekannte Sprache spricht. Nun muss die Gruppe moglichst kreativ versuchen die Grenze zu uberqueren. (Lieder singen, Pantomime, Spiel ...) alles ist erlaubt, auer Gewalt.
 - Blindes Zeltaufbauen: Eine Gruppe bekommt die Anweisung ohne zu sprechen und mit verbundenen Augen einen ihr gegebenen, unbekanntem Gegenstand (in diesem Fall das eingepackte Zelt) aufzubauen / sinnvoll zu verwenden. Wenn nach 10 min. keine Aussicht auf Erfolg besteht, darf einer eine Taschenlampe haben, kann dann sehen und reden, jedoch nichts mehr mit den Handen tun.
 - Schleifen binden: Der Gruppe wird die Aufgabe gestellt eine Schleife zu binden. Sie bekommen ein Seil, an dem jeder anfassen muss und dieses nicht loslassen darf. Die Gruppe darf dem Spielleiter drei Fragen stellen. Variation: Knoten im Seil: Die TN stellen sich im Kreis auf. Statt sich an den Handen zu fassen, sind sie durch ein Seil verbunden, welches sie nicht mehr loslassen durfen. In jedem Stuck Schnur befindet sich ein einfacher Knoten. An einer Stelle ist der Kreis offen. Aufgabe: Die Knoten zu entfernen (entknoten), ohne die Schnur loszulassen. Variationen: Mit Zeitvorgaben spielen.
 - Obstsalat oder Alle die, die...: Ein Sitzkreis mit einem Stuhl weniger als es Personen sind. Eine Person ist in der Mitte. Alle Sitzenden spielen jeweils eine Frucht, die der Spielleiter ausgewahlt hat, z.B. Kiwi, Banane, Apfel, Kirsche..., so dass von jeder Sorte mehrere vorhanden sind. Dann sagt die Person in der Mitte eine vorhandene Frucht. Alle, die diese Frucht sind, mussen den Platz tauschen. In der Zwischenzeit versucht die Person in der Mitte einen freien Platz zu bekommen. Und so weiter. Der Ansager in der Mitte kann auch zwei Fruchte nennen. Wenn er Obstsalat sagt, mussen alle den Platz wechseln und die Chance ist gro einen Platz zu bekommen.
- Alle die, die... ist ein ahnliches Spiel wie Obstsalat. Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Eine Person stellt sich in die Mitte des Kreises. Diese spricht z.B.: „Alle die, die rote Schuhe haben...“ Die Teilnehmer, die momentan rote Schuhe tragen, stehen auf und tauschen untereinander die Platze. Die Person in der Mitte versucht derweil sich einen Platz zu ergattern. Der Teilnehmer, der dieses Mal ohne Platz ausgeht sucht das nachste Kriterium aus, nachdem Platze gewechselt werden sollen. Am Anfang konnen sichtbare Gegenstande ausgewahlt

werden, später auch beispielsweise das Ausreiseland, die Geschwisteranzahl, die Farbe der Unterhose usw.

6.3 Vertrauensspiele

- Ferngesteuerten Fangen: Jeder 2. TN hat die Augen geschlossen und wird von einem anderen im Kreis stehenden per Sprache gesteuert. Sie versuchen so sich zu fangen.
- In den Kreis lehnen: Alle TN ordnen sich der Größe nach in einem Kreis, sie bilden auch mit den Füßen einen wirklichen Kreis, an Schultern und Oberarmen berühren sie sich. Nun neigen sich alle nach innen, so weit, bis sie sich vom System getragen fühlen.
- Vertrauensgasse: Es wird eine Gasse gebildet, bei der alle TN die Hände in die Mitte halten. Ein TN nimmt Anlauf und rennt in die Gasse, die durch Hände versperrt ist. Kurz bevor er gegen eine Hand läuft, zieht sie der jeweilige TN weg.
- Aura: Zwei TN stehen sich gegenüber und berühren einander die Handflächen, sie haben die Augen verbunden. Nun drehen sie sich je um ihre eigene Achse. Ohne die Augen zu öffnen müssen Sie die Handflächen wiederfinden.

