

**MASARYKOVA UNIVERZITA BRNO**

**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

**MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**2009**

**Martin Benda**

**MASARYK UNIVERSITÄT BRÜNN**

**PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT**

**Institut für Germanistik, Nordistik und Niederlandistik**

Deutsche Sprache und Literatur

Bc. Martin Benda

**Sprachanimation als pädagogisches Werkzeug in der  
Kennenlernphase interkultureller Gruppen  
anhand des Projektes Lanterna Futuri**

Magisterarbeit

Betreuer: PhDr. Anna Mikulová Ph.D.

**2009**

*Hiermit erkläre ich, dass ich bei der Ausarbeitung der vorliegenden Arbeit  
selbständig vorgegangen bin und mich dabei lediglich der angeführten Literatur  
bedient habe.*

.....

## „Špringe íbr dý grence“

*(ein Motto der Sprachanimateure)*

### ***Danksagung:***

*Ich will mich sehr herzlich bei denen, die mir mit der Schaffung der Abschlussarbeit geholfen haben, bedanken. Es waren vor allem: PhDr. Anna Mikulová Ph.D. (Masaryks Universität Brünn), Ellen Gießmann (Uni im Grünen e.V. Bad Schandau), Frank Rischer (Begegnungszentrum im Dreieck Großhennersdorf), Mgr. Edita Kotorová und Hansjürgen Karl (Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch TANDEM), Joanna Bojanowska (Deutsch-Polnisches Jugendwerk) und viele weitere...*

## **Inhalt**

1	Einleitung.....	8
2	Sprachanimation.....	10
2.1	Definitionen.....	10
2.2	Theoretische Einleitung in die Sprachanimation.....	11
3	Einsatz der Sprachanimation.....	13
3.1	Schulischer Bereich.....	13
3.1.1	Werbung für den Tschechischunterricht in Deutschland und für den Deutschunterricht in Tschechien.....	13
3.1.2	Deutsch-tschechische Schulprojekte und Schüleraustausche.....	15
3.1.3	Erweiterung und Ergänzung des klassischen Sprachunterrichtes.....	16
3.1.4	Freiwillige Berufliche Praktika im Ausland.....	17
3.2	Außerschulischer Bereich.....	17
3.2.1	internationale Begegnungen, Treffen, Projekte und Werkstätten.....	17
3.2.2	Regionale und politische Zusammenarbeit.....	18
3.2.3	Kultur und Kunst.....	19
4	Geschichte und Entwicklung der Sprachanimation.....	20
4.1	Situation in Europa.....	20
4.2	Situation in dem deutsch-tschechischen Bereich.....	21
5	Theoretische Wurzeln der Sprachanimation - Forschungsprojekt Bielefeld.....	22
5.1	Ergebnisse des Forschungsprojektes Bielefeld.....	24
5.1.1	Die Motivation, zu kommunizieren.....	24
5.1.2	Kommunikationsfördernde Situationen.....	25
5.1.3	Kommunikationsstrategien.....	25
5.1.4	Spracherwerb.....	26
6	Phasen der Sprachanimation.....	27
6.1	Abbau von Hemmungen.....	27
6.2	Spracherwerb.....	31

6.3	Systematisierung .....	34
7	Der Sprachanimateur .....	36
8	Sprachanimation als ein Teil des Programms bei internationalen Begegnungen.....	37
8.1	Sprachanimation als Warming up .....	39
8.2	Sprachanimation als Simulationsspiel.....	41
9	Das Projekt Lanterna Futuri - Einleitung .....	43
9.1	Erfolge des Projektes Lanterna Futuri.....	44
10	Ziele des Projektes Lanterna Futuri .....	45
10.1	Das Projekt Lanterna Futuri und das tschechische Schulwesen.....	46
11	Träger des Projektes Lanterna Futuri .....	48
11.1	Geschichte und Hintergrund des Projektes Lanterna Futuri.....	49
12	Bildungs- und Begegnungsaktivitäten des Projektes Lanterna Futuri .....	50
12.1	Lanterna Futuri Club .....	51
12.2	Fortbildungen im Rahmen des Projektes Lanterna Futuri.....	52
13	Rollen im Team der einzelnen Werkstätten .....	53
13.1	Werkstattleiter .....	53
13.2	Lehrer .....	54
13.3	Dolmetscher .....	55
14	Kommunikation unter den Teilnehmern .....	56
15	Konzeption des Programms während einer einwöchigen Journalismus-Werkstatt.....	57
15.1	Theoretische und Praktische Bemerkungen zur Kennenlernphase .....	58
16	sprachanimatorische Aktivitäten in der Kennenlernphase – Analyse .....	60
16.1	Sonntag.....	60
16.1.1	Hallo, ich bin... .....	61
16.1.2	Soziometrie, Name und Bewegung .....	63
16.1.3	Name und Gegenstand .....	64
16.1.4	Soziometrie Nr. 2 – Sprachen .....	65
16.2	Montag .....	66

16.2.1	Buchstabentauschbörse .....	67
16.2.2	Symbol-Partner finden .....	68
16.2.3	Bewegliches Lexikon .....	70
16.2.4	Zipp Zapp, „rechts – links“ .....	71
17	Weitere Sprachanimationen während der Werkstattwoche.....	72
17.1.1	Brückenbau.....	73
17.1.2	Stop and go.....	74
17.1.3	Spiel des gebrochenes Satzes .....	75
17.1.4	Toaster - Mixer.....	76
18	Auswertung der Analyse .....	77
18.1	Evaluationsfragebogen .....	78
18.1.1	Ergebnisse aus der Märzwerkstatt.....	79
18.1.2	Ergebnisse aus der Aprilwerkstatt.....	80
19	Resümee .....	82
20	Literaturverzeichnis.....	85
21	Anhang .....	87

# 1 Einleitung

„Lieber mit Sprache spielen statt über Spiele sprechen“ das ist ein Motto der Sprachanimateure. Ich habe mich aber trotzdem entschlossen über die Sprachanimation zu sprechen und gerade deshalb auch zu schreiben – das Ergebnis halten Sie in ihren Händen in Form meiner Abschlussarbeit. Ich hoffe nur, dass ich damit die Sprachanimateure nicht verärgere, da diese kreative Lernmethode sehr praktisch orientiert ist und die Konfrontation mit dem akademischen Umfeld kann für einige von ihnen unvorstellbar sein.

Ich will aber in meiner Arbeit beweisen, dass diese Methode auch theoretische und wissenschaftliche Wurzeln hat und anhand eines Beispiels aus der Praxis möchte ich vermitteln, wie sie das Kennenlernen und die Kommunikation am Anfang eines internationalen Projektes unterstützen kann.

In meiner Arbeit werde ich verschiedene Definitionen erwähnen, damit ich die Wahrnehmung der Sprachanimation in Europa besser schildern kann. Von den Definitionen ausgehend beschreibe ich nicht nur die Prinzipien dieser kreativen Lernmethode, sondern auch die Anwendungsmöglichkeiten in verschiedenen Bereichen. Die Geschichte und die Entwicklung der Sprachanimation in Europa, mit dem Fokus auf den deutsch-tschechischen Bereich, werden hier klarer dargestellt.

Damit ich die einzelnen Phasen der Sprachanimation besser beschreiben kann werde ich zu ihren wissenschaftlichen Wurzeln zurückgreifen. Es handelt sich um ein Forschungsprojekt namens „Bielefeld“, dass das Deutsch – Französische Jugendwerk und die Universität in Bielefeld, um die natürlichen Kommunikationssituationen zwischen Jugendlichen in binationalen Begegnungen zu erforschen, realisiert haben. Anhand der Ergebnisse des Projektes wurden dann drei Sprachanimationsphasen definiert: Abbau von Hemmungen, Spracherwerb, Systematisierung. In ihrer Beschreibung werde ich mich nicht nur auf Materialien des DFJW beziehen, sondern füge dazu auch die Bemerkungen vom Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch Tandem und von Joanna Bojanowska hinzu, die zu den drei Phasen der Sprachanimation Bezug genommen hat und deren Einzelheiten zu den Gruppenprozessen ergänzte.

In der weiteren Beschreibung werde ich auf internationale Projekte und Werkstätten hinaus zielen, wobei ich erklären will, wie die Sprachanimation den Teilnehmern in der Kommunikation helfen kann und wie man sie in das Programm in verschiedenen Varianten integrieren kann (z. B. Warming up, Simulationsspiel...).

In dem praktischen Teil werde ich das interkulturelle Begegnungs- und Bildungsprojekt Lanterna Futuri, in dem Schüler und Lehrer aus dem deutsch-polnisch-tschechischen Grenzgebiet in



künstlerischen Werkstätten zusammenarbeiten, schildern. Es handelt sich aus meiner Sicht um ein besonderes Projekt, was auch die Würdigung mit dem Europäischen Sprachenpreis für innovative Projekte "Label" im Jahre 2008 und mit dem „Sächsischen Förderpreis für Demokratie“ im Jahre 2009, bestätigt. Aus diesem Grunde habe ich mich entschlossen die Träger und die Geschichte des Projektes ausführlicher zu beschreiben.

Um das ganze Projekt besser kennen zu lernen erwähne ich verschiedene Bildungs- und Begegnungsaktivitäten, die im Rahmen von Lanterna Futuri stattfinden, werde dabei auch die einzelnen Rollen während einer Werkstatt klar darstellen. Weiter füge ich meine Bemerkungen zu der Kommunikation unter den Teilnehmern hinzu und erkläre die Konzeption einer Werkstatt.

Meine Abschlussarbeit konzentriert sich auf die Beschreibung der Sprachanimation während der Kennenlernphase einer Journalismus-Werkstatt. Dazu werde ich zuerst eine Kennenlernphase als die erste Phase der Gruppendynamik definieren und desweiteren ein paar praktische Empfehlungen von verschiedenen Pädagogen hinzufügen. Weiter folgt die Analyse der Aktivitäten, die ich während der Werkstätten vom 8. bis 14. März 2009 und vom 29. März bis 4. April 2009 unter dem Motto „1989 – Freiheit“ im polnischen Niedamirów realisiert habe. Die Analyse selbst besteht aus der Beschreibung der Aktivität und dabei identifiziere ich die Schwerpunkte der einzelnen Phasen der Sprachanimation, die in dem theoretischen Teil definiert sind. Dazu füge ich Fotos, praktische Bemerkungen zur Realisierung oder persönliche Erfahrungen mit der Aktivität hinzu. In der Auswertung der Analyse werde ich nicht nur die Häufigkeit der einzelnen Schwerpunkten bewerten, sondern auch die Evaluationsfragebögen der Träger verwenden (Hier werde ich mich nur auf die Bereiche „Sprache“ und „Kommunikation“ konzentrieren). Mein Ziel dabei ist es zu beschreiben, wie die Sprachanimation das Kennenlernen und die Kommunikation am Anfang eines internationalen Projektes unterstützen kann.

In meiner Arbeit werde ich überwiegend Materialien, die von dem DFJW, DPJW und vom Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch TANDEM herausgegeben wurden, verwenden. Ich neige auch den Prinzipien der inter- und trans-kulturellen Pädagogik zu. Kenntnisse in diesem Bereich sammelte ich während einer mehrjährigen Fortbildung zum interkulturellen Gruppenleiter, die von dem Europäischen Institut Conflict-Culture-Cooperation Nürnberg und Institut Pontes Prag veranstaltet wird. Als Sprachanimateur absolvierte ich eine Ausbildung von TANDEM (25.2.-1.3. 2009 in Waldmünchen) und bei Joanna Bojanowska (8. – 11. 7. 2009 in Großhennersdorf). Persönliche Erfahrungen habe ich in dem deutsch-tschechischen Bereich seit dem Jahre 2004 als freier Mitarbeiter des Projektes Lanterna Futuri gesammelt.

## 2 Sprachanimation

### 2.1 Definitionen

Die Sprachanimation wird in unterschiedlichen Bereichen benutzt und auch die Erwartungen an diese Methoden sind nicht immer gleich. Am Anfang will ich deswegen ein paar Definitionen von verschiedenen Autoren und aus verschiedenen Richtungen erwähnen, damit ich die Wahrnehmung der Sprachanimation in Europa besser schildern kann.

Die ersten zwei Definitionen sind auf einer Konferenz von Sprachanimatoren aus Frankreich, Deutschland und Polen im Jahre 2004 in Bessunger Forst entstanden. Ihr Blickfeld ist ziemlich klein und ist nur auf die Begriffe Sprache, Kommunikation resp. noch Kultur gerichtet. „*Sprachanimation ist eine Methode, die auf eine spielerische Art und Weise die natürliche Kommunikation anregt und fördert.*“ „*Sprachanimation ist eine spielerische Sprachmethode, um Neugier und Interesse auf eine andere Sprache, eine andere Kultur (Land und Menschen) zu wecken.*“<sup>1</sup>

Die Trainerin des Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW) und Buchautorin Joanna Bojanowska sieht die Sprachanimation auch als ein Hilfsmittel für Gruppenprozesse, was sich nicht nur in dieser Definition abbildet: „*Sprachanimation stellt eine Methode dar, welche die Kommunikation und Integration innerhalb einer internationalen Gruppe fördert. Zudem ermöglicht sie es, Sprachbarrieren abzubauen und das Interesse für eine Fremdsprache zu wecken.*“<sup>2</sup>

Eine andere Sichtweise haben sich die Pädagogen des Deutsch-Französisches Jugendwerk (DFJW) gewählt, bei denen im Vordergrund auch die Entwicklung des Individuums steht: „*Sprachanimation dient keinem reinen Selbstzweck, sie ist Mittel zum Zweck. Sie muss im Gesamtzusammenhang mit interkulturellem Lernen gesehen werden: den jungen Menschen soll sie ermöglichen, ihre Persönlichkeit zu entwickeln. Eine andere Sprache zu lernen, sich ihr zu öffnen, bedeutet immer auch eine Öffnung sich selbst und anderen gegenüber.*“<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Protokoll *Sprachanimation in trilateralen Begegnungen - Deutsch-französisch-polnisches „Labor“*. Bessunger Forst bei Darmstadt, 24.- 29.10.2004, S. 5.

<sup>2</sup> Bojanowska, J.: *Sprachanimation*. Potsdam/Warszawa: DPJW, Motyka, 2008. S. 66

<sup>3</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online]*. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa.html>>.

Fast alle Theoretiker gehen davon aus, dass die Lernenden bei der Sprachanimation auch die Grundlagen einer Fremdsprache erlernen. Sie betonen jedoch den Aspekt der Kommunikation und der Sensibilisierung für eine Fremdsprache, um zu verdeutlichen, dass es sich um keine systematische Fremdsprachenlernmethode handelt.

Als letztes will ich eine Definition von Tandem erwähnen, die zum Bereich des Fremdsprachenlernens wieder zurückkehrt: *„Sprachanimation ist eine unkonventionelle und zugleich unterhaltsame Methode zum Erlernen der Grundlagen einer Fremdsprache und zur Vertiefung der erworbenen Kenntnisse. Sie hilft bei der Kommunikation in interkulturellen Gruppen und vergrößert das Wahrnehmungsvermögen der Teilnehmenden sich selbst und den anderen gegenüber.“*<sup>4</sup>

In den oben angeführten Definitionen kann man lesen, wie sich die Wahrnehmung der Sprachanimation unterscheidet. Die Definitionen arbeiten aber zusammenfassend mit folgenden Begriffen: Interkulturalität, Kommunikation, Sprache, Kreativität, Entwicklung nicht nur innerhalb einer Gruppe, sondern auch individuell. Die aus den Definitionen gewonnenen Informationen werden in den nächsten Kapiteln ausgebaut.

## ***2.2 Theoretische Einleitung in die Sprachanimation***

Ausgehend von den verschiedenen Definitionen können wir also konstatieren, dass die Sprachanimation eine kreative Lernmethode darstellt, die bei den Lernenden nicht nur die Fremdsprachenkenntnisse, sondern auch Kommunikationsfähigkeiten und den Umgang mit kulturellen Nuancen entwickelt. Sie unterstützt nicht nur das individuelle Wachstum sondern auch die Prozesse innerhalb einer Gruppe.

Bei der Sprachanimation handelt es sich nicht um eine präzise und systematische Unterrichtsmethode. Auf grammatische Regeln wird verzichtet oder sie werden nur nebenbei erklärt, Wert wird auf praktische Anwendung der Sprache gelegt und Fehler sind erlaubt. Aus der lexikalischen Sicht benutzt die Sprachanimation nicht nur einfache Kommunikationsphrasen wie

---

<sup>4</sup> AUTORENKOLLEKTIV: *Feel Špáš. Deutsch-tschechische Sprachanimation*. Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2008. S. 5

„Ich bin...“ oder „Wie geht's?“, sondern da diese Methode die Ähnlichkeiten der beiden Sprachen vermitteln will, wird auch mit Lehn- und Fremdwörtern oder Internationalismen gearbeitet. Durch die Übungen mit „falschen Freunden“ wird auf Differenzen zwischen den Sprachen aufmerksam gemacht. Da es sich um eine kreative Methode handelt, entstehen immer neue Spiele und Übungen, die auch mit weiteren lexikalischen oder grammatikalischen Einheiten arbeiten.

Diese Methode soll dazu animieren, die Fremdsprache nicht passiv und theoretisch zu beherrschen, sondern sie auch wirklich aktiv und praktisch im realen Leben zu benutzen. Da eine aktive Zusammenarbeit mit dem Lernenden erwünscht ist, wird dabei spielerisch vorgegangen. Das Lernen der Fremdsprache soll wirklich ein Erlebnis sein, bei dem man mit allen Sinnen arbeitet. Der Animateur soll alles sprachlich verbal oder auch nonverbal thematisieren und wirklich alles zum Lernen ausnutzen: z.B. Geschmacks- und Tastempfindungen, Farben, Formen, Mimik, Gestik, Rhythmus, Melodie, Raum oder den eigenen Körper. Wichtig sind dabei die Bewegung und ein intensiver Kontakt mit der Fremdsprache.

Die Sprachanimation kann nicht nur den Lernenden für die Fremdsprache öffnen, sensibilisieren und für weiteres Lernen motivieren, sondern hat auch eine positive gruppensdynamische Wirkung. Durch die verschiedensten Aktivitäten, die die Teilnehmer gemeinsam erleben, werden nicht nur die Barrieren zwischen den Sprachen, sondern auch den einzelnen Menschen abgebaut. Dies kann bei internationalen Projekten helfen, bei denen Teilnehmer aus verschiedenen Kulturkreisen kommen.

Das Deutsch-Französische Jugendwerk ordnet der Sprachanimation zwei Varianten des Fremdsprachenlernens zu: die spielerische Methode und die Tandem-Methode<sup>5</sup>. In meiner Arbeit beschreibe ich nur die spielerische Methode, die auch öfters beim DPJW und Tandem Pilsen / Regensburg benutzt wird. Auf die Tandem-Methode möchte ich hier nicht näher eingehen, da sie auch mit anderen Elementen arbeitet und an das Lernen anders herangeht: *„In der Tandem-Methode wird der Spracherwerb auf eine bestimmte Art zum "didaktischen Vertrag" zwischen zwei Partnern mit unterschiedlicher Muttersprache erhoben. In diesem Kontext heißt das: Ein Franzose und ein Deutscher arbeiten zusammen an der Umsetzung eines gemeinsamen Ziels. Sie sprechen abwechselnd Französisch und Deutsch (zum Beispiel: eine halbe Stunde in der einen Sprache, eine*

---

<sup>5</sup> Die „Tandem- Methode“ wurde im „Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch Tandem“ nicht entwickelt. Es handelt sich nur um eine ähnliche Bezeichnung, die z. B. auch für ein Fahrrad für zwei Fahrer benutzt wird.

*halbe Stunde in der anderen) und übernehmen mit verteilten Rollen jeweils die Funktion des Lernenden und des Lehrenden.*<sup>6</sup>

### **3 Einsatz der Sprachanimation**

Da die Sprachanimation eine kreative Lernmethode ist, die wir an eine Zielgruppe oder weitere Bedingungen anpassen können, wird sie in den verschiedensten Situationen eingesetzt. Diese können wir in zwei Bereiche teilen:

#### **3.1 Schulischer Bereich**

##### **3.1.1 Werbung für den Tschechischunterricht in Deutschland und für den Deutschunterricht in Tschechien**

In diesem Bereich können wir zwei gegenläufige Tendenzen beobachten: In Deutschland wächst das Interesse an der Sprache des Nachbarn, in Tschechien sinkt es ab. In beiden Fällen kann die Sprachanimation helfen die Situation zu verbessern.

In den Schulen der Freistaaten Bayern und Sachsen entwickelte sich in den letzten Jahren langsam eine zunehmende Nachfrage nach Tschechischunterricht. Diese Tendenz wird nicht nur durch Import und Export zwischen den beiden Ländern, sondern auch durch unterschiedliche deutsch-tschechische Aktivitäten, die durch EU-Gelder gefördert werden, verstärkt. Sie erhält aber auch Unterstützung aus den Landtagen und ist in der Legislative verwurzelt. Als ein Beispiel kann Artikel 12 der Sächsischen Verfassung dienen: *„Das Land strebt grenzüberschreitende regionale Zusammenarbeit an, die auf den Ausbau nachbarschaftlicher Beziehungen, auf das Zusammenwachsen Europas und auf eine friedliche Entwicklung in der Welt gerichtet ist“.*

Über eine massive Nachfrage nach Tschechischunterricht kann man aber nicht sprechen. Im Freistaat Sachsen haben im Schuljahr 2007/08 2165 Schüler in allen möglichen Schulstufen Tschechisch gelernt<sup>7</sup>, im Freistaat Bayern wird Tschechisch nach Angaben von Tandem

---

<sup>6</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen* [online]. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa07.html>>.