6.4 Sinneswahrnehmungsspiele, Bewusstseitsübungen

- Sandsturm: Die ganze Gruppe muss sich eine Wegstrecke von ca. 20m durch einen imaginären Wald einprägen. Dann werden alle die Augen verbunden und die ganze Gruppe muss blind am Ziel ankommen.
- Katze im Sack: In einem Sack befinden sich verschiedene Gegenstände, die durch Tasten erraten werden müssen.
- 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.

- Tierpaare finden: Der Spielleiter flüstert immer zwei Teilnehmern gleiche Tiernamen ins Ohr. Dann bekommen alle die Augen verbunden und müssen sich nur über die Tierlaute als Paare finden.

- Stein an einer Wand ablegen: Mit geschlossenen Augen einen Gegenstand so nahe wie möglich an einer Wand platzieren. Die Gruppe stellt sich in einer (gedachten) Linie in etwa drei Metern Entfernung von einer Wand auf. Jeder Spieler erhält einen Gegenstand (Stein o.ä.). Einzeln gehen die TN mit geschlossenen Augen auf die Wand zu und versuchen, ihren Gegenstand so nah wie möglich an der Wand auf den Boden zu legen. Wer die Augen öffnet, oder die Wand berührt, wird disqualifiziert. Wer seinen Gegenstand am nächsten zur Wand ablegen konnte, gewinnt.

6.5 Energizer und Warm-Ups (WUPs)

- Hier geb' ich dir ein Brot: Im Kreis sagt ein Spieler zum Nachbarn indem er ihm einen imaginären Gegenstand gibt: „Hier gebe ich dir ein Brot! „Der Nachbar: „ein Was???“ ein Brot!! „Ah...“ er nimmt den Gegenstand und sagt das gleiche seinem Nachbarn, wobei auch dieser 2. Nachbar nachfragt: „ein Was???“ Und es kommt zurück: „Ein Brot!! „er gibt es weiter... Zur gleichen Zeit gibt der erste etwas anderes in die Gegenrichtung. Richtig spannend wird es, sobald sich die Gegenstände gekreuzt haben.

- Ping-Pong: Kreis, die Lippen über die Zähne, dass man sie nicht sieht, der Mund muss jedoch offenstehen. Nun beginnt einer ein „Ping“ durchzugeben. Sagt irgendwann einer Pong, so wurde es geblockt und es gibt einen Richtungswechsel. Wer lachen muss, den Mund schließt, oder beim ping sagen die Zähne zeigen muss, fliegt raus.

- „Palme“: M streckt die Arme hoch und bewegt sie wie Palmwedel, L und R genauso, aber etwas zu ihrer jeweiligen Seite geneigt.

- „Schöne Dame“: M bewundert sich in einem imaginären Handspiegel, L und R fallen auf die Knie und applaudieren.

- „Toaster“: L und R drehen sich zueinander, strecken ihre Arme in Schulterhöhe nach vorne und bilden so einen „Schlitz“ für M, den hüpfenden Toast.

- „Elefant“: M macht den Rüssel (ein Arm an die Nase, der andere durch die Armbeuge des ersten), L und R formen mit ihren Armen zwei große Ohren.
- „Kotzendes Känguru“: M formt mit beiden Armen vor seinem Bauch eine Känguru-Tasche, L und R beugen sich über diese und „kotzen“ hinein. (Die Figur war bisher noch immer der Renner.)
- „Dusche“: M seift sich ein, L hält seine Hand als Dusche darüber, R dreht an den Wasserhähnen.
- „Affe“. Die einfache Variante: M isst Banane, L und R kratzen sich. „Affe“, die schwierige Variante: M hält die Hände vor die Augen, L auf die Ohren, R auf den Mund. Eine garantierte Möglichkeit, aus der Mitte des Kreises herauszukommen, weil die Figur fast nie richtig dargestellt wird.
- „Hase“: Mittelteil: Mit beiden Händen vor der Brust Pfötchen machen. – Seitenteile: Mit dem Hasen zugewandten Arm über dessen Kopf Ohren machen (es darf ein Schlappohr dabei sein).
- „Jane“: Das mittlere Kind nimmt Kampfstellung ein mit geballten Fäusten, die beiden anderen stoßen möglichst laut den Kampfschrei von Tarzans Gefährtin aus!
- „James Bond“ M stellt sich in Pose und L und R streichen rechts und links wie scharfe Bond-girls über seine Oberarme und sprechen schmachmend: „O James“
- Katz und Maus im Dreh-Schach: Eine Katze jagt eine Maus durch ein Gitternetz, dass von den anderen TN gebildet wird. Dabei stehen die Teilnehmer so, dass alle in die selber Richtung kucken und sich die Nachbarn immer an den Händen berühren. Die Maus kann allerdings jeder Zeit drehen rufen, wodurch sich das Netz dreht und Längslinien um 90 Grad gedreht verlaufen, wodurch die Katze wieder anders laufen muss.
- Schüttel song: Hey ... du bist n cooler Typ, drum mach doch einfach mit, bei unsrem Schüttelhit. Und oben schüttel schüttel, schüttel schüttel schüttel. Und unten schüttel schüttel,

schüttel schüttel schüttel. Und rechts schüttel schüttel, schüttel schüttel schüttel. Und links schüttel schüttel, schüttel schüttel schüttel. (immer weiter, bis alle irgendwann schütteln)

- Rhythmusspiele: Alle lernen zuerst zwei unterschiedliche Rhythmen, die sich, wenn man sie gleichzeitig spielt, ergänzen. Dann werden zwei Gruppen gebildet und die eine spielt den einen, die andere den anderen Rhythmus. Dann wird getauscht. Man kann die Gruppen auch gegen einander antreten lassen, wobei der gewählte Rhythmus egal ist. Es geht darum, die andere Gruppe aus dem Konzept zu bringen. Beliebig ergänzbar.

- Laurentia, liebe Laurentia mein Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf und fassen ihre Hände an und gehen im Uhrzeigersinn im Kreis. Bei dem Wort Laurentia und bei jedem Wochentag gehen die Teilnehmer in die Hocke. Das Lied wird mit jeder Strophe immer schneller gesungen.

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein? Am Montag! Ach, wenn es doch endlich schon Montag, wär', und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia!

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein? Am Dienstag! Ach, wenn es doch endlich schon Montag, Dienstag wär'und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia!

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein? Am Mittwoch! Ach wenn es doch endlich schon Montag, Dienstag, Mittwoch wär'und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia, usw. bis „Sonntag“.

- Ninja: Die TN stehen im Kreis und einer beginnt mit einem großen Schrei durch eine einzige Bewegung einem anderen auf die Hand zu schlagen. Gelingt ihm dies, so scheidet der Betroffene aus. Schlägt er daneben ist der nächste rechts von ihm (unabhängig, wenn er versucht hat zu treffen) an der Reihe. Das Opfer darf nur ausweichen und friert in der Position ein, wie sie ausgewichen ist. Wichtig ist, dass sich die TN nur kurz bewegen dürfen, während der Angriff stattfindet. Das heißt nur eine einzige Bewegung. Ansonsten müssen sie wie erstarrt stehen bleiben. Wer sich bewegt, die Hand zu früh wegzieht etc. scheidet aus (nicht zu streng)

- Schnick-Schnack-Schnuck mit Anfeuern: Es bilden sich 2er-Paare die jeweils gegeneinander Schnick-Schnack-Schnuck spielen. Wer verliert muss den Gewinner anfeuern. So gibt es immer weniger aber größere Gruppen, die sich gegenseitig anfeuern.