<sup>7</sup> Vielseitiges Fremdsprachenangebot an sächsischen Schulen - Englisch ist unangefochtener Spitzenreiter [online]. Kamenz: Statistisches Landesamt des Freistaates Sachsen, <<http://www.statistik.sachsen.de/12/pressearchiv/archiv2008/pm04708.pdf>>. [zit.2. 12. 2009 ].

Regensburg an ca. 40 Schulen unterrichtet, nach Angaben von der Bayerischen Staatsregierung haben im Schuljahr 2008/2009 412 Realschülerinnen und Realschüler Tschechisch gelernt<sup>8</sup>. Die zunehmende Nachfrage bestätigen die Zahlen aus dem Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, in der Oberpfalz hat Tschechisch als Wahlfach im Schuljahr 2002/03 eine Realschule angeboten, im Schuljahr 2009/10 sind es schon 20 Realschulen. Dem entsprechend entwickelt sich die Anzahl der Schüler: im Schuljahr 2002/03 waren es 40 Schüler, im Schuljahr 2009/10 sind es schon 517 Schüler<sup>9</sup>. Einzelheiten und Infografik zur Entwicklung des Wahlunterrichts in Tschechisch an den Realschulen in der Oberpfalz sind im Anhang Nr. 1 zu finden.

Es geht aber oftmals eher um einzelne Initiativen von Schulen in der Grenzregion. Auch wenn eine Schule Tschechisch unterrichten will, kann es passieren, dass die Schüler oder eher ihre Eltern kein oder nur geringes Interesse daran haben. Hier fängt ein Prozess des Erklärens, Argumentierens und Ausprobierens an. Dabei hilft sehr oft die Sprachanimation und ist erfolgreich: *„Dank dem Besuch und der Arbeit der Sprachanimateurinnen an der Realschule in Wunsiedel haben sich 29 von 98 Schülern entschlossen, Tschechisch zu lernen. Deswegen konnte Wunsiedel als erste Schule in Bayern mit dem Tschechisch-Unterricht nach behördlich genehmigten Lehrplänen anfangen. Es ist sogar ein zertifizierter Abschluss möglich.“*<sup>10</sup>

In der Tschechischen Republik ist die Situation des Deutschunterrichts ganz anders. Kateřina Karl-Brejchová und Hansjürgen Karl haben zwar im Jahre 2005 geschrieben *„Tschechien war bis Mitte der 90er Jahre das einzige Land weltweit, in dem mehr Deutsch als Englisch unterrichtet wurde.“*<sup>11</sup> Diese Zeiten sind aber vorbei und die englische Sprache hat die deutsche überrollt. Im Schuljahr 2003/04 haben an den tschechischen Grundschulen 218 268 Schüler Deutsch gelernt, in

---

<sup>8</sup> Mit Französisch in Deutschland ganz vorne Fremdsprachen an den Realschulen auf dem Vormarsch - Kultusminister Spaenle: bei DELF-Prüfung bundesweit einmalig [online]. München: Bayerische Staatsregierung, <<http://www.bayern.de/Pressemitteilungen-1255.10187874/index.htm>>. [zit. 2. 12. 2009 ].

<sup>9</sup> Entwicklung des Wahlunterrichts in Tschechisch an den Realschulen in der Oberpfalz [online]. Regensburg: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, <[http://www.regierung.oberpfalz.bayern.de/wfs/rkopf/tschech\\_sprachkurs.pdf](http://www.regierung.oberpfalz.bayern.de/wfs/rkopf/tschech_sprachkurs.pdf)>. [zit. 2. 12. 2009 ].

<sup>10</sup> KOTOROVÁ, E.: *Česko-německá jazyková animace*, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2009.

<sup>11</sup> KARL, H. – KARL-BREJCHOVÁ, K.: *Sprache und Kommunikation in Praxishandbuch deutsch-tschechische Jugendbegegnung*. Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2005. Kapitel 4.1, S.1.

Schuljahr 2008/09 waren es nur 117 721 Schüler. Das ist innerhalb von fünf Jahren ein Verlust von mehr als Hunderttausend Schülern und eine Senkung um 46 Prozent, was sehr viel ist.<sup>12</sup> Deswegen wäre es empfehlenswert, die Sprache mit Hilfe der Sprachanimation attraktiver zu gestalten und die Vorteile der Deutschkenntnisse, vor allem in den Grenzregionen, hervorzuheben.

Tandem Pilsen und das Goethe Institut versuchen in Zusammenarbeit die Situation in der Tschechischen Republik im Bereich des Deutschunterrichts zu verbessern. Beide Institutionen organisieren zum Beispiel am Deutschlehrertag und am Europäischen Tag der Sprachen verschiedene Workshops mit der Thematik der Sprachanimation. Für eine größere Änderung in der Gesellschaft reichen solche Aktivitäten leider nicht aus. Mit der Frage „wie man den Deutschunterricht attraktiver machen kann“ zerbrechen sich aber auch mehrere Leute den Kopf in anderen Vereinen und Institutionen. Auf eine Lösung warten wir schon ziemlich lange und die deutschen Unternehmer haben heutzutage Probleme Arbeitnehmer mit entsprechenden Deutschkenntnissen zu finden.

### **3.1.2 Deutsch-tschechische Schulprojekte und Schüleraustausche**

Die Schulen, nicht nur in der Grenzregion, organisieren für ihre Schüler verschiedene Projekte und Austausche. Solche Aktivitäten haben nicht nur zum Ziel, den Fremdsprachenunterricht zu unterstützen, sondern auch das Nachbarland näher kennenzulernen. Bei den Treffen können aber auch Kommunikationsprobleme und Missverständnisse entstehen. Die Schüler sind am Anfang sprachscheu, haben unterschiedliche Sprachniveaus, oder verstehen die Fremdsprache nicht, da der Lehrer anders als die Muttersprachler gesprochen hat.

Deswegen ist es empfehlenswert, das gemeinsame Treffen durch Sprachanimation zu unterstützen. Die Schulen müssen sich nicht immer einen Sprachanimateur bestellen, sondern diese Rollen können auch die Lehrer übernehmen. Wichtig ist jedoch, dass die Lehrer Erfahrung mit dieser Methode haben oder eine Ausbildung absolvieren, damit sie die Prinzipien der Sprachanimation richtig verwenden und die Schüler z. B. nicht bei jedem kleinen Fehler korrigieren. Den

---

<sup>12</sup> B9.2 Žáci v regionálním školství učící se cizí jazyk [online].Praha: Ústav pro informace ve vzdělávání (Institute for information on education). <<http://www.uiv.cz/soubor/2416>>. [zit.2. 12. 2009 ].

Sprachanimationskurs „Feel Spaß“ von Tandem, haben z.B. im Jahre 2009 5 Lehrer absolviert. Tandem bietet aber auch ein Kurs, der für die Lehrer bestimmt ist und der die Sprachanimation als eine Bereicherung des Unterrichtes vorstellt. Tandem reagiert so auf eine große Nachfrage in diesem Bereich und will die Sprachanimation auch für homogene Gruppen weiterentwickeln.

Die Sprachanimation kann nicht nur die neu entstehende Gruppe sprachlich einstimmen, sondern dank des gemeinsamen Machens und Erlebens auch wirklich zusammenführen. Die Sprachanimation kann in diesem Fall ein Teil des Programms werden und manchmal auftretende peinliche Anfangsmomente abbauen. Ich habe schon ziemlich schwach organisierte Schüleraustausche erlebt, bei denen als Programm verschiedene ZOO- und Schlossbesuche geplant waren. Zu einem richtigen Kontakt zwischen den Schülern ist es aber dabei leider nicht gekommen. Solche Austausche verursachen dann mehr Schaden als Nutzen.

### **3.1.3 Erweiterung und Ergänzung des klassischen Sprachunterrichtes**

Die Sprachanimation kann auch Teil von klassischen Sprachstunden sein. Die Lehrer können die Sprachanimation sehr gut als „Warming up“ einsetzen und die Schüler so auf die Stunde und die Kommunikation in einer Fremdsprache vorbereiten. Der Lehrer kann die Übungen und Spiele so wählen oder modifizieren, dass sie mit dem Unterrichtsplan korrespondieren. Das betrifft nicht nur Lexik sondern auch Grammatik. Dies kann auch in die Wiederholungsphase eingegliedert sein, wichtig ist dabei aber, dass der Spiel- und Spaßfaktor nicht verschwindet oder unterdrückt wird.

Die Bedeutung dieser Warming up- oder Vorbereitungsphase im Unterricht ist auch im Buch „Didaktika nemeckého jazyka“<sup>13</sup> verdeutlicht. Das Autorenteam hat schon im Jahre 1980 geschrieben, dass der Lehrer am Anfang der Stunde eine fremdsprachliche Atmosphäre kreieren soll. Er könnte mit den Schülern ein Kurzgespräch führen, ein Bild beschreiben, ein Lied singen oder ein Sprachspiel spielen. Als Sprachspiel können wir die Aktivitäten der Sprachanimation bezeichnen. Ich frage mich nur warum, wenn das schon so lange bekannt ist, diese Anfangsphase oft übersprungen oder vernachlässigt wird. Zumindest habe ich das bei mehreren Fremdsprachenlehrern erlebt.

---

<sup>13</sup> LAZAR; E. und Kollektiv: *Didaktika nemeckého jazyka*, Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1980.



Die Verwendung der Sprachanimation im Unterricht kann aber viel breiter sein, z.B. als Energizer in der Mitte der Stunde, wenn die Aufmerksamkeit der Schüler sinkt. In den Konversationsstunden kann sie sehr gut zum Training der kommunikativen Fähigkeiten eingesetzt werden. Hier kann der Lehrer auch längere Aktivitäten verwenden.

### **3.1.4 Freiwillige Berufliche Praktika im Ausland**

Das Programm „Freiwillige Berufliche Praktika“ organisiert seit dem Jahre 2000 das Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch Tandem und wird durch das EU-Programm Leonardo da Vinci oder den Deutsch-Tschechischen Zukunftsfond finanziert. Das Programm bietet deutschen und tschechischen Berufsschülern, Auszubildenden oder Berufsanfängern im Alter von 16 bis 26 Jahren die Möglichkeit, ein Praktikum im Nachbarland zu erleben. Das Praktikum dauert drei bis zwölf Wochen und in den Jahren 2000 bis 2008 haben es über 2500 junge Leute absolviert.

Bei dem Programm „Freiwillige Berufliche Praktika“ ist Sprachanimation ein fester Bestandteil. Ein paar Tage vor dem Beginn des Auslandspraktikums bereiten sich die Schüler unter der Leitung eines ausgebildeten Sprachanimators insgesamt 16 Stunden lang auf ihre Tätigkeit im Ausland vor. Das Ziel dabei ist, bei den zukünftigen Praktikanten nicht nur ihre kommunikative Kompetenz weiterzuentwickeln, sondern sie auch auf die Situation am Praktikumsort vorzubereiten und mit ihnen auch den Fachwortschatz zu trainieren.

Da die Sprachanimation ein fester Bestandteil des Programms „Freiwillige Berufliche Praktika“ ist, bietet sich hier die häufigste Möglichkeit der Anwendung von Sprachanimation an.

## **3.2 Außerschulischer Bereich**

### **3.2.1 internationale Begegnungen, Treffen, Projekte und Werkstätten**

Die Verwendung der Sprachanimation bei solchen Veranstaltungen kann sehr unterschiedlich sein. Es geht vor allem um Ziele und Inhalte solcher Treffen. Bei einem deutsch-tschechischen Ferienlager wird wahrscheinlich viel mehr mit der Sprache und Kommunikation gearbeitet. Es können hier auch tägliche Aktivitäten eingeplant werden (weitere Informationen im Kapitel „Simulation Globale“). Also die Sprache und Kommunikation wird zu einem wesentlichen Teil des Programms.

Es gibt aber auch deutsch-tschechische Treffen, bei denen das Programm überwiegend mit anderen Themen ausgefüllt ist, wie z.B. Geschichte, Umweltschutz, Kunst etc. Aber auch in diesem Fall (es ist nicht so wichtig, ob das Programm gedolmetscht wird) spielt die Sprache eine sehr wesentliche Rolle. Deswegen soll auch hier die Sprachanimation eingesetzt werden. Vor allem am Anfang in der Kennenlernphase ist die Auseinandersetzung mit den Sprachen sehr wichtig. Die Teilnehmer sollen sich nicht nur durch verschiedene Kennenlern- und Namensspiele annähern, sondern auch die wichtigsten Kommunikationsphrasen in der anderen Sprache erlernen, was auch den weiteren Kontakt und die Zusammenarbeit erleichtert. Vom Team sollten beide Sprachen gleich behandelt werden, sonst entsteht eine Sprachdominanz, die auch die Kommunikation unter den Teilnehmern beeinflussen kann.

Sprachanimation soll immer ein fester Bestandteil des Programms sein, der regelmäßig wiederholt wird, z.B. jeden Morgen. Ein Grund dafür? Man will die Teilnehmer nicht auf einmal zu sehr mit der Sprache und Kommunikation „belasten“, sondern lieber schrittweise herangehen und eine Kontinuität erhalten. Auch wenn die Träger den Sprachen nicht viel Zeit widmen wollen, können sie die Sprachanimation als ein Warming up modifizieren. Es nimmt nur wenige Minuten in Anspruch, das wichtige Sprach- und Kommunikationselement wird aber unterstützt.

### **3.2.2 Regionale und politische Zusammenarbeit**

Schon kurz nach der Wende sind erste Euroregionen und deutsch-tschechische Vereine und Gemeinschaften entstanden, die eine grenzüberschreitende Zusammenarbeit in verschiedensten Bereichen (wie Jugendaustausch, Kultur, Tourismus oder Wirtschaft) anstreben. Die Sprachanimation wird vor allem im kulturellen Bereich realisiert, wo bei verschiedenen kulturellen Tagen, Stadt-Rallyes etc. Werbung für die tschechische Sprache und Kultur gemacht wird. In diesem Fall arbeitet der Sprachanimateur meistens mit laufendem Publikum, das sehr heterogen ist. Das betrifft nicht nur die Sprachkenntnisse, sondern auch Intellekt, Alter, Engagement an der Sprachanimation etc. Wichtig sind deswegen kurze und einfache Aktivitäten, die einen hohen Spaß- und Erfolgs-Faktor haben.

Manche Vereine in der Grenzregion popularisieren die tschechische Sprache mithilfe der Sprachanimation, um genug Interessenten für den Tschechisch-Unterricht in den Schulen und Kindergärten zu gewinnen. –s. vorherige Kapitel!

### 3.2.3 Kultur und Kunst

Die Sprachanimation als eine kreative Methode kann auch der Kunst sehr nah sein. Sie spielt mit beiden Sprachen, mit Bedeutungen von Wörtern, sie kombiniert, abstrahiert oder deformiert – es gibt sehr viele Möglichkeiten, was wir mit der Sprache machen können. Manche Sprachanimateure, vor allem die, die neue Aktivitäten entwickeln, können wir als Sprachmeister bezeichnen, z.B. die „Drudel“ könnten wir ein bisschen mit der „Konkreten Poesie“, wo der Leser den Sinn erst finden muss und die Sprache selbst zum Zweck und Gegenstand des Gedichts wird, vergleichen. Zum Beispiel:

NNNNNNNN

\_\_\_\_\_  
N

(über-N-ACHT-EN)

HALT

\_\_\_\_\_  
UNG

(unter-HALT-UNG)<sup>14</sup>

Dank der Sprachanimateure sind aber auch neue Lieder wie z.B. „Kopf, Schulter, Knie, Zehe“ oder Gedichte, Reime und Sprichwörter entstanden.

Diese künstlerischen Werke sind aber immer nur Nebenprodukte der Sprachanimation. Es ist keine Regel, dass so was entstehen muss, und es gehört auch nicht zu den Zielen der Sprachanimation.

#### 3.2.3.1 Čojč

Ein Beispiel, wie man mit einer gemischten Gruppe im Bereich Kunst kommunizieren kann, ist die Čojč-Sprache. Čojč ist ein Versuch aus zwei Sprachen eine zu machen. Es ist eine Mischung aus Tschechisch (Česky) und Deutsch (Deutsch = OJČ). Diese Kunstsprache wird seit 2003 von zwei Partnern der deutsch-tschechischen Kulturarbeit entwickelt: dem THEATERPÄDAGOGISCHEN ZENTRUM DAS EI (Nürnberg) und dem KULTURVEREIN A BASTA! (Vimperk/Prag). Diese Theaterleute konzentrieren sich auf Theaterprojekte in der Grenzregion unter dem Motto: „mit Theater Grenzen bewegen“. Die Čojč-Sprache ist für sie ein Mittel zum Kommunizieren, sie haben keine pädagogischen Absichten. Trotzdem ist die Ähnlichkeit mit der Sprachanimation da: *„Die Čojč-Sprache lädt zum kreativen, spielerischen Umgang mit den Sprachen Tschechisch und Deutsch ein und legt auf Grammatik und Schrift wenig Wert...Sie soll eine Sprachbrücke für Begegnungen zwischen Deutschen und Tschechen bauen, die von beiden Seiten aus begangen*

---

<sup>14</sup> KARL, H.: *Sprachanimation XXL*, Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2007. S 19.

*werden kann... Grundsätzlich ist ČOJČ erstmal dazu da, Hemmungen vor Sprechen, Hinhören, und Miteinander-Reden abzubauen.*<sup>15</sup>

Im Gegensatz zur Sprachanimation braucht man, um Čojč zu verstehen, Grundkenntnisse von beiden Sprachen. Es ist ein Konzept, wie man einen Inhalt dem gemischten Publikum vermitteln kann und es handelt sich meistens nur um eine einseitige Kommunikation, da die Personen im Publikum eher passiv sind und den Schauspielern meistens nicht antworten. Es bietet sich aber an, dass die Theaterleute die Zuschauer an dem Ort auch gleich sprachlich animieren, da die Zuschauer auf die andere Sprache dank des Theaterstückes eingestimmt sein können. Die Čojč-Sprache selbst ist aber keine Lehrmethode. Was sie aber mit der Sprachanimation gemeinsam hat, ist die häufigere Verwendung der nonverbalen Kommunikation.

## **4 Geschichte und Entwicklung der Sprachanimation**

### ***4.1 Situation in Europa***

Die Sprachanimation hat ihren Ursprung beim DFJW, das 1963 gegründet wurde. In den 90er Jahren wurde das Projekt Bielefeld veranstaltet (im Jahre 1996 wurden die Ergebnisse in einer Publikation beschrieben). In diesem Projekt haben die Gruppenleiter und Forscher zusammengearbeitet und haben die natürliche Kommunikation in einer Begegnung betrachtet und sich dabei folgende Fragen gestellt: Was passiert, wenn sich Jugendliche aus mehreren Ländern treffen? Welche Kommunikationsstrategien entwickeln sie spontan? Wie werden natürliche Kommunikationsmittel genutzt?

Teilnehmer und Mittel wie zeigen, zeichnen, „mimen“, usw. wurden beobachtet und daraufhin Methoden entwickelt, die die Kommunikation bei allen Teilnehmern fördern. Schon in dieser Zeit wurden drei Stufen der Sprachanimation definiert: Abbau von Hemmungen, Spracherwerb und Systematisierung. Das DFJW kann man also als einen Wegbereiter im Bereich der Sprachanimation bezeichnen. Die Ergebnisse des Projektes Bielefeld werden ausführlicher im Kapitel Nr. 4 vorgestellt.

Das Deutsch – Polnische Jugendwerk (DPJW) wurde fast dreißig Jahre nach dem DFJW gegründet. Dies geschieht dank dem Vertrag zwischen den Regierungen Deutschlands und Polens aus dem Jahre 1991 innerhalb der Ratifizierung des „Vertrags über gute Nachbarschaft und

---

<sup>15</sup> <http://www.cojc.eu/> [zit.29. 10. 2009 ].

freundschaftliche Zusammenarbeit“. Das Jugendwerk hat 1993 seine Arbeit aufgenommen und seitdem unterstützt es die Begegnungen Jugendlicher aus beiden Ländern nicht nur finanziell sondern auch inhaltlich. Das DPJW beschäftigt sich schon seit seinem Anfang mit der Rolle der Sprache bei einer internationalen Begegnung. Nach Joanna Bojanowska – Trainerin des DPJW – steigt bei dieser internationalen Organisation das Interesse an der Methode: *„DPJW hat starkes Interesse an der Praxis der Sprachanimation. Du kannst in vielen DPJW Publikationen die Sprachanimationsübungen finden (z.B. "Das hat Methode!", Triolinguale, mein Buch). Es werden viele Schulungen von DPJW organisiert, damit die Gruppenleiter sich in dieser Methode fortbilden.“*

Im Jahre 2009 wird entlang der Grenze eine Sprachanimationsreihe, die Zip Zap heißt, organisiert, in der die Interessenten eintägige Workshops oder ein dreitägiges Aufbauseminar absolvieren. Die Verwendung der Sprachanimation ist aber nach Joanna Bojanowska bei den deutsch-polnischen Begegnungen freiwillig: *„Der Seminarleiter entscheidet aber selbst, ob er die Sprachanimation als Methode bei dem Projekt anwendet oder nicht. Es gibt keine Richtlinien von DPJW, dass man es machen muss.“*

Im Bereich der Sprachanimation versucht das DPJW mit dem DFJW und Tandem zu kooperieren, eine konkrete Zusammenarbeit unter den drei Organisationen ist aber eher sporadisch.