6.6 Reaktionsspiele

- Der Vorhang fällt: 2 Gruppen sitzen auf beiden Seiten; eine Plane, die von 2 gehalten wird. Bei 3 ziehen sie die Plane runter und die 2 Spieler die sich dann in der Mitte anschauen müssen möglichst schnell den anderen Namen sagen. Der langsamere muss in die Gruppe des schnelleren.
- Pitsch-Patsch-Pinguin-Panik: Zwei Reihen stehen sich gegenüber. Einer aus der Reihe läuft zur gegenüberliegenden Reihe und klatscht auf 4 der ausgestreckten Hände. Pitsch-Patsch-Pinguin und bei Panik klatscht er auf die Letzte Hand und rennt los, wobei der letzte geschlagene ihm hinterherrennt. Wenn er ihn fängt, muss der Angreifer auf seine Seite, sonst muss der Fänger drübenbleiben.
- Guten Morgen Herr Nachbar: Alle stehen im Kreis und einer geht außen herum. Einem Kind tippt er auf den Rücken und dieses läuft in die entgegengesetzte Richtung los. Auf der anderen Kreisseite treffen sie sich wieder und da spricht das erste Kind: „Guten Morgen Herr Nachbar, Wie geht’s wie steht’s? Auf Wiedersehen.“ Nun rennen beide auf die Lücke zu. Der langsamere läuft außen weiter.
- Flasche klauen: Zwei Reihen von Kindern stehen sich gegenüber, gegenläufig durchnummeriert. Der Leiter sagt eine Nummer und die betreffenden TN aus den zwei Reihen rennen los zu der Flasche in der Mitte. Nun versuchen sie die Flasche zu nehmen und in die eigene Reihe zurück zu rennen, ohne dass sie vom Gegenspieler abgeschlagen werden, denn sobald sie die Flasche haben, können sie abgeschlagen werden.

6.7 Kennenlernspiele

- Luftballon-Wurf: Jeder der Teilnehmer schreibt seinen Namen auf einen Luftballon (nicht vergessen aufzublasen) und wirft ihn dann mit allen zusammen in die Höhe. Nun suchen sich alle einen Luftballon und müssen den Eigentümer finden.
- Landkarte: Alle Teilnehmer stellen sich nach ihren Herkunftsstädten so auf, dass diese in einem geographisch richtigen Verhältnis stehen und z.B. eine Deutschland-Karte ergeben.

- **Gemeinsamkeiten finden:** Es werden fünf Fragen vorgegeben, die die Teilnehmer einzeln für sich zu beantworten haben. Beispiel: Wie viele Geschwister hast du? Oder was ist deine Lieblingsfarbe...usw. Hat jeder die Fragen für sich beantwortet, gehen alle Teilnehmer durch den Raum und suchen eine andere Person, welche auf eine bestimmte Frage die gleiche Antwort gegeben hat. Hat man diese Personen gefunden, muss man sich dies mit einer „Unterschrift“ (lesbar) auf seinem Zettel bestätigen lassen und gleichzeitig auch der anderen Person für die Übereinstimmung der Antworten eine „Unterschrift“ geben. Wer als erstes hinter jeder Frage eine Bestätigung hat, ist Gewinner. Variante: Auf dem Zettel stehen bestimmte Aussagen, wie z.B. „Ich war schon mal in einer Bundestagssitzung“. Man läuft umher und sucht jemanden, der genau das schon mal gemacht hat und trägt den Namen ein. So lernt man sich kennen.

- **Teilnehmer erraten:** Die Gruppe sitzt zusammen im Kreis. Jeder schreibt seinen Namen auf Kreppband und klebt es auf seine Brust. Danach werden Blätter ausgeteilt, auf denen die Teilnehmer über sich Auskunft geben, z.B. Hobbies, Lieblingsessen, Lieblingsmusik, Schuhgröße, etc. Danach legt jeder seinen Zettel in die Mitte (eventuell mischen). Dann holt sich ein Teilnehmer ein Blatt und liest es laut vor. Anschließend versucht er zu erraten, welcher Teilnehmer es sein könnte (andere Teilnehmer können ihm helfen). Die erratene Person kommt nun nach vorne und nimmt sich auch ein Blatt... selber Vorgang... bis jeder mal dran war.

- **Das (schieß) Toilettenpapier:** Die Teilnehmer werden angewiesen sich etwas von einer Klopapierrolle abzureißen. Nun muss jeder für jedes Blatt Klopapier, das er abgerissen hat, etwas über sich sagen. Dabei kommt es vor, dass sich manche zehn, andere aber nur zwei Papierfetzen abgerissen haben und entsprechend viel oder wenig zu sich sagen müssen.