## **4.2 Situation in dem deutsch-tschechischen Bereich**

Die jüngste der drei hier genannten Organisationen ist das Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch Tandem, das im Jahre 1997 eröffnet wurde und gleich seit Anfang an im Bereich der Sprachanimation aktiv ist. Die erste Sprachanimation für eine deutsch-tschechische Begegnung hat Hansjürgen Karl von Tandem Regensburg schon im Jahre 1997 entwickelt.

In mehr als zehnjähriger Praxis haben Tandem und seine Sprachanimateure mehrere Spiele und Vorgehensweisen entwickelt. Manche Spiele und praktische Beispiele sind in der Broschüre „Sprachanimation XXL“ zu finden. Die Sprachanimation aus theoretischer Sicht wurde auf Tschechisch zum ersten Mal im Praxishandbuch deutsch-tschechische Begegnung im Jahre 2005 veröffentlicht. Eine der letzten Publikationen in dieser Richtung ist die Broschüre „Feel Špáb“, die im Jahre 2008 herausgegeben wurde. Hier findet man alle möglichen Anwendungsbeispiele der Sprachanimation in verschiedenen Bereichen.

Im Jahre 2000 begann die Zusammenarbeit im Bereich der Sprachanimation zwischen Tandem und DPJW. Dank einem Projekt ist im Jahre 2003 eine CD-ROM entstanden, die „TrioLinguale“ heißt. Hier sind nicht nur verschiedene Aktivitäten für ein trinationales Treffen, sondern auch theoretische Abhandlungen zu finden. Die CD-ROM wurde auch als Online-Version im Internet veröffentlicht, damit die Informationen für einen breiteren Leserkreis zugänglich sind. Die Webseite [www.triolinguale.eu](http://www.triolinguale.eu) hat auch einen anderen Vorteil. Sie wird nämlich kontinuierlich um neue Spiele und Informationen ergänzt und aktualisiert.

Heutzutage organisiert Tandem jedes Jahr einen Ausbildungskurs für Leute, die beide Sprachen beherrschen und sich für die Methode der Sprachanimation interessieren. Die schon ausgebildeten Sprachanimateure werden jährlich durch eine Fortbildung z. B. im Bereich der interkulturellen Pädagogik unterstützt. Die deutsch-tschechischen Sprachanimateure haben auch einen virtuellen Raum zur Verfügung, der auf der Webseite [www.ahoj.info](http://www.ahoj.info) zu finden ist, sich aber auf die Webseite [www.triolinguale.eu](http://www.triolinguale.eu) verschieben soll. Hier können sie nicht nur Erfahrungen, sondern auch Arbeitsmaterialien austauschen. Online sind auch die Nachfragen veröffentlicht, so dass sich jeder Sprachanimateur den Ort und Zielgruppe nach eigenen Interessen und Erfahrungen aussuchen kann, wobei die Träger davon profitieren.

Die Arbeit von Tandem auf dem Gebiet der Sprachanimation wurde zweimal mit dem Europäischen Sprachensiegel “Label” ausgezeichnet. Der Preis wird einmal jährlich für innovative Projekte verliehen, welche den Erwerb von Fremdsprachen fördern sowie den Einblick in fremde Kulturen vermitteln. Im Jahr 2006 erhielt diesen Preis Tandem Regensburg, zwei Jahre später Tandem Pilsen.

## **5 Theoretische Wurzeln der Sprachanimation - Forschungsprojekt Bielefeld**

Die Unterstützung der Kommunikation zwischen den Teilnehmern der deutsch–französischen Begegnungen war eines der Motive des DFJWs für eine engere Zusammenarbeit mit den Kommunikationswissenschaftlern der Universität Bielefeld und der eigentliche Beginn des gleichnamigen Projektes. Alles begann im Jahre 1991. Inhalt des Projektes Bielefeld war die

Beobachtung natürlicher Kommunikationssituationen zwischen Jugendlichen in binationalen Begegnungen und die Durchführung einer Studie mit diesen Zielen:

- „Zusammenführen von Informationen über den Ablauf natürlicher Kommunikation zwischen den Teilnehmern,
- Auflisten von Kommunikationsstrategien, die von Jugendlichen in deutsch-französischen Begegnungssituationen tatsächlich angewendet werden.“<sup>16</sup>

Diese Studie wurde von Bernadette Bricaud (DFJW) und Dr. Ulrich Dausendschön-Gay (Universität Bielefeld) geleitet. Für die Durchführung wurden zwei Begegnungen im Sommer 1992 ausgewählt. Insgesamt wurde die Kommunikation von 67 Jugendlichen aus Deutschland und Frankreich zwischen 11 und 15 Jahren im Laufe von drei Wochen analysiert. Dazu haben die Gruppenbegleiter fünf Beobachtungsinstrumente zur Verfügung bekommen:

- die Fragebögen (die Teilnehmer haben sie am Anfang und am Ende der Begegnung ausgefüllt, Bereiche: Grundinformationen über die beobachtete Person, Entwicklung von Kontakt und Kommunikation, Spracherwerb)
- einen Beobachtungsleitfaden (eine Hilfe für die Begleiter, um den Verlauf und das sprachliche Verhalten der Jugendlichen besser festhalten zu können)
- einen Leitfaden für die Durchführung narrativer Interviews (die Begleiter sollten ausgewählte Teilnehmer einzeln interviewen und nach erlebten natürlichen Kommunikationssituationen befragen.)
- Anweisungen für Audio- und Videoaufnahmen
- Dokumentation von weiteren interessanten Informationsquellen (die Gruppenbegleiter haben alle Materialien und Dokumente, wie Wandplakate oder Seminarzeitungen, über die durchgeführten Sprachaktivitäten gesammelt)

---

<sup>16</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online]*. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa08.html>>.

## 5.1 Ergebnisse des Forschungsprojektes Bielefeld

Die entstandenen Materialien aus den zwei dreiwöchigen deutsch–französischen Jugendbegegnungen ermöglichte den Forschern der Universität Bielefeld folgende vier Aspekte natürlicher Kommunikation zu beschreiben:

- die Motivation, zu kommunizieren,
- die Situationen, die diese Kommunikation fördern,
- die Formulierungs- und Verständigungsstrategien, die die Jugendlichen spontan anwenden,
- der sich aus der Kommunikation ergebende Spracherwerb.

Die Autoren der Studie haben auch eine interessante Bemerkung zur Atmosphäre und zum Umfeld der Begegnung geschrieben: *„Je selbstständiger sich die Jugendlichen in der Begegnung fühlen, desto offener werden sie aufeinander zugehen. Dazu kann nicht nur die Struktur, das Programm der Begegnung beitragen. Sprachanimationsphasen, die den Jugendlichen das Kennenlernen erleichtern, ihnen sprachliches "Rüstzeug" mitgeben und ihnen Wege zur Kommunikation aufzeigen, helfen ebenfalls, aus dem Aufenthalt eine Begegnung im wörtlichen Sinne zu machen.“*<sup>17</sup>

### 5.1.1 Die Motivation, zu kommunizieren

Als wichtigste Motive für den Kommunikationsbeginn zwischen zwei Jugendlichen aus verschiedenen Kulturkreisen wurden folgende Momente beschrieben:

- Lust und Neugier, diese Person kennenzulernen
- das Interesse an einer gemeinsamen Aktivität
- die Notwendigkeit oder der Wunsch, die andere Sprache praktisch anzuwenden und sich zu verständigen

Auch die Themen der Kommunikation entwickeln sich. Nach den Experten des Projektes Bielefeld steht am Beginn das zwischenmenschliche Verhältnis: *„Zu Anfang sprechen die Jugendlichen über sich: über ihr Leben, ihre Familien, ihr Land, ihre Freunde... Hinzu kommen gemeinsame*

---

<sup>17</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online]*. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa09.html>>.



*Interessen wie Freizeitgestaltung, Hobbies, Sport oder Spiele - aber auch Erfahrungen, Reisen und das Verhältnis zwischen den Geschlechtern.“<sup>18</sup>*

Ein weiteres sehr wichtiges Element in der Kommunikationsentwicklung sind die gemeinsamen Erlebnisse während der Begegnung. Die gemeinsamen Momente werden zum Thema, das sie weiter annähern kann: „*In den Befragungen erwähnten die Teilnehmer als Motivationsfaktoren die Sprachkurse/ Sprachanimationsphasen, Ausflüge, Aktivitäten, Konflikte oder die Mahlzeiten.“<sup>18</sup>*

Schließlich wurde dann die Interkulturalität thematisiert. Es wurden die kulinarischen Besonderheiten des Partnerlandes entdeckt oder die Schulsysteme verglichen.

### **5.1.2 Kommunikationsfördernde Situationen**

Als kommunikationsfördernde Situationen wurden solche Situationen bezeichnet, die die Jugendlichen ganz frei gestalten können und in denen die Kommunikation daher völlig natürlich bleibt, z. B. Sport- und Spielsituationen, Ausflüge oder Gruppenaktivitäten. Die Forscher empfehlen sogar: „*Die binational gemischten Zimmer boten den besten Anlass zur Kommunikation.“<sup>18</sup>* Was aber meiner Meinung nach sehr gut überlegt sein muss, da so eine Zimmerverteilung auch Ängste und eine folgende Kommunikationsblockierung verursachen kann. Ich habe bessere Erfahrungen, vor allem am Anfang einer Begegnung, mit Situationen, die zur Kommunikation provozierten oder moderiert waren.

### **5.1.3 Kommunikationsstrategien**

Nach den Autoren des Projektes Bielefeld wählt der Mensch bei der Kommunikation in einer Fremdsprache zwischen zwei Verhaltensweisen. Entweder er gibt auf, da ihm die Kommunikation zu schwer scheint und er das Gefühl hat, dass er das Ziel nicht erreichen kann, oder er versucht mit allen Kräften die Botschaft zu vermitteln oder zu verstehen. Gerade in diesem Fall kann man eine ganze Skala von Kommunikationsstrategien benutzen. Zu den am häufigsten genannten und

---

<sup>18</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online]*. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa09.html>>.

eingesetzten Strategien bei den im Projekt Bielefeld befragten und beobachteten Jugendlichen waren:

- *non-verbale Strategien: Mimik, Gesten, Betonung, Zeichnungen...*
- *Wahl einer Sprache: Anwenden der Sprache des Anderen, Sprachmix (Deutsch und Französisch zusammen), Englisch als "lingua franca",*
- *Verständigungsstrategien wie die Reformulierung in eine andere Sprache, der Rückgriff auf bestimmte Wendungen ("wie sagt man...?", die Bitte, das Gesagte zu wiederholen, langsamer zu sprechen, etc.),*
- *Formulierungsstrategien: Umschreibungen, interaktive Vervollständigung (der Kommunikationspartner kommt dem Nicht-Muttersprachler zu Hilfe, indem er ihm mögliche Formulierungen/Begriffe vorschlägt, wenn dieser nicht das richtige Wort findet), Rückgriff auf einen Übersetzer oder auf Wörterbücher.<sup>19</sup>*

### **5.1.4 Spracherwerb**

Die untersuchten Begegnungen haben immer drei Wochen gedauert und fast alle Jugendlichen haben bei sich sprachliche Fortschritte bemerkt. Die Mehrzahl der Jugendlichen gab an, dass sie die Begegnungssituation mehr zum Sprachenlernen motiviert hat als der schulische Unterricht. Dabei haben die soziale Interaktion und der Kontakt zu den Jugendlichen aus dem fremden Land eine große Rolle gespielt.

Die beobachteten Jugendlichen haben erwähnt, dass sie während der Begegnung die geläufigen Begrüßungs- und Höflichkeitsformeln aber auch Schimpfwörter und Beleidigungen gelernt haben. Weiter war es der Wortschatz, der mit den Aktivitäten während der Begegnung verbunden war (Cassette, Match, Zugabe, surfen...).

Nach den Forschern des Projektes Bielefeld hat der Spracherwerb bei binationalen Situationen eine typische Reihenfolge: *„Erst hörten die Jugendlichen die andere Sprache, dann versuchten sie selbst, diese zu sprechen und ließen sich dabei von ihren Freunden aus dem Partnerland korrigieren. Schließlich bemühten sich auch einige, das Erlernte schriftlich festzuhalten.“<sup>19</sup>*

---

<sup>19</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online]*. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa09.html>>.

## 6 Phasen der Sprachanimation

Anhand der Ergebnisse des Projektes Bielefeld wurden drei Phasen der Sprachanimation festgestellt. Es sind aber keine Phasen, in dem Sinne, dass eine Phase an die andere erst nach deren Beendigung ankoppelt. Sie sind während der Sprachanimation oder Begegnung immer präsent, sie überschneiden sich und unterstützen gegenseitig den Lernprozess. Aufgrund dieser Eigenschaften kann man sie theoretisch auch als „Ziele“ oder „Schwerpunkte“ bezeichnen.

Die Phasen der Sprachanimation können uns nicht nur helfen, diese Methode zu verstehen, sondern auch besser mit der Dynamik in einer neu entstehenden Gruppe und mit den Gefühlen der Teilnehmer umzugehen.

In der weiteren Beschreibung der Sprachanimationsphasen gehe ich vor allem von den Materialien des DFJW aus. Dazu füge ich die Bemerkungen von Tandem oder von Joanna Bojanowska, die diese Theorie um Beschreibungen von Gruppenprozessen bereichert hat.

### 6.1 *Abbau von Hemmungen*

Eine internationale Begegnung kann für die Jugendlichen auch eine große Belastung bedeuten. Es sind nicht wenige Faktoren, mit denen sie sich auseinandersetzen müssen: eine ganz neue Situation, neues Kulturmilieu, neue Menschen und dazu noch eine fremde Sprache. Deswegen ist es wünschenswert, dass die Teilnahme der Lernenden freiwillig ist, da bei intensiverem und unfreiwilligem „Eintauchen“ in eine fremde Kultur Überforderungsreaktionen auftreten können, die unter den Stichworten „Kulturstress“ und „Kulturschock“ bekannt sind. Eine solche Blockierung stoppt dann den Lernprozess für lange Zeit. Mit dieser Thematik haben sich auch die Sprachanimateure aus Frankreich, Deutschland und Polen auf der Konferenz in Bessunger Forst (2004) beschäftigt. Hier ist auch folgende Liste von möglichen Hemmungen der Teilnehmer entstanden:

- *Der Stress, ganz alleine vor der Gruppe zu stehen,*
- *Angst, vor der Gruppe/vor Leuten, die man nicht kennt, zu reden,*
- *Angst, Fehler zu machen,*
- *Unsicherheit in einer neuen Situation: vor Leuten stehen, die man nicht kennt, nicht wissen, wie sie reagieren*
- *Angst, seine Schwächen zu zeigen,*

- Angst, sich lächerlich zu machen,
- Hemmungen kulturellen Ursprungs (sei es familiären, schulischen oder religiösen): man hat nicht gelernt, seine Meinung zu sagen. Man hat gelernt, zuzuhören, aber nicht, etwas zu sagen,
- Angst, jemanden zu verletzen oder selbst verletzt zu werden,
- Angst zu kritisieren,
- Minderwertigkeitsgefühle (physische, finanzielle, kulturelle...),
- Unsicherheit, sein eigenes Wissen betreffend (Fähigkeiten?),
- Männer-Frauen-Beziehungen.<sup>20</sup>

Das ist wirklich eine große Reihe von Hemmungen und Ängsten, die nicht nur individuell bedingt sein müssen, sondern auch mit der Gruppensituation zusammenhängen können. Deswegen sollte darauf geachtet werden, zu Beginn einer Begegnung solche Aktivitäten zu vermeiden, die einen engeren Körperkontakt verlangen. Dagegen sind verschiedene Kennenlern-Spiele oder Spiele zum Namen erlernen sehr gut geeignet. Solche Empfehlungen betreffen nicht nur die Sprachanimation, sondern allgemein die Gruppenarbeit in der ersten Phase. Selbstverständlich ist bei solchen internationalen Begegnungen, dass alle beteiligten Sprachen gleich behandelt werden. Das betrifft nicht nur die verbale Kommunikation, sondern auch Beschriftungen und alle Visualisierungen, die bei der Verständigung sehr gut helfen können.

Neben der Schaffung einer angenehmen Vertrauensatmosphäre ist am Anfang wichtig, den Teilnehmern auch unterschiedliche Kommunikationsformen bewusst machen. „*Es geht einmal darum, den Teilnehmern bewusst zu machen, dass Kommunikation auch mit anderen Mitteln als Sprache möglich ist.*“<sup>21</sup> empfehlen die DFJW-Pädagogen. Kommunizieren kann man nämlich auch mit Mimik und Gestik, mit einem Tanz, Geräuschen, mit Zeichnungen oder Symbolen. Es könnte manchmal primitiv aussehen, aber in der Kommunikation mit einem Fremdsprachler kann es wirklich helfen. Dazu gibt es genug Spiele und Übungen (z. B. auf [www.trilinguale.eu](http://www.trilinguale.eu)), die meistens einen Aha- Effekt bei den Jugendlichen bewirken. Dieses Ziel betont auch Joanna Bojanowska: „*Zeigen, dass man nur sehr wenige Wörter benötigt, um kommunizieren zu können.*“<sup>22</sup>.

---

<sup>20</sup> Protokoll *Sprachanimation in trilateralen Begegnungen - Deutsch-französisch-polnisches „Labor“*. Bessunger Forst bei Darmstadt, 24.- 29.10.2004, S. 9.

<sup>21</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online]*. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa12.html>>.

<sup>22</sup> BOJANOWSKA, J.: *Sprachanimation*. Potsdam, Warszawa: DPJW, Motyka, 2008. S. 18.

Die Sprachanimation soll am Anfang nicht nur die Kommunikation allgemein, sondern auch in der gewünschten Fremdsprache fördern, da viele Jugendliche nicht nur wegen des Fremdsprachenunterrichts in der Schule Angst haben, etwas grammatikalisch oder phonetisch falsch zu sagen. Der Sprachanimateur soll darum auch auf die Perfektion verzichten, wichtiger als die Korrektheit ist das Spielerische, die Offenheit und Kommunikation.

Beim Aussprachetraining kann man entweder die Tandem-Methode (dank der Anwesenheit der Muttersprachler) oder die Aussprache der gesamten Gruppe üben (siehe SKANDIER-SKANDAL<sup>23</sup>). Die Blockade, etwas in einer Fremdsprache zu sagen, kann bei manchen Personen lange dauern. Deswegen sollte man es im Programm berücksichtigen, Schritt für Schritt vorgehen und auch mit anderen Sprechformen (wie schreien, flüstern, singen oder rappen) arbeiten. Für das Aussprachetraining wurde sogar eine spezielle Methode entwickelt - der Text ist in dem anderen Schriftsystem geschrieben – das heißt, dass z. B. für einen deutschen Text tschechische Buchstaben benutzt werden. Das sieht dann so aus:

FÍLE HÁBN ANGST FÓR DÉR ČECHIŠN ŠPRÁCHE, DÁ ZÍ DÍZE ZELTZAME ŠRIFT  
NICHT KENEN. DOCH DÍZE ANGST IST UNBEGRÝNDET. IN VÁRHAJT HAT DAS  
ČECHIŠE ŠRIFTSYSTÉM ZOGÁR FÍLE FÓRCÝGE!<sup>24</sup>

Dieser Text ist für die deutschen Teilnehmer bestimmt. Sie können den Inhalt verstehen oder erraten und dabei auch erfahren, dass sie mit dem anderen Schriftsystem auch umgehen können. Dieser Schritt, bei dem die Teilnehmer sich mit einzelnen Buchstaben beschäftigen, ist typisch für die Organisation Tandem und ihre Methodik. Eine der ersten empfohlenen Aufgaben ist, die unbekannt Buchstaben in einer Zeitung zu entdecken. Anhand des Textes versuchen dann die Teilnehmer mit dem Sprachanimateur, die Aussprache von „š“, „č“ und „ř“ sowie von „w“, „ie“ und „sch“ zu entschlüsseln. Eine mögliche Fortsetzung ist dann, die verschiedenen Wörter oder Sätze mit der oben genannten Methode zu „transkribieren“, z.B. Schule – šůle oder Schnitzel – šnycl. Die Lernenden gehen dann schrittweise von einem Buchstaben über das Wort zu ganzen Sätzen vor.

---

<sup>23</sup> KARL, H. – KARL-BREJCHOVÁ, K. – KOPKA, M.: *Triolinguale. Deutsch-tschechisch-polnische Sprachanimation für Jugendbegegnungen* [CD-ROM]. Tandem, DPJW, 2005.

<sup>24</sup> KARL, H.: *Sprachanimation XXL*, Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2007. S1.

Beim Abbau von Hemmungen, die die Fremdsprache betreffen, können auch Aktivitäten, die mit Ähnlichkeiten beider Sprachen oder Internationalismen arbeiten, eingesetzt werden. Eine einfache Übung, die auch für Sprachanfänger geeignet ist, empfiehlt das DFJW auf seinen Webseiten. Es heißt Collage und die Teilnehmer erkennen dabei, dass sie bereits einiges verstehen, was sie zu Anfang nicht erwartet hätten: *„Die Jugendlichen werden in mononationale Kleingruppen aufgeteilt. Mit Hilfe von Zeitschriften (deutsche für die Franzosen und umgekehrt) erstellen die Jugendlichen Collagen über das, was sie verstehen (bereits bekannte Begriffe), wiedererkennen (Internationalismen) oder erraten (weil es z.B. der eigenen Sprache oder dem Englischen gleicht oder sich über den abgebildeten Gegenstand erschließt).“*<sup>25</sup>

In den letztgenannten Übungen können wir gegensätzliche Verfahren beobachten. Die Übung sieht ähnlich aus: die Teilnehmer bekommen eine Zeitung in der Fremdsprache in die Hand. Das Verfahren ist dann aber unterschiedlich: in der Übung von DFJW suchen die Teilnehmer sprachliche Ähnlichkeiten, bei der Übung von Tandem suchen sie das Unbekannte oder Fremde. Der Sprachanimateur kann also entscheiden, welchen Weg er gehen will, da beide Übungen auch unterschiedliche Lernziele verfolgen.

Zusammenfassend kann man bei der Sprachanimation folgende Schwerpunkte für die Phase „Abbau von Hemmungen“ benennen:

- das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen
- die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien (auch nonverbalen) bekannt machen und sie auch ausprobieren lassen
- auf die Korrektheit und Perfektion verzichten (falls das Gesagte verständlich ist)
- alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen verwenden (in allen Sprachen)
- Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen, mit Internationalismen, Germanismen, etc. arbeiten
- das Aussprachetraining aktiv, kreativ und spielerisch gestalten

---

<sup>25</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online]*. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa12.html>>.

## 6.2 Spracherwerb

Der Spracherwerb ist mit dem Abbau von Hemmungen sehr eng verbunden. Denn es ist unmöglich eine Fremdsprache zu vermitteln, wenn der Lernende für sie verschlossen ist. Auch bei manchen Spielen und Aktivitäten, die auf den Abbau von Hemmungen oder das Kennenlernen ausgerichtet sind, wird auch der Spracherwerb realisiert. Zum Beispiel bei dem Spiel „LINKS - RECHTS – MITTE“<sup>26</sup> werden nicht nur die Namen der Spielenden, sondern auch Richtungen gelernt.

Diese zwei Phasen der Sprachanimation überschneiden sich zwar, beim Spracherwerb ist die Entwicklung der Gruppenphase nach Joanna Bojanowska aber schon ein Stück weiter. Zu den Gefühlen und Eigenschaften, welche die Gruppe charakterisieren, hat sie zusammengefasst: *„Vertrauen und Freude auf gemeinsame Unternehmungen. Die Sprachbarriere, auch wenn sie weiterhin existiert, hemmt die Teilnehmer nicht bei der Kommunikation. Die Teilnehmer suchen und entwickeln eigene Kommunikationsformen während der freien Zeit des Projekts.“*<sup>27</sup>

Die Pädagogen des DFJW empfehlen den Sprachanimatoren in dieser Phase, alle Aktivitäten konzeptionell sehr gut zu planen: *„Kommunikations- und Spracherwerbsstrategien werden nur dann Lernstrategien, wenn man sich dieser Strategien und ihrer Anwendung bewusst wird.“*<sup>28</sup> Die Lernenden sollten schon fähig sein, eigene Sätze zu bauen. Der Sprachanimateur kann auch den Wortschatz erweitern. Die internationalen Begegnungen oder Projekte haben oft ein Thema (Videowerkstatt, Klettern, Vertreibung nach dem zweiten Weltkrieg...). Deswegen ist es empfehlenswert, dass auch der Fachwortschatz für die Teilnehmer bekannt ist, damit die Kommunikation und Arbeit an dem Thema leichter wird.

Gerade die Programme, bei denen etwas in (Klein)Gruppen gemeinsam realisiert oder produziert wird, sind sehr gut geeignet. Denn das gemeinsame Schaffen oder das Lösen von den Problemen hilft, sich gegenseitig besser kennenzulernen und unterstützt so nicht nur die Gruppendynamik und die Bindungen zwischen den Teilnehmern, sondern auch das transkulturelle Lernen. Bei der Zusammenarbeit und beim gemeinsamen Schaffen muss man kommunizieren, sonst gelingt es

---

<sup>26</sup> KARL, H. – KARL-BREJCHOVÁ, K. – KOPKA, M.: *Triolinguale. Deutsch-tschechisch-polnische Sprachanimation für Jugendbegegnungen* [CD-ROM]. Tandem, DPJW, 2005.

<sup>27</sup> BOJANOWSKA, J.: *Sprachanimation*. Potsdam, Warszawa: DPJW, Motyka, 2008. S. 20.

<sup>28</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen* [online]. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa13.html>>.

wenig oder gar nicht. So unterstützen diese Situationen, bei denen die Jugendlichen ein gemeinsames Ziel verfolgen, den Spracherwerb.

Gerade mit diesem Prinzip arbeitet das Projekt *Lanterna Futuri*, wo sich die Schüler mit der Hilfe von künstlerischen Medien wie Musik, Theater oder Video mit einem Thema auseinandersetzen können.

Damit die Lernenden mit den neu erworbenen Vokabeln oder Phrasen besser arbeiten können und sie auch im Gedächtnis länger behalten, empfehlen sich verschiedene Visualisierungsmethoden. Eine, die sehr schön mit dem Raum arbeitet und den Lernenden auch sehr gut das Fachvokabular beibringen kann, heißt „Bewegliches Lexikon“<sup>29</sup>. Dabei beschriften die Lernenden einzeln (nur in seiner Sprache) oder Zweiergruppen (sprachlich gemischt) möglichst viele Gegenstände im Raum zweisprachig. Diese Zettel können dort während der ganze Begegnung hängen bleiben und die Teilnehmer auch in freien Zeiten zum Lernen anregen.

Eine weitere Lernstrategie, bei der auch die eigene aktive Beteiligung des Lernenden erwünscht ist, ist ein "Vokabelheft". Die Teilnehmer bekommen am Anfang der Begegnung ein Heftchen mit der Einladung, sich neu gelernte Worte oder Sätze sich zu notieren. Wie die DFJW-Pädagogen bemerken, ermöglicht so ein Vokabelheft eine individualisierte Lernweise: *„Jeder Jugendliche nutzt das Heft (oder nutzt es auch nicht) auf seine Art; diese Methode trägt der Motivation, dem Lernrhythmus und den persönlichen Erlebnissen Rechnung.“*<sup>30</sup> Gemeinsam können die Teilnehmer auch ein Fachvokabular vorbereiten, das mit dem Inhalt des Treffens zusammenhängt und wo sie die wichtigsten Begriffe und Phrasen immer wieder finden können: *„Jede Gruppe erarbeitet einen Teil und schreibt dabei die jeweiligen Begriffe in beiden Sprachen auf große Blätter oder Wandpapier (z.B. für einen Kletterkurs: Seilarten, Klettertechniken, Ausrüstungsmaterial, Verben). Hinzu kommen Redewendungen, die für die jeweilige Aktivität wichtig sind. (z.B. für "das Seil sichern", "Seil nachlassen", "Ich brauche mehr Seil...").“*<sup>30</sup> Für ein gutes Gefühl ist dann das Ergebnis (Endprodukt) sehr wesentlich, es können dann z. B. große Wandplakate oder kleine Vokabulare herausgegeben werden: *„Wie bei einem eigenen kleinen Projekt entsteht am Ende ein Produkt, das die Jugendlichen mit nach Hause nehmen können (z.B. ein kleines Kletterhandbuch, ein kleiner Reiseführer...).“*<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> KARL, H. – KARL-BREJCHOVÁ, K. – KOPKA, M.: *Triolinguale. Deutsch-tschechisch-polnische Sprachanimation für Jugendbegegnungen* [CD-ROM]. Tandem, DPJW, 2005.

<sup>30</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen* [online]. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa13.html>>.



Die Autorin Joanna Bojanowska empfiehlt in der Phase des Spracherwerbs immer mehr Verantwortung an die Teilnehmer zu übertragen. Sie können nicht nur bei der Vorbereitung und Durchführung assistieren, sondern auch die Auswahl des Vokabulars bestimmen oder die Visualisierungen künstlerisch ergänzen.

Weiter soll der Sprachanimateur nach Bojanowska in der Phase des Spracherwerbs nicht nur die Sprache des Partnerlandes zugänglich machen, sondern auch dessen Kultur. Die Landeskunde kann man auch mit verschiedenen und attraktiven Methoden vermitteln, z. B. Filme angucken, Musik hören, Gerichte kochen, Tänze unterrichten, Quiz vorbereiten... Auch diese Angebote sollten zur Zielgruppe passen, sonst kann es passieren, dass der Sprachanimateur nur wenige Interessenten für seine Polkastunde hat. Solche Länderabende können dann auch zum Suchen eigener Identität beitragen, wenn die Jugendlichen selbst bestimmen, was sie den anderen präsentieren wollen.

Der Sprachanimateur sollte in diesem Fall auch ein bisschen interkultureller Pädagoge sein, um Klischees entgegenzuwirken, z. B. dass die Teilnehmer denken, alle Deutschen tragen Lederhosen und essen nur Bratwurst. Dies kann aber für eine weitere Arbeit zu Themen wie Vorurteile oder Stereotype dienen.

Zusammenfassend kann man bei der Sprachanimation folgende Schwerpunkte für die Phase „Spracherwerb“ benennen:

- die spracherwerbenden Aktivitäten weiter mit dem Abbau von Hemmungen verbinden
- den Wortschatz erweitern (auch thematischen Fachwortschatz, der mit dem Thema der Begegnung zusammenhängt)
- eigenes Wörterbuch entwickeln (die Lernenden können das einzeln oder gemeinsam machen)
- die Lernenden auch eigene Sätze bilden lassen und ihnen Phrasen, Idiome, Redewendungen vermitteln
- im Programm Sprachbedarf schaffen - Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt
- die Lernenden immer mehr in das Programm aktiv einbinden: sie bestimmen, bereiten vor, helfen oder führen sogar manche Sprachanimationen durch
- im Programm nicht nur die Sprache, sondern auch die Kultur vermitteln

### 6.3 Systematisierung

„Ziel der Systematisierung ist, die sprachlichen Elemente, die die Jugendlichen während des Austauschs erwerben, zu sammeln und zu ordnen.“ So beschreiben die Pädagogen aus dem DFJW die letzte Phase der Sprachanimation und in einem Atemzug ergänzen sie: „Dennoch sollte man sich bewusst sein, dass es schwierig ist, in einer Jugendbegegnung tatsächlich bis hin zur Systematisierungsphase zu gelangen. Zum einen ist die Zeit oft zu knapp, zum anderen kann sie Erinnerungen an den (oft negativ erlebten) Schulunterricht wachrufen.“<sup>31</sup> Das sind die Gründe, warum diese Phase oft vermieden oder weggelassen wird. Vor diesem Verhalten warnt aber Joanna Bojanowska in ihren Seminaren. Nach ihr sollte die Sprachanimation wie ein roter Faden durch das ganze Programm laufen. Die einzelnen Spiele und Aktivitäten sollten daran ankoppeln. Mit dem Gelernten sollte man weiterarbeiten und den schon bekannten Wortschatz wiederholen. In ihrem Buch „Sprachanimation“ empfiehlt sie aus methodischer Sicht stichpunktartig „eine Auswahl an Methoden, durch die das bereits gelernte Vokabular in unterschiedlichen Kontexten angewendet wird“ und die „Anwendung anderer Formen, die eine Präsentation und Wiederholung des bereits eingeführten Wortschatzes erlauben (z.B. szenisches Darstellen, Comics, Wandzeitungen).“<sup>32</sup>

Die Systematisierung findet bei der Sprachanimation logischerweise zum Ende einer Begegnung statt. Aus dem gruppendynamischen Aspekt kann man sie den zwei letzten Phasen zuordnen – zur Differenzierung und Trennung. Deswegen sollten zu diesem Zeitpunkt nicht nur die Beziehungen in einer Fremdsprache und deren System langsam entdeckt werden, sondern mithilfe der Sprachanimation die Teilnehmer auf die Trennung vorbereitet und der Abschied auch sprachanimateurisch gestaltet werden. Nach Joanna Bojanowska<sup>32</sup> sollten die Teilnehmer fähig sein, sich in der Fremdsprache zu verabschieden. Sie empfiehlt, den Abschied mit Spielen zu thematisieren, einen passenden Wortschatz vorzubereiten oder Abschiedskarten zu schreiben.

Die letzte Phase läuft aber nicht immer so harmonisch ab, manche Teilnehmer spüren schon das Ende und können damit nicht klarkommen. Auch aus organisatorischer Sicht kann es stressig sein: schnell Adressen sammeln und andere administrative Angelegenheiten erledigen, aufräumen, Technik zusammenpacken, Begegnung auswerten etc. Man versucht schnell, tausende von verschiedenen Sachen zu schaffen und der Raum für einen Abschied als ein Ritual verkleinert sich. Deswegen sollten die Rollen im Team gut verteilt sein.

---

<sup>31</sup> BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online]*. DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa14.html>>.

<sup>32</sup> BOJANOWSKA, J.: *Sprachanimation*. Potsdam, Warszawa: DPJW, Motyka, 2008. S. 22.

Ein weiteres Element, das die Leitung einer Begegnung im Auge behalten sollte, ist die Vorbereitung der Teilnehmer auf die Zeit nach der Begegnung. Die Teilnehmer sollen Tipps bekommen, wie sie weiter in Kontakt mit der Sprache und der Kultur bleiben können z. B.:

- Angebote für weitere Begegnungen oder internationale Projekte
- Tipps für gute Sprachkurse oder Sprachliteratur
- über internationale Jugendorganisationen wie Tandem oder DPJW informieren
- Tipps zu Internetseiten (z. B. [www.ahoj.info](http://www.ahoj.info))
- kulturelle Tipps (gute Bücher, Theaterstücke, Filme, Musikbands oder deutsch-tschechische Festivals)
- Gestaltung eines Chatrooms (oder einer Facebook-Gruppe), wo die Teilnehmer weiter im Kontakt bleiben können
- oder eine Ex-Teilnehmer-Plattform schaffen (das Projekt Lanterna Futuri hat z. B. einen „LF Club“, wo sich die Ex-Teilnehmer treffen und eigene grenzüberschreitende Projekte und Ideen realisieren können)

Zusammenfassend kann man bei der Sprachanimation folgende Schwerpunkte für die Phase „Systematisierung“ bezeichnen:

- die sprachlichen Elemente, die die Jugendlichen während des Austauschs erwerben, sammeln und ordnen
- die langsame Entdeckung des Sprachsystems in der Fremdsprache
- das schon gelernte Vokabular in unterschiedlichen Kontexten und mit unterschiedlichen Methoden verwenden
- das Wiederholen kreativ und bunt mithilfe von unterschiedlichen Methoden (z.B. aus der Erlebnispädagogik) gestalten
- das Wiederholen und die Systematisierung wie einen roten Faden durch die ganze Begegnung führen und mit dem Gelernten in unterschiedlichen Kontexten weiterarbeiten
- den Abschied und das Ende einer Begegnung sprachanimateurisch gestalten und die Teilnehmer darauf gut vorbereiten (nicht nur mit dem Wortschatz)
- den Teilnehmern Tipps geben, wie sie mit der Sprache und Kultur weiter in Kontakt bleiben können

## 7 Der Sprachanimateur

*„Der Sprachanimateur ist kein Sprachlehrer und wird demnach auch keinen Sprachkurs im traditionellen Sinne, sondern eine Hilfe, gekoppelt an die unmittelbaren Bedürfnisse der Jugendlichen, anbieten.“<sup>33</sup>* verdeutlicht auf seinen Webseiten das DFJW. Zu den Kompetenzen des Sprachanimateurs schreibt es weiter: *„...in den Begegnungen (müssen) Teamer eingesetzt werden ..., die gute Sprachkenntnisse in beiden Sprachen vorweisen, die die andere Kultur schon kennen und in Sprachanimation ausgebildet sind. Sie werden spezifische Methoden der Sprachanimation anwenden und die Ergebnisse auf diesem Gebiet mit den Teilnehmern auswerten (z.B. durch Fragebögen zu Beginn und am Ende der Begegnung, Ferienzeitung, etc.).“<sup>33</sup>*

TANDEM betont in der Fortbildung für Sprachanimateure folgende Eigenschaften: offen, kreativ und aktiv. Er soll ein Begleiter und Unterstützer sein. Die genannten Eigenschaften sind für den Sprachanimateur sehr wesentlich, schon aus dem allgemeinen Wesen der Sprachanimation. Er soll fähig sein, die Gruppe zum Sprechen, Singen, Schreien oder allgemein zum Kommunizieren mitreißen, was nicht immer einfach ist. Er soll auch fähig sein, eine Vertrauensatmosphäre zu schaffen, in der die Teilnehmer keine Angst haben müssen, etwas in einer Fremdsprache zu sagen. Wichtig ist dabei, dass er auch selbst aktiv ist, denn wenn er nur die Regeln erklärt oder die Aktivität anleitet, steht er aus gruppensdynamischer Sicht draußen und das Mitreißen ist für ihn viel schwieriger. Auch Joanna Bojanowska empfiehlt: *„Habe selbst Lust zum Spielen! Dank einer solche Einstellung fällt es dir leichter, eine Spielatmosphäre herzustellen und die Teilnehmer zum Spielen anzuregen.“<sup>34</sup>*

Es kann passieren, dass man bei der Durchführung der Sprachanimation manche Zuschauer hat (z.B. Lehrer, die die Aufsichtspflicht haben). Ich bitte sie immer, entweder mitzumachen oder den Raum zu verlassen, damit sich die Schüler nicht kontrolliert oder wegen der Anwesenheit dieser Person gehemmt fühlen. Solche Situationen sollten besser schon vor dem Sprachanimationsbeginn geklärt werden, damit man geringfügige Konflikte nicht während des Spieles lösen muss.

---

<sup>33</sup> <http://www.ofaj.org/paed/langue/anilingde.html> [zit.18. 7. 2009 ].

<sup>34</sup> BOJANOWSKA, J.: *Sprachanimation*. Potsdam, Warszawa: DPJW, Motyka, 2008. S. 26 - 30.

Aus dem Buch Sprachanimation von Joanna Bojanowska wähle ich folgende Realisationstipps für Sprachanimateure aus:

- *Erkläre das Spiel auf einfache und verständliche Weise, damit der Verlauf von allen gut verstanden werden kann. Unverstandene Spielregeln irritieren die Teilnehmer und blockieren den Spielverlauf.*
- *Frage immer nach, ob die Spielregeln verstanden wurden.*
- *Bereite das Spiel gut vor. Die Spielvorbereitungen werden dich sicherer machen. Diese Selbstsicherheit brauchst du, um flexibel auf die Gruppe reagieren zu können.*
- *Beende das Spiel im richtigen Moment.*
- *Passe die Übungen zur Sprachanimation der Gruppe und deren Bedürfnissen an.*
- *Die von dir vorgeschlagenen Übungen bleiben immer nur Vorschläge. Zwing die Teilnehmer nie dazu, an der Sprachanimation teilzunehmen.*
- *Bleibe flexibel und offen der Gruppe gegenüber. Versuche nicht um jeden Preis, die Spiele nach Plan durchzuführen, die du vorher vorbereitet hast. ... Jede Gruppe, jeder Teilnehmer und jedes Spiel ist bei jedem Mal ein anderes Erlebnis.*
- *Gib im passenden Moment die Initiative an die Gruppe weiter.<sup>35</sup>*

## **8 Sprachanimation als ein Teil des Programms bei internationalen Begegnungen**

Die internationale Begegnung und das Treffen mit Muttersprachlern bietet aus der Lernsicht eine große Chance, die Fremdsprache in ihrer Wirklichkeit und Natürlichkeit kennenzulernen, was man dank der Sprachanimation erleichtern kann. Dies ist dem DFJW gut bekannt: *„Die Begegnung ist ein idealer Ort, um eine Sensibilisierung für die andere Sprache anzubieten. Es ist durchaus möglich, eine sprachliche Dimension in ein binationales Programm einzubeziehen, ohne dabei einen Sprachkurs im herkömmlichen Sinne zu veranstalten, der die Jugendlichen eher abschrecken würde. Die Begegnungssituation fördert in der Tat die natürliche Kommunikation zwischen den Teilnehmern, und durch diese Art direkter Kommunikation wird die Einführung von Sprachanimation ermöglicht.“<sup>35</sup>*

---

<sup>35</sup> <http://www.ofaj.org/paed/langue/anilingde.html> [zit.18. 7. 2009 ].

Wie ich schon bei den Phasen der Sprachanimation erwähnt habe, soll Sprachanimation wie ein roter Faden durch das ganze Programm laufen. Es gibt aber mehrere Möglichkeiten wie, wie oft und wie intensiv sie laufen kann. Mehr dazu in diesem Kapitel.