6.8 Newgames, Gesellschaftsspiele

- **Wettrutschen nach Karten:** Jeder bekommt eine Karte und wenn die Farbe vom Spielleiter gezogen wird, darf er auf den nächsten Platz rutschen. Sitzt da jemand, dann halt auf den Schoß. Wird dann die Karte des unteren aufgerufen, darf dieser aber nicht rutschen. Bei As, muss der oberste zu unterst. Gewonnen hat, wer als erster seinen Ursprungsplatz wieder erreicht.

7. Anhang: Aufgabenteil (A2)

7.1 Hörverstehen

1) Hörverstehen (A2): HABEN SIE AM 29. FEBRUAR GEBURTSTAG?

<https://www.deutsch-to-go.de/haben-sie-am-29-februar-geburtstag/>



I. Was haben Sie gehört? Es gibt nur eine korrekte Antwort.

1. Wenn man am 29. Februar geboren ist, ...
 - a. dann hat man nur 16 Geburtstage
 - b. dann feiert man nicht jedes Jahr Geburtstag
2. Es dauert ein Jahr, bis _____ umrundet.
 - a. die Erde die Sonne
 - b. die Sonne der Erde
3. In Wirklichkeit ist jedes Jahr ungefähr ...
 - a. 6 Stunden länger
 - b. 6 Stunden kürzer
4. Wenn man diese Extra-Stunden im Kalender immer weglassen würde, ...
 - a. würden die Jahreszeiten verschwinden
 - b. würden sich die Jahreszeiten verschieben
5. Fast jedes Jahr, das man durch vier teilen kann, nennt man ...
 - a. ein Schaltjahr
 - b. ein Schuljahr
6. Jedes Schaltjahr hat ...
 - a. 364 Tage
 - b. 366 Tage
7. Ein Test für Sie: _____ ist ein Schaltjahr.
 - a. 2030
 - b. 2040

II. Welche Präposition passt?

1. Sind sie _____ 29. Februar geboren?
 - a. im
 - b. am

2. _____ Wirklichkeit dauert das Jahr 365 Tage und ungefähr sechs Stunden.
 - a. In
 - b. Zur
3. Das Jahr ist also länger, als es _____ Kalender steht.
 - a. in
 - b. im
4. _____ vielen Jahren würden sich die Jahreszeiten verschieben.
 - a. Nach
 - b. Vor
5. Ein Jahr, das man _____ vier teilen kann, nennt man ein Schaltjahr.
 - a. durch
 - b. mit

2) Hörverstehen (A2)

„Eincremen, Hut und Sonnenbrille“

<https://www.deutsch-to-go.de/eincremen-hut-und-sonnenbrille/>

1. Was hast du gehört? Kreuze die richtige Antwort an! (Es gibt nur eine korrekte Antwort.)

Die Sonne...

- a, *ist immer gut*
- b, *kann gefährlich sein*

In vielen Wetter-Apps gibt es...

- a, *einen Sonnenbrand*
- b, *einen UV-Index*

Ein UV-Index von 11 ist _____ ein UV-Index von 3.

- a, *gefährlicher als*
- b, *nicht so gefährlich wie*

Der UV-Index in Australien ist ____ in Deutschland.

- a, *stärker als*
- b, *gleich wie*

In den Bergen in Süddeutschland kann der UV-Index _____ sein.

- a, *besonders hoch*
- b, *nicht höher als 8*

Bei einem UV-Index von 3 bis 7 sollte man...

- a, *sich eincremen und eine Sonnenbrille tragen*

b, *im Schatten oder zu Hause bleiben.*

Bei einem UV-Index von 8 bis 11 sollte man _____ zu Hause bleiben.

a, *viele Stunden*

b, *über Mittag*

2. Welches Verb passt? Kreuze die richtige Antwort an!

Die Sonnenstrahlen _____ gut.

a, *machen*

b, *tun*

Man kann schnell einen Sonnenbrand_____.

a, *bekommen*

b, *ankommen*

Wenn die Sonne scheint, sollte man eine Sonnenbrille_____.