Internationale Begegnungen kann man in Hinblick auf die Sprachanimation in zwei Arten einteilen. Entscheidend für die Einteilung ist, wie häufig sich bei der Begegnung die Möglichkeit bietet, die Sprachanimation einzusetzen:

a) Die internationale Begegnung wird zum Thema des Treffens

Es handelt sich um verschiedene internationale Austausche, Sprachkurse oder Erkenntnisaufenthalte. Während des Programms werden verschiedene kulturelle, sprachliche, historische oder gastronomische Unterschiede thematisiert, wobei hier der Raum für die Sprachanimation viel größer ist und ruhig die Mehrheit des Tagesprogramms ausfüllen kann.

b) Die internationale Begegnung hat ein anderes Thema (z. B. Fotowerkstatt, Klimaschutzprojekt)

Das Thema des Treffens ist schon klar bestimmt, es kann sich um verschiedene künstlerische Werkstätten oder thematische Projekte handeln. Die Teilnehmer treffen sich nicht nur, um Leute aus anderen Kulturkreisen kennenzulernen, sondern auch (oder vor allem) um fotografieren zu lernen oder Regenwälder zu schützen. Dabei kann die kulturelle Ebene an den Rand des Treffens rücken, was schade wäre. Manchmal wird diese Ebene von den Organisatoren sogar vermieden – es wird Englisch gesprochen und aus transkultureller Sicht werden nur die Ähnlichkeiten thematisiert und bevorzugt.

Die Rolle der Sprachanimation ist in diesem Fall unterschiedlich groß. Manche Organisatoren sehen sie als notwendiges Übel oder nur als einen Nachsatz im Programm. Das Element der Sprachanimation kann man aber in jeder Art von Programm einsetzen.

Auch wenn die Organisatoren der Sprachanimation nicht so viel Zeit widmen wollen, ist es empfehlenswert, sie zu einem festen Bestandteil des Programms zu machen. Die Einheiten der Sprachanimation können auch nur fünf Minuten dauern, aber diese Regelmäßigkeit kann den Teilnehmern nicht nur bei der Orientierung im Programm helfen, sondern ermöglicht es ihnen auch Sicherheit in interkulturellen Situationen zu geben (eigene Muttersprache oder eine Fremdsprache benutzen, nonverbale Kommunikation). Durch Training und den neuen Wortschatz fördert sie ihre kommunikativen Kompetenzen. Das gemeinsame Erlebnis der Sprachanimation hat zudem auch eine positive gruppenspezifische Wirkung.

Ich habe mich entschieden in meiner Arbeit zwei Formen der Sprachanimation, die unterschiedliche Zeitansprüche und gruppendynamischen Ziele haben, näher zu beschreiben.

### ***8.1 Sprachanimation als Warming up***

Warming up oder auch nur WUP – diese drei Bezeichnungen kann man für spielerische Aktivitäten in der Vorbereitungs- oder Einstimmungsphase in der Fachliteratur finden. Die Wichtigkeit dieser Anfangsphase wird sehr oft verdeutlicht, ihr Sinn entzieht sich manchen Pädagogen aber noch immer. Ich habe mehrmals erlebt, dass das WUP nur als Spiel verwendet wurde, das zur Erwärmung des Körpers und zum Spaß haben diente. Dies kommt meiner Meinung nach aus der Unbewusstheit der weiteren Funktionen des WUP's und hängt auch mit der Bezeichnung dieser Phase, die ihren Ursprung in der Sportterminologie hat, zusammen.

Eine schöne Definition des WUP's kann man bei Beata Justa und Mechthild Roth finden: „*Das Warming Up dient, neben der Erwärmung des eigenen Körpers und der Vorbereitung auf die Ausdrucksarbeit mit dem Körper, dazu, neue Energie zu tanken, vom Vorhergehenden abzuschalten, um wieder bei sich, dem Raum, der Gruppe und der momentanen Situation anzukommen.*“<sup>36</sup>

Sie empfehlen, die WUP's, die sie auch als Auflockerungsspiele bezeichnen, in folgenden Situationen zu benutzen:

- *nach Pausen, um wieder in Schwung zu kommen*
- *bei Müdigkeitserscheinungen und Konzentrationsschwächen*
- *wenn eine Situation festgefahren scheint*
- *wenn die Gruppe im Begriff ist, sich in Untergrüppchen aufzusplittern*
- *um Vergangenes loszulassen*
- *um neu hinzu gekommene TeilnehmerInnen zu integrieren*
- *um eine neue Arbeitseinheit einzuleiten*<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> JUSTA, B. - ROTH, M.: *Interkulturelle Gruppenarbeit mit künstlerischen Methoden*. Niedamirów, Großhennersdorf: Parada – Drei Kulturen Haus, Begegnungszentrum im Dreieck, Kulturfabrik Meda. S. 11.

Die Benutzung des WUP's in den oben genannten Situationen kann man nicht verallgemeinern. In manchen Gruppenphasen ist es logisch, dass sich die große Gruppe in kleinere Untergrüppchen teilt. Diesen Prozess zu stoppen wäre kontraproduktiv. Genauso bei einer festgefahrenen Situation: sie ist nicht grundlos festgefahren und manchmal wäre es für die Gruppe besser, dies zu thematisieren und damit weiterzuarbeiten.

Warming up's als konkrete Aktivitäten kann man in vielen Büchern und auf hunderten Seiten im Internet finden. Ich kann zum Beispiel die Spielesammlung Eurogames, die von der Aktion West-Ost im Jahre 2004 herausgegeben wurde, empfehlen. Es geht aber nicht darum, irgendein Spiel auszuwählen. Das Warming up sollte immer dem Thema oder der Aktivität, die danach folgt, entsprechen. Die Aktivitäten sollte der Pädagoge auch mit den Gruppenphasen in Einklang bringen, z. B. am Anfang Spiele mit einem engeren Körperkontakt vermeiden.

Die Verbindung von Sprachanimation und Warming up's ist nicht so kompliziert. Es sind zwar viele Spiele und Aktivitäten in mehreren Büchern und Publikationen beschrieben, es reicht aber einfach, in sprachanimateurischer Art und Weise zu denken. Wenn man sich dann an die Prinzipien der Sprachanimation hält, kann man mehrere Warming up's und mehrere Spiele zur Sprachanimation ausnutzen. Die Sprachanimation kann wirklich auch beim ganz normalen Brotschmieren passieren. Wichtig ist dabei die Sprache zu thematisieren, möglichst viele Sinne anzusprechen, alles mit der Gruppe zu wiederholen und verschiedene Visualisierungen zu benutzen. Dieses Verfahren kann man nur schwer beschreiben, es ist deswegen empfehlenswert, dazu eine Fortbildung zu besuchen oder diese Methoden von einem erfahrenen Sprachanimateur zu lernen. Viele Spiele und Aktivitäten, die mit der Sprache verbunden sind, kann man unter [www.triolinguale.eu](http://www.triolinguale.eu) finden. Diese Seite kann auch als Inspiration für eine mehrsprachige Animation dienen.

Als Beispiel für das Umwandeln eines Spiels in eine Sprachanimation erwähne ich zwei Aktivitäten:

Das Kennenlernspiel „Zipp Zapp“, das in der Kennenlernphase sehr beliebt ist:

*„Alle SpielerInnen sitzen im Kreis. Bereits zu Beginn des Spieles informieren sie sich, wie ihre NachbarInnen heißen. Ein/e SpielerIn, der/die keinen Stuhl hat, steht in der Mitte und geht auf eine im Kreis sitzende Person zu und sagt entweder: Zipp oder Zapp oder Zipp-Zapp.*

- *Bei dem Wort **Zipp** muss die angesprochene Person den Namen des/der linken NachbarIn sagen.*
- *Bei **Zapp** den Namen des/der rechten NachbarIn.*



- Bei **Zipp-Zapp** müssen alle MitspielerInnen ihre Plätze wechseln.

Gelingt es jemandem bei „Zipp“ oder „Zapp“ nicht, den richtigen Namen zu nennen, muss er/sie den Stuhl abtreten. Auch bei „Zipp-Zapp“ kann sich die in der Mitte stehende Person einen Platz sichern.<sup>37</sup>

Dieses Spiel kann man schnell und einfach sprachlich im Sinne von der Sprachanimation modifizieren. Die Teilnehmer sagen dann statt Zipp und Zapp in der Fremdsprache „links/ vlevo“ und „rechts/vpravo“. „Zipp-Zapp“ kann man mit „links-rechts“ resp. mit „vlevo-vpravo“ ersetzen. Dabei ist immer ein Flipchart oder eine andere Visualisierungsmöglichkeit sehr hilfreich.

Mit folgendem Prinzip kann man das Spiel „Stop and go“, das mit dem Selbstgefühl der Gruppe arbeitet, bereichern. Bei dem Spiel bewegen sich alle im Raum, jeder darf „Stop“ oder „go“ sagen. Durch diese Wörter kann man die Bewegung stoppen oder starten. Weitere Wörter, die man bei dem Spiel benutzt, sind „schnell“ und „langsam“. Auch all diese „Zauberworte“ kann man durch die Äquivalente in der Fremdsprache ersetzen. Dabei erlernen die Teilnehmer ein paar Grundwörter wie „Geh!“, „schnell“ und „langsam“. Ich ergänze es am Schluss immer mit einem einfachen Satz „Bitte langsam!“, welcher die Kommunikation den Teilnehmern allgemein erleichtern kann. Auch hier ist eine Visualisierungsmöglichkeit nötig, da es für die Teilnehmer schwierig ist, wenn mehrere neue Wörter vorkommen.

## **8.2 Sprachanimation als Simulationsspiel**

Die Sprachanimation kann man auch in Form eines Simulationsspieles realisieren. In diesem Fall kann die Fremdsprache dank der Requisiten und Kulissen (aus dem Land stammende Produkte, Musik, Zeitungen etc.) eine andere Dimension bekommen. Auch die Teilnehmer, die eine Rolle spielen oder eine Aufgabe erfüllen müssen, fühlen sich in der Kommunikation erleichtert, da sie meistens im „Flow“ die Fremdsprache vergessen.

Nach Joanna Bojanowska<sup>38</sup> bietet diese Variante eine komplexe Auseinandersetzung mit der Fremdsprache und bietet eine aktive Einbindung aller Teilnehmer, ungeachtet ihres Sprachniveaus. Die Aktivitäten dieser Form nennt sie „Simulation Globale“. Diese handlungsorientierte Unterrichtsform hat ihren Ursprung in den 70er Jahren und wurde von Francis Debyser und Jean-

---

<sup>37</sup> KARL, H. – KARL-BREJCHOVÁ, K. – KOPKA, M.: *Triolinguale. Deutsch-tschechisch-polnische Sprachanimation für Jugendbegegnungen* [CD-ROM]. Tandem, DPJW, 2005.

<sup>38</sup> BOJANOWSKA, J.: *Sprachanimation*. Potsdam, Warszawa: DPJW, Motyka, 2008. S. 34.

Marc Caré entwickelt. Um eine Simulation globale durchzuführen, muss man folgende Bedingungen erfüllen:

- einen Ort konstruieren, um das Geschehen zeitlich und örtlich zu fixieren
- fiktive Identitäten konstruieren.<sup>39</sup>

Die Teilnehmer tauchen in eine fiktive thematische Welt, in der vorgegebene Regeln gelten. Wichtig ist dabei, dass niemand zu etwas gezwungen wird und dass die Teilnehmer sich in ihren Rollen wohl fühlen. Das Geschehen soll sich dann nach einem Szenario, das sehr gut vorbereitet und zu Ende gedacht ist, abspielen. Joanna Bojanowska<sup>40</sup> hat in ihrem Buch Sprachanimation ein Szenario veröffentlicht, das sich in einem deutsch-polnischen Wohnheim abspielt. In dem Wohnheim wohnen in verschiedenen Zimmern immer zwei Personen, ein Deutscher und ein Pole. (Die Teilnehmer habe aber in Wirklichkeit eine umgekehrte Nationalität.) Sie bilden also ein Sprachtandem in dem sie sich eine neue Identität in der Fremdsprache entwickeln. Sie sollen sich dabei natürlich unterstützen. Nach der Präsentation der neuen Identitäten bekommen die Sprachtandems eine Aufgabe. Sie sollen Dialoge entwickeln, die sie dann vor dem Plenum aufführen (Themen sind z. B. Begrüßung, Kennenlernen, Kinobesuch etc.). Die Präsentation findet auf einer Wohnheimparty (ein fiktiver Ort) statt. Die ganze Simulation dauert drei bis vier Stunden.

Auch Lenka Hubáčková (Zurzeit Koordinatorin von Sprachanimateuren bei Tandem Pilsen/Regensburg) hat eine Simulation entwickelt. Sie heißt „Familie Čermák unterwegs“. Das Programm führen zwei oder drei Sprachanimateure durch, es dauert zwei bis fünf Stunden und ist für maximal dreißig Teilnehmer bestimmt. Eine nähere Beschreibung findet man in der Publikation „Feel Špáb“: *„Die fiktive Familie aus Cheb möchte einen Reiseführer über die gemeinsame Grenzregion schreiben. Bevor die Familienmitglieder losfahren, müssen sie ihre Koffer packen und einkaufen gehen. Sie brauchen auch Informationen über die verschiedenen Orte und Sehenswürdigkeiten entlang der deutsch-tschechischen Grenze.“*<sup>41</sup> In dieser Simulation lernen die Teilnehmer tschechische Buchstaben und ihre Aussprache, Wortschatz aus den Bereichen Lebensmittel, Kleidung und Farben kennen. Auch die Realitäten aus der Grenzregion werden teilweise vermittelt.

---

<sup>39</sup> Francis Yaiche: Les simulations globales. Mode d'emploi.- Paris: Hachette, 1996 p.10, [online]. Auf [http://wiki.zum.de/Simulation\\_globale](http://wiki.zum.de/Simulation_globale) [zit.1. 11. 2009 ].

<sup>40</sup> BOJANOWSKA, J.: *Sprachanimation*. Potsdam, Warszawa: DPJW, Motyka, 2008. S. 172.

<sup>41</sup> AUTORENKOLLEKTIV: *Feel Špáb. Deutsch-tschechische Sprachanimation*. Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2008. S. 11.

Solche Simulationen können in der internationalen Begegnung wirklich ein schönes Erlebnis einbringen. Ich kann mir eine solche Aktivität als angenehmes Abendprogramm vorstellen. Ein Nachteil ist, dass solche Simulationen einen ziemlich großen Vorbereitungsaufwand benötigen, nicht nur materiell sondern auch zeitlich. Andererseits: wer sich die Materialien einmal vorbereitet hat, kann sie immer wieder benutzen oder leicht ergänzen. Aus pädagogischer Sicht möchte ich hinzufügen, dass auch die Simulation eine Einstimmungsphase oder ein WUP braucht, da manche Teilnehmer für das Schauspielen oder das öffentliche Auftreten blockiert sein können.

## 9 Das Projekt Lanterna Futuri - Einleitung

*„Lanterna Futuri meint „Leuchtturm der Zukunft.“ Der Leuchtturm ist unsere Arbeit, unsere schlaflosen Nächte, Deutsch-Polnisch-Tschechisch-Englisch-Zeichensprach-Mischung, Geduld, Freundschaften, Partys und jeden-Morgen-früh-aufstehen-und-Gymnastik-machen (was wir alle liebten) und natürlich auch all die Sachen, die entstanden sind: Unsere Zeitung, Website, Filme und Fotos, unsere Theaterstücke und Lieder, einfach alles.“ im KOMPOST Editorial<sup>42</sup>*

Lanterna Futuri ist ein interkulturelles Begegnungs- und Bildungsprojekt, in dem Schüler und Lehrer aus dem deutsch-polnisch-tschechischen Grenzgebiet in künstlerischen Werkstätten zusammenarbeiten. Das Projekt findet seit dem Jahre 2004 statt. Wurzeln von grenzüberschreitenden Aktivitäten dieser Richtung kann man aber schon nach der Wende finden.

Lanterna Futuri - Leuchtturm der Zukunft, so ist der Titel des Projektes. Es gibt sogar einen echten Leuchtturm „Lanterna Futuri“, fest verwurzelt mitten im polnischen Riesengebirge in der Nähe des Drei Kulturen Hauses Parada in Niedamirów, und wie Frank Rischer, ein Vater des Projektes sagt: *„Lanterna Futuri steht als Leuchtturm im Riesengebirge, er ist Symbol und Metapher für eine aus unserer Sicht notwendige Veränderung in der Bildungslandschaft der deutsch-polnisch-tschechischen Grenzregion. Damit ist ein Paradigmenwechsel gemeint, in dem neue Kooperationsmodelle zwischen unterschiedlichen Bildungsträgern zu neuen Lernformen führen und dabei die Potenziale eines wirklichen Dialogs zwischen den Menschen der Grenzregion ermöglicht mit dem Ziel ein gemeinsamen Perspektive zu entwickeln“*

---

<sup>42</sup> Kompost - the mag of the project »lanterna futuri« 2005, [online]. <http://www.lanternafuturi.net/LF-archive/kompost/kompost.pdf> [zit. 2. 12. 2009 ].

Die Werkstätten bearbeiten jeweils ein Thema mittels sieben verschiedener künstlerischer Medien. Es sind die Bereiche Video, Fotografie, Theater, Musik, Journalismus, Design und Aktionskunst. Diese Werkstätten sind seit dem Jahre 2006 fester Bestandteil des Schulprogramms an den beteiligten Gymnasien. Der Zyklus beginnt immer mit einer Initialprojektwoche aller medialen Formate, die meistens in Grobhenndorf (D), Niedamirów (PL) und Radvanec (CZ) gleichzeitig stattfindet. Die Teilnahme der Schüler an dieser Woche ist obligatorisch, es besteht aber keine Verpflichtung. Die Schüler aus jeweils einer gesamten Klasse der drei Schulen teilen sich in die sieben Werkstätten auf und werden an jedem Seminarort von einem Lehrer begleitet. Danach finden ein oder zwei freiwillige Wochenendtreffen statt. Der Zyklus schließt außerdem eine zweiwöchige Sommerakademie ein, die mit einer Präsentationstour durch alle drei Länder endet.

Das Projekt veranstalten drei langjährige Partner: das Begegnungszentrum im Dreieck in Grobhenndorf in Deutschland, das Drei Kulturen Haus Parada in Niedamirów in Polen und der Verein Rodowitz in Radvanec (früher das Euroregionale Zentrum Lemberg) in der Tschechischen Republik. Die Projektträger arbeiten von Anfang an mit Gymnasien in Česká Lípa, Kamienna Góra und Herrnhut zusammen. (Das dortige Maria-Sibylla-Merian-Gymnasium wurde wegen der Optimierung der Schulstandorte im Jahre 2008 geschlossen, die Kooperation ist dann auf das Geschwister-Scholl-Gymnasium in Löbau übergegangen.)

Im Jahre 2008 sind mehrere Schulen neu in das Projekt eingestiegen. Auf tschechischer Seite waren das: das Gymnasium in Rumburk, die Handelsakademie in Liberec und die Grundschule „Klíč“ in Česká Lípa. In der Euroregion Neißة ist also im letzten Jahr ein einzigartiges Netz entstanden, in dem zwölf Schulen aus Česká Lípa, Liberec, Rumburk, Löbau, Görlitz, Herrnhut, Seifhenndorf, Jonsdorf, Kamienna Góra, Zgorzelec, Bolków und Bogatynia zusammenarbeiten.

## ***9.1 Erfolge des Projektes Lanterna Futuri***

Das Projekt Lanterna Futuri erlebte im Jahre 2008 zwei wichtige Momente, die die Bedeutung dieses Begegnungs- und Bildungsprojektes verdeutlichten. Am 26.09.2008, dem Europäischen Sprachentag, wurde Lanterna Futuri im tschechischen Bildungsministerium in Prag mit dem Europäischen Sprachenpreis “Label” gewürdigt. Der Preis wird einmal jährlich für innovative Projekte verliehen, welche den Erwerb von Fremdsprachen fördern sowie den Einblick in fremde Kulturen vermitteln. Die Auswahl der Projekte leitet eine Spezialistenjury, die vom Bildungsministerium und der Nationalen Agentur für Europäische Bildungsprogramme ernannt wird. Die Projektkoordinatorin für Tschechien Petra Sochová war über die Preisverleihung sehr

glücklich: „Der Europäische Sprachenpreis „Label“ bedeutet für unser Projekt sehr viel. Einerseits unterstützt er das Prestige des Projektes, was uns bei den Geldgebern helfen kann und andererseits ist es ein Signal, dass unsere Arbeit mit den Jugendlichen in eine gute Richtung geht. Wir wollen das Lernen von Fremdsprachen und die kommunikative Kompetenz bei den Teilnehmern im Projekt Lanterna Futuri in Zukunft noch mehr unterstützen, z. B. mit der Sprachanimation.“

Nach der Preisübergabe erhielt das Projekt Lanterna Futuri eine Einladung der EU-Kommission für Bildung und Kultur nach Brüssel, wo es die Träger am 03. 11. 2008 auf der Eröffnungskonferenz des neuen europäischen Programms Comenius Regio Partnership präsentierten. An der Konferenz nahmen 240 für die Bildungspolitik verantwortliche Vertreter aus allen europäischen Mitgliedstaaten teil. Das Projekt wurde dort als ein Beispiel aus der Praxis vorgestellt und die Träger informierten über die Arbeitsweise, die Methoden und die Erfahrungen in der Zusammenarbeit von außerschulischen und schulischen Partnern. Zur Teilnahme an der Konferenz sagte Gesamtprojektleiter Frank Rischer: „Der Besuch in Brüssel war ein wichtiger Erfolg und stellt gleichzeitig eine politische Anerkennung der Arbeit in dem Projekt dar.“

Lanterna Futuri war auch im Jahre 2009 erfolgreich - am 9. November wurden die deutsche Projektträger ("Multikulturelle Zentrum" in Zittau und das "Begegnungszentrum im Dreieck" in Großhennersdorf) in der Dresdner Frauenkirche mit dem Sächsischen Förderpreis für Demokratie geehrt. Diese Würdigung für herausragendes Engagement für Menschenrechte und gegen Extremismus und Rassismus wird jährlich vergeben.