a, *fragen*

b, *tragen*

Man sollte _____ auch oft mit Sonnencreme_____.

a, *auch...eincremen*

b, *sich...duschen*

Bei einem UV-Index von 8 bis 11 sollte man zu Hause_____.

a, *stehen*

b, *bleiben*

3) Hörverstehen (A2)

<https://www.deutsch-to-go.de/smartphone-in-der-tasche/>

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

Die neuen Medien haben unser Kommunikationsverhalten ...

a, *sehr verändert*

b, *nur wenig verändert*

Im Privatleben: Die privaten Gespräche der Deutschen haben seit 2014 ...

a, *zugenommen*

b, *abgenommen*

Im Privatleben: _____ hat abgenommen.

- a, Nur die Unterhaltung von Angesicht zu Angesicht
- b, Auch die digitale Kommunikation

Im Berufsleben: Die Deutschen kommunizieren _____ 2014.

- a, mehr als
- b, fast genauso viel wie

Im Berufsleben: Welche Kommunikationsform ist in Deutschland häufiger?

- a, die digitale Kommunikation
- b, der persönliche Kontakt

2. Welches Verb passt?

Das Kommunikationsverhalten hat sich in den letzten Jahren sehr _____ .

- a, verändert
- b, gewechselt

Das Smartphone _____ immer da.

- a, ist
- b, steht

Die Deutschen _____ sich weniger Zeit für private Gespräche.

- a, nehmen
- b, haben

Im beruflichen Alltag _____ die Situation etwas anders aus.

- a, ist
- b, sieht

Im Berufsleben _____ die Deutschen viel öfter digital.

- a, kommunizieren
- b, finanzieren

4) Hörverstehen (A2)

https://www.deutsch-to-go.de/wp-content/uploads/2019/08/HV_Transkription_Staedtereisen_sind_in_Deutsch_to_go_IP.pdf

STÄDTEREISEN SIND „IN“

Was haben Sie gehört? Es gibt nur eine korrekte Antwort.

1.) Die Deutschen planen immer öfters ...

- a.) drei Wochen Urlaub am Stück

- b.) kleinere Kurzurlaube
- 2.) Die beliebteste Form eines Kurzurlaubs ist ...
 - a.) ein Besuch bei Freunden
 - b.) keine Städtereise
- 3.) Städte sind gute Reiseziele, ...
 - a.) denn Zug- und Flugtickets sind billig
 - b.) denn das Freizeitangebot ist groß
- 4.) In Städten möchten die Touristen ...
 - a.) sich gut erholen
 - b.) einkaufen und essen gehen
- 5.) Am beliebtesten sind in Deutschland Städtereisen ...
 - a.) im Inland
 - b.) im Ausland
- 6.) Zu den 5 beliebtesten Städten in Deutschland gehört auch ...
 - a.) Köln
 - b.) Münster
- 7.) Zu den 5 beliebtesten Städten im Ausland gehört auch ...
 - a.) Rotterdam
 - b.) Wien

7.2 Leseverstehen

1) Leseverstehen (A2)

Mein Tagesablauf Niveaustufe: A2

<https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/wortschatz/dinge-des-alltags/ein-tag-mit-hanna/23468>

Hanna ist ein elfjähriges Mädchen und lebt in Graz in Österreich. Unter der Woche steht sie morgens um halb sieben auf. Sie wäscht sich und zieht sich an. Danach frühstückt sie mit ihrer Familie. Meistens isst sie ein Marmeladebrot und trinkt dazu einen warmen Tee, manchmal auch einen Kakao. Bevor sie in die Schule geht, putzt sie noch ihre Zähne. Sie zieht ihre Schuhe an, nimmt ihre Schultasche und geht zur Bushaltestelle. Sie nimmt den Bus um halb acht. So ist sie dann pünktlich in der Schule. Der Unterricht beginnt um acht Uhr. Und endet meist um halb zwei. Nach der Schule isst sie ihr Mittagessen und ruht sich etwa eine halbe Stunde aus. Danach macht sie in ihrem Zimmer gleich die Hausübungen. Hanna ist eine fleißige Schülerin und lernt regelmäßig. Nach dem Lernen hört sie manchmal Musik oder sieht ein wenig fern. Oder

sie trifft sich mit ihren Freundinnen. Gegen sieben Uhr gibt es Abendessen. Danach liest sie hin und wieder ein Buch oder unterhält sich noch mit ihren Eltern oder spielt mit ihnen Brettspiele. Das ist dann immer besonders lustig. Schließlich geht sie gegen halb zehn ins Bett, aber vorher duscht sie noch und putzt natürlich ihre Zähne.