## **10 Ziele des Projektes Lanterna Futuri**

Das Ziel der Träger war, ein grenzüberschreitendes Lernmodell zu gestalten, das die Regionalspezifika berücksichtigt und moderne Unterrichtsmethoden verwendet. Sie haben mit dem Projekt neue Verbindungen zwischen ihrem internationalen Lernansatz im außerschulischen Bereich und dem schulischem Lernen hergestellt.

Die Schüler sollen die Euroregion in allen drei Ländern erleben, die Geschichte, die Kultur, die gesellschaftliche und wirtschaftliche Situation kennen lernen. Das Projekt will die Schüler praktisch auf die schon laufenden gesellschaftlichen Veränderungen im zusammenwachsenden Europa vorbereiten. Zusammen mit Menschen aus anderen Kulturkreisen leben und arbeiten wird für die Jugendlichen, die heutige Schulen verlassen, zur Normalität. Dabei ist es egal, ob sie ihre Heimat verlassen, in internationalen Firmen arbeiten oder von ihrem Schreibtisch zu Hause mit der

ganzen Welt kommunizieren werden. Lanterna Futuri bietet die Möglichkeit, die Arbeit in einem internationalen Kollektiv kennenzulernen. Die Jugendlichen müssen auf dem Weg zum Produkt in trilateralen Teams nicht nur die Verschiedenheit erkennen und überwinden, sondern auch gemeinsam verschiedene Probleme oder Konflikte lösen. In dem Prozess zu einem gemeinsamen Produkt findet eine weitere wichtige Lernebene Entwicklung von kreativem Potenzial statt. Sie erwerben damit vor allem die Fähigkeiten zu kommunizieren und sich durchzusetzen, was für das Berufsleben und Studium wichtig ist.

Die Schüler bauen auf der Erlebnisebene Vorurteile über ihre Nachbarn durch persönlichen Kontakt ab und die Euroregion bekommt durch neu geknüpfte Freundschaften neben einer politischen auch eine persönliche Dimension.

Die Lehrer sollen dank der Weiterbildung ihre Qualifikation erhöhen. Sie lernen neue Unterrichtsmethoden und erfahren, wie sie die Konflikte, die aus kulturellen Unterschieden stammen, lösen können.

Die Schulen bekommen dank den internationalen Tätigkeiten ein attraktiveres Profil und die Träger mehr institutionelle und persönliche Unterstützung.

### ***10.1 Das Projekt Lanterna Futuri und das tschechische Schulwesen***

Tschechische Schulen erleben gerade eine zweistufige Lehrplanreform, die es den Schulen ermöglicht eine selbstständige Anwendung des Schulbildungsprogramms durchzuführen. Eine Neuerung sind die so genannten Querschnittthemen wie: Personal- und Sozialerziehung, Umweltbildung, Erziehung zum Denken im europäischen und weltweiten Kontext, Erziehung des demokratischen Bürgers, multikulturelle Erziehung und mediale Erziehung.

Diese Querschnittthemen lassen sich nur schwer in den klassischen Fächern und allgemein üblichen Unterrichtsstrukturen (Einheiten von 45 Minuten) verwirklichen. Sie können deshalb nur eingeschränkt behandelt werden oder man arbeitet mit ihnen nur in den Stunden des Gemeinschaftskundeunterrichts. Ein internationales Projekt wie Lanterna Futuri bietet Lehrern und Schülern Raum für diese Themen. Denn die schöpferische Arbeit mit verschiedenen künstlerischen Medien in den Werkstätten entspricht nicht nur der medialen Erziehung. Das Erleben und Kennlernen anderer Kulturen regt die Schüler automatisch an, „über den Tellerrand zu schauen“, also im europäischen und weltweiten Kontext zu denken. Die Arbeit an einem gemeinsamen Ziel in den einzelnen Werkstattgruppen erfordert Entscheidungen. Die Prozesse, die schließlich zu den Entscheidungen führen, geben wichtige Impulse zum demokratischen Denken – werden alle Ideen

gehört; diskutiert man, bis ein Konsens erreicht wird; entscheidet die Mehrheit? Genauso fordert die Gruppenarbeit die personellen und sozialen Kompetenzen der Schüler. Nur wenn sie in Kontakt treten, ein gemeinsames Ziel definieren, den Weg dorthin diskutieren, sich ihrer eigenen Fähigkeiten bewusst werden und sich aber auch gegenseitig unterstützen, ist das Ziel erreichbar. Für die Schüler werden bei solchen Treffen vielfältige Themen und Situationen authentisch erlebbar und verankern sich in ihrer Erfahrungswelt viel stärker als etwas, das sie nur in Lehrbüchern gelesen haben.

Eine weitere Ebene der Lehrplanreform umfasst die Schulung und Erweiterung der persönlichen Kompetenzen der Schüler. Auch in diesem Fall bringt der Projektunterricht mehr Chancen als der übliche Frontalunterricht. Dank der Arbeit an einem Produkt geht es bei Lanterna Futuri nicht nur um die Arbeitskompetenz und Kompetenz zum Lösen des Problems. Die Arbeit in einer internationalen Gruppe stärkt v. a. die Kommunikations- und Sozialkompetenz. Genau darauf legen auch die Träger großen Wert, wie man in den Zielen lesen kann. Das Projekt gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, ihre eigenen Kompetenzen zu entdecken und weiterzuentwickeln. Es bietet Raum und Gelegenheiten für vielfältige Erfahrungen.

Meine Arbeit beschreibt die Sprachanimation, die sehr eng mit der Kommunikationskompetenz zusammenhängt. Diese Kompetenz wird bei Schülern, meiner Erfahrung nach, bei solchen Projekten sehr stark gefördert. Die Schüler befinden sich im Ausland, in einem fremden Dorf an einem neuen Ort. Es gibt einen Werkstatteleiter, der sich duzen lässt und nicht mit schulmäßigen sondern eher mit Erlebnismethoden arbeitet. Auch die Mehrheit der Teilnehmer ist neu, spricht andere Sprachen und alle sollen an einem Produkt zusammenarbeiten. Das ist wirklich eine kommunikative Herausforderung und für sehr viele Schüler auch eine ganz neue Erfahrung. Um die Kommunikation zu fördern, erleichtern, starten oder auch zu provozieren, empfehle ich, die Sprachanimation anzuwenden.

Das Gymnasium in Česká Lípa hat die Teilnahme an Lanterna Futuri in das Lernprogramm des 2. Jahrgangs als Projektunterricht eingebaut. Die beteiligten Lehrer haben am Anfang eine Fortbildungsreihe für Multiplikatoren absolviert, damit sie die Lernprozesse während der Werkstätten besser verstehen können und sich aktiv an dem Programm beteiligen können. Die stellvertretende Direktorin des Gymnasiums in Česká Lípa Helena Paszeková schätzt die Zusammenarbeit an dem Projekt sehr positiv ein: *„Unsere Schüler sind von den Werkstätten Lanterna Futuri absolut begeistert. Auch für die Schule bringt das Projekt eine interessante*

*Ergänzung des Bildungsangebots und stellt eine förderliche Komponente der Umsetzung des Schulbildungsprogramms dar. Auch von den Eltern bekommen wir positive Rückmeldungen.*“<sup>43</sup>

## **11 Träger des Projektes Lanterna Futuri**

Das **Begegnungszentrum im Dreieck** ist ein Verein, der, aus der politischen Oppositionsbewegung von vor 1989 kommend, 1990 gegründet wurde. Der Verein wurde von ehemaligen Mitarbeitern des Katharinenhofes (Rehabilitationszentrum für schwer behinderte Kinder, Jugendliche und Erwachsene) in Großhennersdorf gegründet. Ziel des Vereines war der Aufbau und Betrieb eines internationalen Begegnungszentrums. Dazu wurde ein alter, verfallener Dreiseitenhof erworben und nach denkmalpflegerischen und ökologischen Gesichtspunkten saniert. Heute ist der Dreiseitenhof vollständig restauriert und viele der Aktivitäten des Projektes Lanterna Futuri wie Werkstätten, Fortbildungen und Planungstreffen finden hier statt.

Seit Anfang der 90er Jahre arbeitet das Begegnungszentrum mit polnischen und tschechischen Partnern zusammen. Die Zusammenarbeit bezieht sich vor allem auf die Vernetzung von Menschen, Vereinen und Institutionen in der Euroregion Neiße. Ein wichtiges Ziel der Tätigkeit des Begegnungszentrums ist die interkulturelle Jugendbildungs- und Begegnungsarbeit. Im Haus befinden sich noch weitere Arbeitsbereiche: Spiel- und Theaterpädagogik, ein Kulturveranstaltungsbereich und das Tagungs- und Seminarhaus mit eigenen Programmen.

Das **Drei Kulturen Haus PARADA** wurde im Jahre 1992 von Beata Justa und Grzegorz Potoczak gegründet. Das Zentrum integriert die künstlerischen Kreise vor allem aus Polen, Deutschland und der Tschechischen Republik. Zu Besuch kommen hier Bildhauer, Schriftsteller, Dichter, Musiker und Schauspieler. Im Haus befinden sich: eine Keramikwerkstatt, eine Bildhauerwerkstatt und eine Schmiedewerkstatt. Hier werden Film-, Musik- und Theaterfestivals veranstaltet, aber auch Seminare, Workshops und Camps organisiert.

Auf tschechischer Seite waren in der Geschichte des Projektes zwei Vereine als Partner tätig. Am Anfang beteiligte sich das **Euroregionale Zentrum Lemberk** bis im Jahre 2007 der Verein Rodowitz in Radvanec (Kreis Česká Lípa) gegründet und Projektpartner wurde.

---

<sup>43</sup> AUTORENKOLLEKTIV: *Lanterna Futuri – Interkulturelles Bildungs- und Begegnungsprojekt im Profil*. Großhennersdorf: Begegnungszentrum im Dreieck, 2008.



Die Geschichte des Euroregionalen Zentrums Lemberk reicht bis in die Underground-Landschaft vor der Wende zurück. Als Jakub Kaše aus der Emigration zurückkam, hat er zusammen mit seiner Frau eine Stiftung gegründet. Sie haben vor allem Symposien veranstaltet, an denen Bildhauer und Maler aus aller Welt teilnahmen. Sie haben sich auch ökologisch engagiert, einmal aber zu sehr. Sie haben gegen den erweiterten Bergbau auf dem Berg „Tlustec“ scharf protestiert. Die folgenden vieljährigen Prozesse haben den Vereinsvertretern die Kraft genommen. Sie haben resigniert, alles verkauft und leben heute im Lausitzer Gebirge und züchten Schafe.

Das Euroregionale Zentrum Lemberk wurde dann im Jahre 2001 von Petra Sochová erneuert, die es zunächst allein betreute. Aus diesem Grund war es einige Jahre zwar offizieller Partner, konnte sich aber nicht aktiv in das Projekt einbringen. Das hat sich aber im Jahre 2007 geändert, als der **Verein Rodowitz** gegründet wurde. Hier haben sich auch die beteiligten Lehrer aus dem Gymnasium Česká Lípa und andere engagierte Leute versammelt. Die Arbeitsbereiche des Vereins sind Kultur, Ökologie und grenzüberschreitende Jugendarbeit. Der Verein konzentriert sich auf die Entstehung eines Begegnungszentrums im Gebäude des ehemaligen Richterhauses in Radvanec.

### ***11.1 Geschichte und Hintergrund des Projektes Lanterna Futuri***

Die Vereine haben langjährige Erfahrungen mit der Veranstaltung grenzüberschreitender Werkstätten für Jugendliche. Am längsten ist in diesem Bereich das Begegnungszentrum im Dreieck tätig. Die Wurzeln können wir schon in der Zeit vor 1989 in dem Bemühen um mehr Demokratie und Freiheit finden. Sie sind seit den 80er Jahren in unterschiedlichen Aktionen der Friedens-, Menschenrechts- und Umweltbewegung engagiert.

Die politischen Veränderungen 1989 haben die Gründung des Begegnungszentrums im Dreieck e.V. und des Drei Kulturen Haus PARADA ermöglicht. Beide Vereine haben verfallene Gebäude gekauft und begannen damals, internationale Begegnungen zu organisieren. Es waren „Workcamps“, zu denen junge Leute aus aller Welt gekommen sind, um sich und das Land kennen zu lernen. Sie haben für Kost und Logis an der Renovierung und dem Bau gearbeitet. Sie haben dabei die ursprünglichen und ökologischen Bautechniken (z.B. Lehm- und Milchfarben...) wieder entdeckt und belebt.

Später haben sie auch mit Werkstätten begonnen, die die Kunst als ein Mittel der interkulturellen Kommunikation verwenden. Zuerst waren es einzelne Treffen in der Zeit der Ferien. Mit wachsenden Erfahrungen haben sie auch längere Projekte, die eine Kontinuität beinhalten, organisiert.

Zu den letzten und auch größten Werkstätten gehört das Projekt „Bahnhof Europa“ (www.xborder.org) aus den Jahren 2001 und 2002. Es stellte den Höhepunkt der mehr als zehnjährigen internationalen Begegnungsarbeit dar. Die Ergebnisse dieser Arbeit wurden im Sommer 2002 als multimediale Kunstperformance während einer Zugtour auf tschechischen, polnischen und deutschen Bahnhöfen präsentiert. Der Zug mit 60 jungen Künstlern hielt an insgesamt acht Orten.

Die Träger wollten, wie Frank Rischer sagt, damals auch einen Beitrag in die Debatte zur EU-Erweiterung in der Grenzregion einbringen: *„Wir wünschten uns, mit dem Zug eine größere Akzeptanz und entsprechende Anerkennung der Bedeutung interkultureller Begegnungs- und Bildungsarbeit auf der personellen Ebene für das Zusammenwachsen unserer spezifischen Grenzregion in Europa erreichen zu können.“*

Die Performance haben mehrere tausend Zuschauer gesehen, aber die Medienaufmerksamkeit war in dieser Zeit leider wegen des Hochwassers irgendwo anders. Die Organisation des Projektes war für die drei Vereine sehr anspruchsvoll und aufreibend. Sie haben sich mehr Unterstützung gewünscht und wollten die Schulen, von denen die Teilnehmer kamen, in das Projekt integrieren. Und das ist schon der Anfang des Projektes Lanterna Futuri. Es war nötig, bei den Schulen ein Interesse zu wecken, damit sie ein solches Projekt als eigene Sache annehmen. Früher war es sogar problematisch, die Schüler vom Unterricht freizustellen, denn nicht alle Werkstätten können in der Zeit der Ferien stattfinden. Die Träger haben mit den beteiligten Gymnasien stärker zusammengearbeitet.

## **12 Bildungs- und Begegnungsaktivitäten des Projektes Lanterna Futuri**

Wie ich schon in der Einleitung erwähnt habe, sind die Werkstattwochen das Kernstück des Projektes Lanterna Futuri. Diese Werkstatt zu absolvieren ist so zu sagen der erste Schritt für die Schüler der beteiligten Schulen, da sie das Projekt in ihr Bildungsprogramm integriert haben. Den Verlauf einer solchen Woche und vor allem die Anwendung der Sprachanimation werde ich anhand einer Journalismus-Werkstatt in weiteren Kapiteln näher analysieren.

Das Projekt Lanterna Futuri bietet aber viel mehr. Die Schüler können außer an der Werkstatt auch an verschiedenen Wochenendtreffen teilnehmen, wo sie mit dem Thema weiterarbeiten und die schon entstandenen Produkte für eine öffentliche Präsentation vorbereiten. Der Zyklus schließt eine zweiwöchige Sommerakademie ein, an der sich auch die Teilnehmer aus früheren Jahrgängen

beteiligen können. Diese Sommerakademie endet mit einer Präsentationstour durch alle drei Länder, wo die Schüler die Ergebnisse ihrer ganzjährigen Arbeit in der Öffentlichkeit vorführen.

Damit den Ex-Teilnehmern ein grenzüberschreitender Kontakt und eine weitere Zusammenarbeit ermöglicht wird, hat das Projekt Lanterna Futuri eine neue Plattform entwickelt – den Lanterna Futuri Club. Die Projektleitung unterstützt aber auch das Team der Werkstätten mit Fortbildungen zu verschiedenen Themen. Einzelheiten zu beiden Aktivitäten erläutere ich in den folgenden Kapiteln.

### ***12.1 Lanterna Futuri Club***

Die Jugendlichen haben nach dem Absolvieren des „Basic-Moduls“ der Werkstätten oft den Wunsch, weiter teilzunehmen und dabei nicht nur schöpferisch zu arbeiten, sondern auch die neu angeknüpften Kontakte und Freundschaften zu pflegen. Genau diese Möglichkeit bietet der Lanterna Futuri Club, der im November 2007 gegründet wurde. Der Club ist für die Ex-Teilnehmer nicht nur ein Treffpunkt, sondern auch ein Ort, an dem sie gemeinsam auf eigene Faust verschiedene Projekte planen und durchführen können. Manchmal geht es langsam und schwierig, aber die Jugendlichen haben es schon geschafft, eigene Ideen auf die Beine zu stellen. Im Juni 2008 haben sie z.B. am Ende des Lanterna Futuri Festivals ein Treffen und eine Party für alle ehemaligen Teilnehmer des Projektes in Sloup organisiert. Im Februar 2009 fand eine Wochenendwerkstatt, die sich dem Thema „Essen“ und der Sprachanimation widmete, statt.

Die Träger des Projektes initiierten den Club, um die Selbständigkeit der ehemaligen Teilnehmer weiter zu fördern, u.a. organisierten sie Wochenendtrainings zum Beispiel in Projektmanagement für die Clubmitglieder. Somit wurde erreicht, dass hinsichtlich der Organisation des Club eine fast autonome Einheit entstanden ist. Der Club hat ein aus drei Mitgliedern bestehenden Vorstand. Aus jedem Land ist eine Person vertreten. Die Mitglieder des Clubs haben sich auch eigene Regeln gestellt, wie z.B. gegenseitiger Respekt, Demokratie, klare Aufgabenverteilung, Pünktlichkeit oder Keep Smiling.

## ***12.2 Fortbildungen im Rahmen des Projektes Lanterna Futuri***

Die Projektleitung ist sich bewusst, dass das Team oder modern gesagt „die Humanressourcen“ für Projekt eines solchen Formates das Wichtigste ist. Deswegen veranstaltet sie für alle Mitarbeiter im Projekt Fortbildungen mit verschiedenen Schwerpunkten, wodurch teilweise auch eine Supervision ermöglicht wird.

Eine der ersten Fortbildungsreihen wurde für die Lehrer der teilnehmenden Schulen angeboten, nicht nur aus Lobbygründen, sondern v. a. weil sie die Prozesse und Arbeitsmethoden besser begreifen sollten, damit sie sich auch während der Werkstätten aktiv beteiligen können. Diese Seminare haben 5-7 Lehrer im Zeitraum von Dezember 2004 bis Oktober 2005 absolviert. Die Fortbildungsreihe wurde von Karl-Heinz Bittl (Leiter des Europäischen Instituts Conflict-Culture-Cooperation) geleitet. Die Lehrer sollten nach der Weiterbildung fähig sein, die neuen Formen des Lernens innerhalb und außerhalb der "Schule" anzuwenden. Sie haben nicht nur etwas Neues gelernt, sondern auch die Lehrmethoden und Erfahrungen an den Partnerschulen verglichen. Die Projektkoordinatorin für Tschechien Petra Sochova sagt dazu: *„Die Lehrerfortbildung spielt in diesem Projekt eine wichtige Rolle. Unser Ziel war es, die Schulen und die Lehrer in das Projekt stärker einzubinden. Die Ausbildungsseminare konzentrieren sich auf interkulturelle Pädagogik. Die Lehrer sollen lernen, wie man mit interkulturellen Gruppen arbeitet. Sie sollen unsere Arbeitsweise in den Schülerwerkstätten kennen lernen, damit sie in der Zukunft selbst ähnliche Projekte vorbereiten können.“*<sup>44</sup>

Weitere Themen der Fortbildung waren Projektmanagement, Konfliktmanagement, Gestaltpädagogik und Spielpädagogik. Die Lehrerin Małgorzata Krupa aus Kamienna Góra hat die Fortbildungsinhalte wie folgt reflektiert: *„Ich glaube, dass ich einige Sachen sehr gut anwenden kann z. B. die Spiele. Ich habe den Eindruck, dass auch die Schüler in einer Klasse unterschiedliche Kulturkreise repräsentieren. Es muss nicht immer der Nationalitätenunterschied sein. Unterschiedliche Herkunft kann genauso Barrieren verursachen. Und solche Spiele können sehr wertvoll sein, um diese Barrieren zu überwinden.“*<sup>46</sup>

Weitere Fortbildungen finden eher für alle am Projekt Beteiligten statt, egal ob Lehrer, Werkstattleiter oder Dolmetscher. Wobei diese Mischung von unterschiedlichen Kompetenzen einzelner Personen und ihrer Rollen, als Vorteil beim Lösen von Problemen gesehen wurde. Ziel der Projektleitung ist, bei den einzelnen medialen Werkstätten ein stabiles Team zu haben und auch zu erhalten. Im Juli 2009 hat eine spezialisierte Fortbildung mit dem Schwerpunkt Sprachanimation

---

<sup>44</sup> *Lanterna Futuri – die DVD zum Projekt.* Großhennersdorf: Begegnungszentrum im Dreieck, 2007.

stattgefunden. Hier haben die Dolmetscher ein neues Werkzeug bekommen, wie sie eine Fremdsprache vermitteln können und wie sie die Kommunikationsprozesse während einer Werkstatt fördern können. Es wurden auch neue Sprachspiele oder Übungen vermittelt, die an die einzelnen Medien angepasst waren. Ihre Eingliederung in das Programm ist aber vom Werkstattleiter abhängig, da er für die Konzeption verantwortlich ist. Daran müssen die Träger bei zukünftigen Werkstätten denken und dies noch stärker unterstützen.

## 13 Rollen im Team der einzelnen Werkstätten

Zum Team einer Werkstatt gehören immer: ein Werkstattleiter, ein oder mehrere Lehrer und zwei Dolmetscher (meistens D/PL, D/CZ). Nun zu einzelnen Rollen ausführlicher.

### 13.1 Werkstattleiter

Der Werkstattleiter sollte immer ein Künstler oder Fachmann aus dem Themenbereich der Werkstatt sein, z.B. Schauspieler, Filmemacher, Journalist oder Photograph. Sie oder er ist die treibende Kraft für die Werkstatt.

Seine Kompetenzen sollten sich nicht darauf beschränken, dass er sich in seinem Bereich gut auskennt und die Technik beherrscht, sondern es geht auch um seine menschlichen Qualitäten und vor allem seine pädagogischen Fähigkeiten, mit Jugendlichen zu arbeiten und die Arbeitsmethoden auch völligen Anfängern erklären zu können. Er gestaltet die Techniken und Mittel, mit denen im Laufe der Werkstatt gearbeitet wird. Projektleiter Frank Rischer sagt lächelnd dazu: *“Idealer Werkstattleiter? Es gibt bei uns einen Begriff dafür: die Eier legende Woll-Milch-Sau. Er muss Animateur sein, muss Fachkompetenzen haben und muss auch Pädagoge sein. Vor allem muss er auch ein bisschen cool sein – er kann nicht nur auf seinem Stoff hängen, sondern muss sich einlassen auf die Leute, muss mit den Teilnehmern die Dinge entwickeln. Uns geht es nicht nur um das Produkt, um einen Film oder ein Theaterstück, sondern um die Teilnehmer. Der Prozess ist das Entscheidende, das Wichtigste.”*<sup>45</sup> Der Werkstattleiter kümmert sich also nicht nur um das Programm, das Produkt, die Technik und das materielle Hinterland, sondern auch um die Teilnehmer und die durchlaufenden Gruppenprozesse.

Bei den ersten Werkstätten erhielten die Werkstattleiter oft Unterstützung durch einen Sozialpädagogen, meist durch Frank Rischer selbst. Mit der zunehmenden Zahl von Werkstätten

---

<sup>45</sup> *Lanterna Futuri – die DVD zum Projekt*. Großhennersdorf: Begegnungszentrum im Dreieck, 2007.

wuchs auch der organisatorische Aufwand, auf den sich Frank Rischer konzentrieren musste, so dass er diese pädagogische Unterstützung nicht mehr leisten konnte. Da aber nicht alle Künstler eine pädagogische Ausbildung haben, sehe ich die frühere Beteiligung und Hilfe eines Sozialpädagogen als sehr nützlich und notwendig. (Dies wird zurzeit mit Fortbildungen gelöst, bei denen die Werkstattleiter auch eine pädagogische Unterstützung dieser Art erhalten). Der Sozialpädagoge kümmerte sich auch darum, dass die Teilnehmer nicht überangestrengt werden und dass die Werkstätten nicht produkt- anstatt begegnungsorientiert verlaufen. Er hat allem Geschehen einen inter- und transkulturellen Rahmen geben. Jetzt muss dies alles der Werkstattleiter im Auge behalten, weshalb die heutigen Werkstätten meistens zwei Personen leiten. Neu im Team sind auch die Lehrer aus den beteiligten Schulen. Diese Bereicherung hat aber nicht nur Vorteile.

### ***13.2 Lehrer***

Die Rolle der Lehrer in den Werkstätten von Lanterna Futuri ist noch unklar und entwickelt sich. Sie sind da, weil sie da sein müssen, sie haben die Aufsichtspflicht und sollen ihre Schüler betreuen, wie bei einer Klassenfahrt. Die Werkstattleiter brauchen sie aber in Wirklichkeit meistens nicht. Sie haben oft keine klaren Aufgaben und es ist ihrer Lust überlassen, sich zu beteiligen. Jeder Lehrer bringt eigene Kenntnisse und Erfahrungen mit. Was der eine Lehrer leicht erledigen kann, ist für einen anderen ein unlösbares Problem.

So entstehen auch manchmal schizophrene Situationen. Lehrer sollen sich einerseits aktiv an dem Programm beteiligen. Denn wenn sie nur am Rande stehen und „beobachten“, sind sie außerhalb der Gruppe, was auch auf die Teilnehmer demotivierend wirken kann. Andererseits wird manchmal die kreative Atmosphäre durch ihre schulmäßigen Befehle und Weisheiten gestört, was die Werkstattleiter nicht ertragen können und sie dann vor die Frage stellt: „Wie soll ich den Lehrer beschäftigen?“.

Ich möchte die Lehrer nicht nur negativ beschreiben. Ich habe bei Lanterna Futuri unter den Lehrern auch sehr inspirierende Persönlichkeiten, erfahrene Pädagogen oder einfach nette Menschen getroffen, manchmal begegnen sich aber zwei ganz unterschiedliche Welten. Bei meinen Werkstätten helfen mir die Lehrer vor allem mit der Dokumentation, machen Fotos oder schreiben Protokoll, da sie alles aus einer anderen Sicht reflektieren können. Die aktiveren wollen auch WUP's und Energizer leiten oder beteiligen sich an der Gestaltung des Abendprogramms. Der Freiwilligkeit sind keine Grenzen gesetzt. Aber es gibt auch Lehrer, die beim Korrigieren der Klausuren nicht gestört werden möchten.

### ***13.3 Dolmetscher***

Dolmetscher – diese Bezeichnung ist zwar ein bisschen irreführend, da diese Person nicht nur dolmetschen soll, aber trotzdem ist sie mit der internationalen Kommunikation am häufigsten beschäftigt. Sie vermittelt aber nicht nur die Sprache, sondern auch Kultur und kann dem Werkstattleiter beim Verstehen der Gruppenprozesse helfen. Diese Rolle wird bei anderen Projekten auch als Betreuer oder Sprachmittler bezeichnet.

Der Dolmetscher dolmetscht für die Teilnehmer und ist oft die erste Person, die bei Problemen oder Fragen angesprochen wird. So ist er dem Gruppenprozess viel näher und kann erfahren, was die anderen „Erwachsenen“ nicht ahnen. Auch im Plenum dolmetscht er direkt für die Teilnehmer und ist mit ihnen manchmal mehr in Kontakt als ein Werkstattleiter, der sich auch auf das Programm und das Produkt konzentriert. Er kann also von den Teilnehmern verschiedene Äußerungen oder Signale, die große Bedeutung haben können, aber in das Plenum nicht übergehen, wahrnehmen. Auch deswegen ist ein Dolmetscher ein wichtiger Bestandteil des Teams. In den Journalismus Werkstätten beteiligen sich die Dolmetscher an allen Teamberatungen und sind für mich eine große Hilfe, vor allem bei der Reflexion.

Eine weitere Rolle hat den Dolmetschern Karl-Heinz Bittel in seinem Evaluierungsbericht beschieden: *„Die Dolmetscher sind neben der Sprachmittlung auch Kulturvermittler. Ich fände es angebracht, wenn sie für diese Aufgabe ausgebildet und ermutigt werden. Eine Idee wäre, verstärkt Wup's aus der Sprachanimation einzusetzen.“*<sup>46</sup> Dieser Vorschlag wurde umgesetzt und die erste Fortbildung für die Dolmetscher fand im Juli 2009 statt. Eine feste Eingliederung von solchen Elementen ins Programm braucht aber auch die Akzeptanz des Werkstattleiters. Da aber nicht alle Werkstattleiter die Fremdsprachen so gut beherrschen, ist die Aufgabe der Sprachanimation und Kulturvermittlung eher für die Dolmetscher bestimmt.

---

<sup>46</sup> BITTL, K. H.: *Evaluierungsbericht Lanterna Futuri 2007 – 2008*. Oberasbach: EiCCC, 2008.

## **14 Kommunikation unter den Teilnehmern**

*Lucas: „...Die Kommunikation läuft recht gut. Wir verständigen uns mit Händen, Füßen und Englisch. Mit einem tschechischen Teilnehmer verstehe ich mich sehr gut und habe mich mit ihm angefreundet...“ (3. Treffen der Fotografen, Webdesigner und Journalisten)*

Die Kommunikation bei den Werkstätten geschieht mit Hilfe der Dolmetscher (D/PL, D/CZ). Sie übersetzen konsekutiv alles, was gesagt wurde, und übersetzen auch alle Visualisierungsmaterialien (Programm, Fragebogen). Zur Unterstützung des Verständnisses werden auch visuelle Hilfsmittel (wie z.B. Flipchart) benutzt. Alle wichtigen Informationen (Zeitplan, Inhaltsideen,...) stehen auf einer Wandtafel in drei Sprachen. Diese Wandtafel steht während der Werkstatt im Seminarraum und ist immer für die Teilnehmer zugänglich für ihre bessere Orientierung.

Alle wichtigen Phasen der Werkstatt, wie Programmbestimmung, Kennenlernen, Einleitung der Arbeitseinheiten, Evaluation etc. werden gedolmetscht. In der Kleingruppenarbeit, bei der die Teilnehmer gemischt sind, wird meistens ohne Dolmetscher gearbeitet, da die Teilnehmer auch die Kommunikation mit Personen aus anderen Kulturkreisen erleben sollen, wobei sie auch dabei verschiedene Arten der Kommunikation versuchen können. Die Werkstattleiter bleiben aber immer im Raum, falls irgendwelche Unklarheiten auftreten. Auch die Hilfe der Dolmetscher wird immer angeboten. Die Teilnehmer arbeiten aber meistens ohne Hilfe und bearbeiten die Aufgabe alleine.

In den Arbeitsphasen kommunizieren die Teilnehmer unterschiedlich. Die tschechischen und polnischen Teilnehmer haben ziemlich gute Deutschkenntnisse aus der Schule. Die Tschechen und Polen entdecken gleiche oder ähnliche Wörter. Manche sind für sie sehr lustig (PL - „samochód, samolot“, etwas aus einem Märchen, das sich selbst bewegt) oder haben eine andere Bedeutung (dziwka X dziewczka – die Dirne X das Mädchen). Zum Highlight unter diesen Wörtern gehört das Wort „šukat“, was auf Polnisch „suchen“ bedeutet, im heutigen Tschechisch ist es eine fast vulgäre Bezeichnung für Geschlechtsverkehr. Diese unterschiedlichen Bedeutungen in den beiden Sprachen bringen den Jugendlichen viel Spaß.

Die deutschen Teilnehmer erinnern sich nur an einige tschechische oder polnische Wörter, da an den Schulen in der Grenzregion diese Sprachen manchmal als Wahlfach unterrichtet werden. Daneben wurde zur Verständigung auch Englisch ziemlich oft benutzt. Die Teilnehmer sagen manchmal selbst, dass eine neue „Gulaschsprache“ entstanden ist.



## **15 Konzeption des Programms während einer einwöchigen Journalismus-Werkstatt**

Die Werkstattwoche beginnt immer am Sonntagnachmittag und endet Samstagvormittag. Die Werkstattleiter und die Teilnehmer haben also sechs Tage, die sie mit der schöpferischen Arbeit und dem gegenseitigen Kennenlernen verbringen können. Die Werkstätten haben ein Thema, das für alle medialen Formate identisch ist und das die Teilnehmer mit verschiedenen Techniken bearbeiten. Es handelt sich dabei eher um abstrakte Themen wie „Im Netz“, „Change“ oder „Illusion“. Weitere Themen bringt die interkulturelle Zusammenarbeit von selbst mit sich.

Die Arbeitsweisen während der Woche können unterschiedlich sein: man kann die ganze Zeit an einem Produkt arbeiten oder an mehreren, die man dann in einer Performance verbindet. Beide Wege haben Vor- und Nachteile. Bei einem Produkt hat man am Ende meistens ein höherwertiges Produkt (eine Zeitung, Hörspiel etc.), dieser Weg bringt aber mehr Stress mit sich und braucht ein wirklich gutes Management und Timing, sonst kann etwas schief gehen und statt eines Produktes hat man am Ende gar nichts. Ich habe mich deswegen bei den letzten Werkstätten für mehrere kleine Produkte, die ich während der Woche mit den Teilnehmern sammle, entschieden. Dies ermöglicht mir die Arbeit in geschlossenen Einheiten, die ich nach dem Gestaltzyklus aufbaue und es erlaubt mir auch, mit mehreren künstlerischen Methoden (Comics, Umfrage, Tonaufnahme, literarische Collagen etc.) zu arbeiten, wodurch das Programm an Vielfalt gewinnt. Jeden Tag arbeitet man in zwei Blöcken: vormittags und nachmittags. Auch für die Abende der Werkstattwoche wird ein Programm für die Teilnehmer organisiert, meistens handelt sich aber um freiwillige Freizeitangebote wie Filmanschauen, Spielabend oder Lagerfeuer. Für eine bessere Vorstellung des Konzepts der Woche ist im Anhang Nr. 2 eine Programmübersicht zu finden.

Bei der Planung einer internationalen Werkstattwoche ist es hilfreich, das Phasenmodell der Gruppenarbeit im Auge zu behalten. Es kann viel von dem Geschehen in einer neu entstehenden Gruppe andeuten. In dem Modell wurden fünf Phasen beschrieben:

- 1. Phase: Voranschluss oder Orientierung = Kennenlernphase*
- 2. Phase: Machtkampf und Kontrolle*
- 3. Phase: Vertrautheit oder Intimität = kreative Phase*
- 4. Phase: Differenzierung*

## 5. Phase: Trennung oder Ablösung<sup>47</sup>

Ein Programmhöhepunkt der Werkstatt ist die Präsentation am Freitagabend, wo die Teilnehmer ihre Produkte der Öffentlichkeit vorführen. Dieser Moment hat eine große Bedeutung für sie und motiviert sie, manchmal bis Mitternacht zu arbeiten. Auf der Bühne kann dann am Freitag aus einem Durchschnittsschüler ein Star werden. Dieser Erfolg und auf sich stolz zu sein, kann im Jugendalter für die weitere Formung der Persönlichkeit eine große Rolle spielen. Diese Endphase des Programmes ist für die Teilnehmer wichtig, da sie auf die Trennung und Rückkehr nach Hause vorbereiten soll.

### **15.1 Theoretische und Praktische Bemerkungen zur Kennenlernphase**

*Am Anfang waren wir alle schüchtern, aber Schritt für Schritt haben wir uns kennengelernt und jetzt sind wir wie eine Familie.*

Eine Schülerin<sup>48</sup>

Die wichtigste und grundlegendste Phase der Begegnung ist die Kennenlernphase am Anfang. Man sollte bei der Gestaltung des Programms damit rechnen, dass sich zum ersten Mal Leute treffen, die aus unterschiedlichen Kulturkreisen kommen und dass sie einen Raum für das gegenseitige Kennenlernen brauchen.

Der Anfang - der Moment, wenn sich fremde Leute zum ersten Mal begegnen, ist voll von gemischten Gefühlen – Erwartungen und Ängsten. Sie sollen eine gemeinsame Zeit erleben, etwas erlernen oder hervorbringen. Die Luft ist nicht nur voller Unsicherheit, sondern auch voller Hoffnung. So einen Anfang beschreiben auch Beata Justa und Mechthild Roth: *„Die Menschen kommen aus verschiedenen Kulturen mit verschiedenen sozialen und religiösen Hintergründen, kennen sich nicht und wissen nichts voneinander. Jeder bringt eine persönliche Geschichte, Empfindungen und Erwartungen mit, ein guter Moment, um sich kennen zu lernen und etwas*

---

<sup>47</sup> Phasenmodell der Gruppenarbeit in Badry/Buchka/Knapp (Hrsg.): *„Pädagogik Grundlagen und Arbeitsfelder“*, Verlag Luchterhand Neuwied, Kriftel, Berlin 1994 in Handout: deutsch-polnisch-tschechische Fortbildung „Interkultureller Gruppenleiter/in“ 2007, Turmvilla Bad Muskau

<sup>48</sup> *Lanterna Futuri – die DVD zum Projekt*. Großhennersdorf: Begegnungszentrum im Dreieck, 2007.

voneinander zu erfahren.“<sup>49</sup> Dazu kann man verschiedene künstlerische Methoden verwenden, da eine kurze Vorstellungsrunde nicht viel auslöst.

Die Bedeutung dieser Phase bekräftigen auch die Zeilen aus der Spielsammlung Eurogames, wo zur Zeitinvestition angestiftet wird: „Der Einstieg in eine internationale Veranstaltung ist eine Entscheidende Phase. Je mehr Zeit die Leitung für das Kennenlernen gewährt, desto größer ist das „Fundament“, auf dem die Begegnung stattfinden kann.“<sup>50</sup>

Die DPJW-Trainerin Joanna Bojanowska empfiehlt bei ihren Fortbildungen, in der Kennenlernphase auf folgendes zu achten:

- eine vertrauensvolle Atmosphäre schaffen (Begrüßen, Schild „Herzlich willkommen“, Steckbriefe, Kreuzworträtsel mit Vornamen...)
- Orientierung geben (Schlafzimmer zeigen, Zeiten, Programm, Erwartungen klären)
- Menschen in Beziehung bringen, „WIR Gefühl“ erstellen
- das „innere Gepäck“ der Teilnehmer berücksichtigen

Wegen der Bedeutung dieser Phase habe ich mich entschieden, sie in meiner Abschlussarbeit näher zu beschreiben. Die Verbindung zwischen der Sprachanimation und dem interkulturellen Kennenlernen ist sehr eng, da die Sprache ein Bestandteil der Kultur ist. Deswegen kann die Sprachanimation das Kennenlernen erleichtern, wenn sie die Kommunikationskanäle zwischen den Teilnehmern öffnet und wir ihre verschiedenen Kommunikationswerkzeuge aufdecken.

---

<sup>49</sup> JUSTA, B. - ROTH, M.: *Interkulturelle Gruppenarbeit mit künstlerischen Methoden*. Niedamirów, Großhennersdorf: Parada – Drei Kulturen Haus, Begegnungszentrum im Dreieck, Kulturfabrik Meda. S. 7.

<sup>50</sup> AUTORENKOLLEKTIV: *Eurogames. 100 Spiele und Übungen für internationale Begegnungen*. Düsseldorf: Aktion West-Ost, 2004. S. 7.

## **16 sprachanimatorische Aktivitäten in der Kennenlernphase – Analyse**

In den weiteren Kapiteln, die nach den einzelnen Wochentagen unterteilt sind, werde ich die sprachanimatorischen Aktivitäten in den Kennenlernphasen zweier Journalismus-Werkstätten näher analysieren. Die Werkstätten fanden im polnischen Niedamirów vom 8. bis 14. März 2009 und vom 29. März bis 4. April 2009 unter dem Motto „1989 – Freiheit“ statt. An den Werkstätten haben Schüler aus folgenden Schulen teilgenommen: Gymnasium Seifhennersdorf (D), Geschwister-Scholl-Gymnasium Löbau (D), Lyzeum Kamienna Góra (PL), Lyzeum Bolków (PL), Gymnasium Rumburk (CZ), Gymnasium Česká Lípa (CZ).

Zur besseren Orientierung in den Aktivitäten während der gesamten Woche lege ich das Protokoll aus der Werkstatt vom 29. 3. bis 4.4. 2009 bei (Anhang Nr. 2). Dieses Protokoll hat die Soziologin Jennifer Neufend aus Hamburg geführt, die bei unserem Projekt ihr Praktikum absolvierte. Ich bin zwar nicht mit allem einverstanden, was in dem Protokoll steht, z. B. dass das Ziel des WUPs nur „Energie, Bewegung, Spaß“ sei, ist für mich zu wenig, (aber wenn das eine Person von außen so sieht, werden es wahrscheinlich auch die Teilnehmer so wahrnehmen). Andererseits hat es sicher einen dokumentarischen Wert und da alles so detailliert beschrieben ist, kann es dem unbeteiligten Leser eine bessere Vorstellung verschaffen.

Im Folgenden werde ich das gesamte Geschehen beschreiben, die Aktivitäten, die mit der Sprachanimation nicht zusammenhängen, fasse ich kurz zusammen. Weitere Aktivitäten werde ich ausführlicher beschreiben und werde dabei die drei Phasen der Sprachanimation und Realisierungsform näher analysieren. Diese Stichpunkte wurden schon im theoretischen Teil dieser Arbeit definiert.