A) Beantworte die Fragen.

1. Um wie viel Uhr steht Hanna auf?
2. Was isst sie zum Frühstück?
3. Was trinkt sie in der Früh?
4. Was macht sie nach dem Frühstück?
5. Geht Hanna zu Fuß in die Schule?
6. Um wie viel Uhr beginnt der Unterricht?
7. Was macht sie nach dem Mittagessen?
8. Wie oft am Tag putzt Hanna ihre Zähne??
9. Was macht Hanna in ihrer Freizeit?

B) Ordne Hannas Tagesablauf

Sie geht gegen halb zehn schlafen.

Sie zieht sich an.

Sie fährt mit dem Bus zur Schule.

Sie hört Musik.

Sie steht auf.

Sie duscht.

Sie isst ihr Abendessen.

Sie macht die Hausaufgaben.

7.3 Schreiben

1) Schreiben (A2)

Dein Freund Florian will morgen Abend mit dir ins Kino gehen. Schreibe eine SMS.

2) Schreiben (A2)

Schreibe eine E-Mail, wohin in Veszprém am Wochenende.

3) Schreiben (A2)

Drehe einen Film über Veszprém. Schreibe einen Bericht, worum es im Film geht.

4) Schreiben (A2)

In Berlin gibt es das erste Dunkel-Restaurant, in dem nur blinde Kellnerinnen und Kellner arbeiten. Was meinst du darüber? Schreibe einen Aufsatz.

7.4 Sprechen

1) Sprechen (A2)

einleitende Aufgabe: Gruppenarbeit

Jede Gruppe bekommt 7 Wortkarten und sie sollen die Karten an die Tafel, unter den passenden Artikel, kleben. Die Gruppen kontrollieren einander, dann können sie die Karten umdrehen und die Wörter lesen.

Anweisung: Bildet 2 Gruppen, bitte! Hier sind 7 Wortkarten, ihr sollt sie jetzt nicht umdrehen! Versucht die Wörter und ihre Artikel zu erfinden, dann könnt ihr die Karten an die Tafel kleben! Viel Spaß!

<https://jamboard.google.com/d/1z9TGYjlxq3q4BwBMw2vUTN1ULVfEyd8T-VRzQkXO3WE/viewer>





Hauptteil

Partnerarbeit: Die Schüler sollen zu zweit arbeiten und weitere Wörter zum Thema “Schule” sammeln. Die Wörter sollen auch an die Tafel geschrieben werden.

Anweisung: Sammelt bitte 5 Adjektive, Verben und Ortsbestimmungen mit Hilfe des Bildes!

Bildbeschreibung: Jeder Schüler soll einen Satz über das Bild formulieren.



BIGSTOCK

Image ID:
big

2) Sprechen (A2)

Sprich darüber, was du mit deinem Geld machst.

3) Sprechen (A2)

Sprich darüber, was alles du am Wochenende machst.

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.
- Funk, Hermann / Kuhn, Christina / Demme, Silke: *studio d*, A2, Deutsch als Fremdsprache. Kurs- und Übungsbuch. Berlin/Szeged: Cornelsen/Maxim: 2014. (<https://www.cornelsen.de/produkte/studio-d-kurs-und-uebungsbuch-mit-audio-cd-a2-gesamtband-9783464207123> (gesehen am 19.12.2019))
- Fischer, Torsten / Ziegenspeck, Jörg: Erlebnispädagogik: Grundlagen des Erfahrungslernens. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2008.
- 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=IwAR2qmVY0do5hp7QAhSFOOn8ssab3BDbUrn1AUBKFi6XDH1Fp620AllSzsf0> 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