### **16.1 Sonntag**

*Die Teilnehmer kommen am Sonntagnachmittag an. Nach der Begrüßung, Hausvorstellung, Verteilung der Zimmer und Auspacken wird das feierliche Abendessen serviert. Danach folgt für alle im Ort stattfindenden Werkstätten eine Einleitungsrunde, die vom Organisator angefangen wird. Hier erfahren die Teilnehmer weitere Informationen zum Projekt, Team und Leben im Haus (Mülltrennen, Wasser sparen, da in dem Brunnen nicht so viel da ist, etc.).*

### 16.1.1 Hallo, ich bin...

Die erste gemeinsame Aktivität nenne ich ganz einfach „Hallo, ich bin...“. Diese Sprachanimation leite ich immer so an, dass wir uns am Anfang einer gemeinsamen Woche befinden und es gut wäre, sich gegenseitig zu begrüßen und vorzustellen. Ich stelle dann die Varianten des Satzes „Hallo, ich bin...“ auf Tschechisch, Polnisch und Deutsch vor, die wir gemeinsam trainieren. Wir trainieren dies auch in verschiedenen Varianten: schreien, flüstern etc. Zur besseren Visualisierung schreibe ich alle Varianten auf ein Flipchart. Dabei helfen mir auch Muttersprachler aus den Reihen der Teilnehmer.



**Foto - Hallo, ich bin...**

Man kann auch fragen, ob jemand noch eine andere Sprache spricht, die wir auch lernen könnten. In dieser Situation soll man aber sehr sensibel vorgehen. Bei der Werkstatt im April habe ich z. B. bemerkt, dass in der Gruppe zwei Vietnamesinnen sind und habe mich schon gefreut, wie wir „Hallo, ich bin...“ auf Vietnamesisch lernen. Mir fiel jedoch ein, dass man diesen Mädchen zwar ihren Migrationshintergrund ansieht, dass sie aber gar nicht Vietnamesisch sprechen müssen oder dass sie sich für ihren Ursprung schämen könnten. Ich wollte sie deswegen nicht in eine unangenehme Lage bringen. Ich habe also gefragt, ob jemand eine andere Sprache spricht, die wir auch lernen können. Niemand hat etwas gesagt, dann habe ich einfach weitergemacht und während der Woche habe ich festgestellt, dass die Mädchen wirklich nur einzelne Wörter auf Vietnamesisch kannten. Trotzdem würde ich empfehlen, das Thema immer zu eröffnen, um zu zeigen, dass an einem deutsch-polnisch-tschechischen Projekt auch andere Sprachen auftreten können und um allen die gleiche Chance zu geben, ihre Kultur zu präsentieren. Diese Situation zeigt übrigens sehr gut, wie eng die Sprache mit der Kultur verbunden ist.

Nach dem gemeinsamen Training kommt ein praktischer Teil. Ich sage einfach: *„Geh und versuche möglichst viele Leute zu begrüßen und kennenzulernen. Begrüße die Person, gib ihr deine Hand und stelle dich in deiner Muttersprache vor. Jetzt erkennst du, welche Sprache die Person, die dir gegenübersteht, spricht und du kannst sie auch in ihrer Sprache begrüßen.“* Da die Teilnehmer am Anfang ein bisschen passiver und verschlossener sind, ist es hilfreich, wenn der Leiter diese Aktion praktisch zeigt und sie auch selbst (mit Hilfe des Teams) startet. Meistens sind die Teilnehmer für einen solchen Kontakt und diese Art des Kennenlernens sehr dankbar.

Bei dieser Aktivität habe ich mich von dem Spiel „BEI UNS GRÜSSEN SIE IN DER ERSTEN REIHE!“, das man auch in Triolinguale finden kann, inspirieren lassen. Das Begrüßen findet in dieser Variante entweder in zwei Reihen oder in zwei Kreisen, die sich bewegen, statt. Da ich aber mehrmals gesehen habe, dass die sich bewegenden Reihen die Sprachanimateure aus dem Konzept gebracht haben, verwende ich diese Variante nicht mehr. So entspricht die Aktivität mehr dem Naturell des Teilnehmers und es funktioniert problemlos.

### **Analyse der Aktivität:**

Es handelt sich um ein Kennenlernspiel, bei der man die Namen, Begrüßungen und eine Vorstellungphrase kennenlernt.

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen
- auf die Korrektheit und Perfektion verzichten (falls das Gesagte verständlich ist)
- alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen verwenden (in allen Sprachen)
- das Aussprachetraining aktiv, kreativ und spielerisch veranstalten

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- den Wortschatz erweitern
- die Lernenden auch Sätze bilden lassen und ihnen Redewendungen vermitteln
- im Programm Sprachbedarf schaffen – die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt

## 16.1.2 Soziometrie, Name und Bewegung

Nach der Sprachanimation „Hallo, ich bin...“ folgt eine Soziometrie. Die Teilnehmer sollen anhand der Anfangsbuchstaben ihrer Vornamen eine Reihe bilden. Dies alles ohne zu sprechen. Diese Übung regt bei den Teilnehmern neue Kommunikationsformen an und aus den ursprünglichen Klassengröppchen entsteht wegen einer gemeinsamen Aufgabe eine neue Gruppe, in der jeder seinen Platz hat und plötzlich zwischen „fremden“ Leuten steht. Diese Soziometrie kann man auch variieren, z. B. nach der Schuhgröße, Geburtsdatum oder Augenfarbe. Man kann dann die Gröppchen fotografieren...



**die Blauäugigen**



**die Dunkeläugigen**

Danach werden die Vornamen noch einmal für die ganze Gruppe wiederholt. Das kann man wie folgt gestalten: jeder sagt seinen Name und zeigt pantomimisch eine Tätigkeit, die er gerne macht, die er danach auch benennt (z. B. Martin – schwimmen). Die ganze Gruppe wiederholt dann seinen Namen und zeigt gleichzeitig die Tätigkeit. Diese Wiederholung hilft, die fremden Vornamen auszusprechen und die gezeigte Aktivität verrät auch etwas über die Person.

### **Analyse der Aktivität:**

Es handelt sich um Kennenlernspiele, bei denen man andere Kommunikationswege und die Vornamen kennenlernt. Man findet dabei auch erste interkulturelle Gemeinsamkeiten auch wenn es nur blaue Augen sind.

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen

- die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien (auch nonverbalen) bekannt machen und sie auch ausprobieren lassen

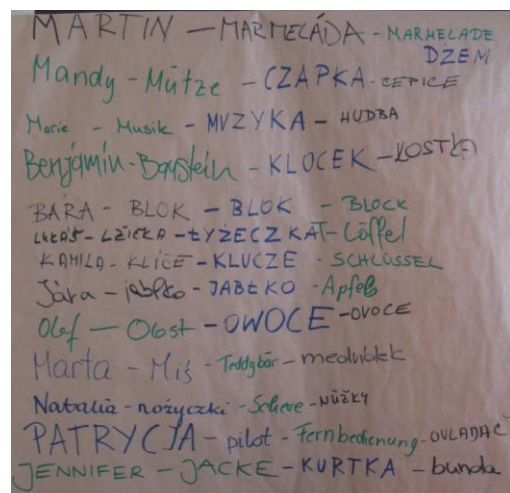
Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- im Programm Sprachbedarf schaffen – die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt

*Danach kommen die Teilnehmer in ihren Werkstattgruppen zusammen, es folgt ein weiteres Kennenlernen und sie bekommen weitere Informationen zum Verlauf der Woche.*

### 16.1.3 Name und Gegenstand

Die Teilnehmer bekommen fünf Minuten Zeit, um irgendeinen Gegenstand zu finden, der mit demselben Buchstaben anfängt wie ihr Name (z. B. Marmelade – Martin). Danach stellt jeder seinen Namen und seinen Gegenstand vor. Es wird alles, auch mit den Übersetzungen der Gegenstände auf ein Poster geschrieben. So entsteht ein kleines Wörterbuch. Zur besseren Orientierung sollte für jede Sprache eine Farbe ausgewählt werden (z. B. deutsch – rot, tschechisch – blau, polnisch – grün). Das Poster hängt dann die ganze Woche im Seminarraum.





### **Analyse der Aktivität:**

Es handelt sich um ein Kennenlernspiel, bei dem man die Namen lernt und nebenbei entsteht auch ein mehrsprachiges Wörterbuch.

Diese Methode hilft mir sehr, die Namen der Teilnehmer zu lernen. Wenn ich in meinem Kopf sehe, dass Emil einen Eimer gebracht hat, dann kann ich mir seinen Name besser ins Gedächtnis rufen. Und wenn auch das nicht klappt, kann ich jederzeit auf das Poster schauen.

Man erfährt dabei, dass unsere Sprachen auch Gemeinsamkeiten haben und dass manche Dinge gleich oder ähnlich heißen (z. B. Blok – Blok – Block, Marmeláda - Dzem – Marmelade). Die Teilnehmer werden dabei aktiv, da sie selbst bestimmen, welche Wörter sie lernen wollen, meistens sind das Gegenstände für den täglichen Bedarf, also sehr nützlich.

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen
- alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen verwenden (in allen Sprachen)
- Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen, mit Internationalismen, Germanismen, etc. arbeiten

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- den Wortschatz erweitern
- eigenes Wörterbuch entwickeln (die Lernenden können das einzeln oder gemeinsam machen)

### **16.1.4 Soziometrie Nr. 2 – Sprachen**

Diese Soziometrie soll der Gruppe bei der Orientierung helfen, wer welche Sprachen spricht. Ich stelle verschiedene Fragen und die Personen positionieren sich der Antwort nach im Raum. Es gibt dabei zwei Varianten:

a) Reihe: Das Schlüsselwort ist „Englischkenntnisse“ und alle bilden eine Reihe, wobei an einem Ende die Leute stehen, die keine oder schlechte Englischkenntnisse haben und am entgegengesetzten Ende positionieren sich Leute, die sich gut auf Englisch verständigen können.

b) viereckige Variante: Jede Ecke im Raum bekommt ein Attribut z. B. Deutsch, Tschechisch, Polnisch und andere Sprachen. Die Leute können sich nicht nur in den Ecken positionieren, sondern wenn ich tschechisch und deutsch spreche, kann ich mich zwischen die Ecken stellen oder meine Position danach bestimmen, wie gut meine Kenntnisse sind.

Der Leiter kann die Leute befragen um ihre Position zu erklären. Diese Methode schafft schnell einen Überblick, wen ich wie ansprechen kann oder ob die Gruppe fähig ist, sich notfalls in einer Trittsprache zu verständigen (z. B. auf Englisch, Französisch etc.). Es geht aber wirklich nur um einen Überblick, da manche Teilnehmer ihre Fremdsprachekenntnisse über- oder unterschätzen.

### **Analyse der Aktivität:**

Die Soziometrie steht in keinem direkten Zusammenhang mit der Sprachanimation, aber diese schnellen nonverbalen Aussagen können die Öffnung der Kommunikationskanäle unterstützen, wobei sich die Teilnehmer auch ein Stück näher kennenlernen.

*Nach einem Energizer wird dann das Programm der Werkstatt präsentiert. Auf einem Poster wird die Woche anhand einer Tabelle dargestellt und mit Inhalten gefüllt. Es wird auch die Art und Weise der Arbeit während der Werkstatt vorgestellt. Dies ist besonders für eine bessere Orientierung der Teilnehmer wichtig. Es gibt auch Raum für Fragen, damit die Teamer die Unklarheiten klären und mögliche Ängste abbauen können.*

## **16.2 Montag**

*Nach dem Frühstück folgen die WUP's. Es handelt sich um Spiele, die an die jeweilige Gruppenphase angepasst sind. Die Teilnehmer fühlen sich meistens noch unsicher, zurückgezogen und suchen ihre eigene Position in einer neuen Gruppe. Diesmal wurde „Bruder, Schwester – hilf!“ gespielt. Es handelt sich um ein Fangspiel, in dem man sich retten kann, wenn man Paare bildet. Diese Paare können aber wieder schnell zerfallen, wenn sich eine dritte Person hinzufügt. Die Spielenden werden also motiviert, auch mit den gerade kennengelernten Teilnehmern zu kooperieren, sonst müssen sie selbst fangen. Die detaillierte Beschreibung dieses Spiel kann man z. B. im Buch „Abendteuer Kultur“ von Karl-Heinz Bittl und Dana Moree finden.*

*Danach kommt ein weiteres WUP, das ich auf der Fortbildung für Sprachanimateure von Tandem kennengelernt habe. Es nennt sich „Die Surfer“. Die Teilnehmer stehen im Kreis und stellen Surfer dar. Sie übergeben sich gegenseitig Impulse, entweder wie Wellen im Kreis herum (man sagt „hija“ und macht mit den Armen eine Welle) oder persönlich (man sagt „Hallo“ und winkt jemandem zu). Diese direkte Übergabe kann man auch mit dem Name verbinden, was in der*

*Kennenlernphase sehr nützlich ist. Das Spiel hat noch mehrere Varianten von Übergaben, bei denen das Signal z. B. die Richtung wechselt oder eine Person überspringt. Dieses WUP hilft nicht nur beim Erlernen oder Wiederholen der Namen, sondern beim Übergeben der Impulse entsteht auch ein Gruppengefühl und die Teilnehmer trainieren, auf die Gruppe zu achten, da man nie weiß aus welcher Stelle der Impuls kommt.*

### **16.2.1 Buchstabentauschbörse**

Das Kennen- und Namenlernen geht weiter mit einer Buchstabentauschbörse. Jeder bekommt einen Zettel, auf den er sich genauso viele Striche macht wie viele Buchstaben sein Vorname hat (z. B. Martin = \_ \_ \_ \_ \_ ). Die Aufgabe ist dann, mit Hilfe der anderen den eigenen Namen zusammenzustellen. Die Teilnehmer begegnen sich und sagen „Hallo ich bin ... und du?“ Wenn sie dann erfahren, dass sie einen gemeinsamen Buchstaben haben, können sie diesen „tauschen“. Sinn des Spiels ist, schnellstmöglich den eigenen Namen zusammen zu fügen. Wenn ein Buchstabe nur einmal in der Gruppe auftritt, schenkt der Gruppenleiter oder eine gewählte Person diesen auf zauberhafte Art dem Teilnehmer.

Wenn die Namen auf den Kärtchen fertiggestellt sind, kann man noch ein schnelles Namentauschen organisieren. Es geht um ein schnelles Tauschen der Karten mit den Namen zur Musik. Beim Stoppen der Musik soll jeder zu dem Namenskärtchen, das ihm in der Hand geblieben ist, den richtigen Teilnehmer finden.

#### **Analyse der Aktivität:**

Das Spiel kann man oft bei Sprachanimationsaktivitäten finden, obwohl es eher eine klassische Kennen- oder Namenlernaktivität ist. Nach Joanna Bojanowska<sup>51</sup> hat dieses Spiels folgende Ziele: Verminderung von zwischenmenschlicher Distanz und Sprachbarrieren, Festigung der Vornamen, Gruppenintegration, Schreibweise der Vornamen und Erweiterung individueller Kontakte. Aus sprachanimateurischer Sicht ist die Schreibweise der Vornamen ein sehr wichtiger Punkt, da die Teilnehmer oft Probleme mit den Namen haben, die nicht so verbreitet oder international sind. Aus gruppenspezifischer Sicht ist wichtig, dass die Teilnehmer sich etwas Gemeinsames schenken oder austauschen, obwohl es nur Buchstaben sind.

---

<sup>51</sup> Handout: *Sprachanimation in interkulturellen Gruppen*, Großhennersdorf: Begegnungszentrum im Dreieck e.V., 8. – 11. 7. 2009.

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen
- die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien (auch nonverbalen) bekannt machen und sie auch ausprobieren lassen – etwas Unbekanntes oder Schwieriges aufschreiben
- Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen – ähnliche oder gleiche Namen

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- die Lernenden auch eigene Sätze bilden lassen und ihnen Phrasen und Redewendungen vermitteln
- im Programm Sprachbedarf schaffen - die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt
- im Programm nicht nur die Sprache, sondern auch die Kultur vermitteln – Schreibweise von neuen Namen kennenlernen, bei dieser Übung wird es deutlich

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Systematisierung“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- das schon gelernte Vokabular in unterschiedlichen Kontexten und mit unterschiedlichen Methoden verwenden – Die Vorstellungphrasen haben die Teilnehmer schon am Sonntag gelernt, es geht deswegen eher um eine Wiederholung oder Verwendung in einer anderen Situation.

### **16.2.2 Symbol-Partner finden**

Die Teilnehmer bekommen auf ihre Rücken kleine Kärtchen mit leicht identifizierbaren Symbolen wie Sonne, Blume, Auto, Haus etc. Sie dürfen ihr eigenes Bild nicht anschauen, also wissen am Anfang nicht, was auf ihren Rücken geklebt ist. In der Gruppe befinden sich zwei gleiche Symbole. Die Teilnehmer sollen sich ohne Worte, aber mit der Hilfe der anderen Teilnehmer finden.

### Analyse der Aktivität:

Dieses non-verbale Kommunikationsspiel ist auch ein WUP für die Interview-Einheit, die danach folgt. Ziel ist, den Teilnehmern zu zeigen, dass man auch ohne Worte kommunizieren und eine Aufgaben lösen kann. Dabei werden auch elegant Paare für weitere Aktivitäten gebildet. Der Werkstatteiter kann durch die Verteilung der Symbole auch die Zusammensetzung der Paare beeinflussen (sprachlich gemischt etc.).

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen
- die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien (auch nonverbalen) bekannt machen und sie auch ausprobieren lassen

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

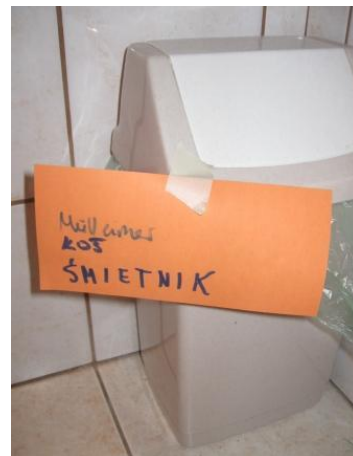
- im Programm Sprachbedarf schaffen - die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt



*Danach folgt die erste journalistische Einheit, die auch sehr eng mit dem Kennenlernen verbunden ist. Es geht um das Interview. Die Teilnehmer bekommen die ersten Informationen über Journalismus inklusive einiger Tipps und Tricks, wie man ein Interview führen soll, was sie dann auch gleich mit der Person, die sie in der letzten Übung gefunden haben, ausprobieren können. In dieser Übung sollen die Teilnehmer die befragte Person auf eine interessante Art und Weise der Gruppe vorstellen.*

### 16.2.3 Bewegliches Lexikon

Die Teilnehmer bilden Dreiergruppen (ein deutscher, ein tschechischer und ein polnischer Teilnehmer) und bekommen Kärtchen, Filzstifte und Klebeband. Die Aufgabe ist dann, möglichst viele Gegenstände im Raum (oder im Haus, im Garten..) dreisprachig zu beschriften.



#### Analyse der Aktivität:

Dank dieser einfachen Sprachanimation entsteht ein einzigartiges Wörterbuch, das jederzeit präsent ist und die Teilnehmer können ihren Wortschatz erweitern. Positiv ist, dass die Teilnehmer selbst bestimmen können, was sie lernen wollen und dass es meistens Gegenstände des täglichen Bedarfs sind, die uns umgeben. Mit dieser Sprachanimation habe ich nur gute Erfahrungen gemacht. Man kann mit den Kärtchen dann weiter arbeiten, entdecken dass manche Gegenstände gleich oder ähnlich heißen (Kredenz – Kredenc, Kalender - Kalendář) oder mit Farben arbeiten um die Genera bei den Substantiven visuell leichter zu unterscheiden.

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen verwenden (in allen Sprachen)
- Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen, mit Internationalismen, Germanismen, etc. arbeiten

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- den Wortschatz erweitern (auch thematischer Fachwortschatz, der mit dem Thema der Begegnung zusammenhängt)
- eigenes Wörterbuch entwickeln (die Lernenden können das einzeln oder gemeinsam machen)
- im Programm Sprachbedarf schaffen - die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt
- die Lernenden in das Programm aktiv einbinden

*Danach kommt der Moment, wo die Teilnehmer ihre Erwartungen zur Woche und zum Programm äußern. Das ist für die Bestimmung der Inhalte der Werkstatt sehr wichtig. Die Gruppe erstellt auch eigene Regeln, an die sie sich die Woche halten will. Nach dem Mittagessen und einer Pause folgt eine Wanderung durch die Gegend. In Niedamirów geht man meistens zur polnisch-tschechischen Grenze, wo man etwas zu der gemeinsame Geschichte und der Entwicklung der Rolle der Staatsgrenzen sagt. Unterwegs spielt man verschiedene Spiele und da im Riesengebirge ziemlich oft Schnee liegt, ist der Spaziergang oft mit Land-art verbunden.*

#### **16.2.4 Zipp Zapp, „rechts – links“**

Nach dem Abendessen kommt noch ein kürzerer Programmblock, wobei hier das Spiel Zipp Zapp respektive seine Modifizierung „rechts-links“ als WUP benutzt wird. Die detaillierte Beschreibung des Spieles ist im Kapitel „Sprachanimation als Warming up“ zu finden.

### **Analyse der Aktivität:**

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen
- auf Korrektheit und Perfektion verzichten (falls das Gesagte verständlich ist)
- alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen verwenden (in allen Sprachen)
- das Aussprachetraining aktiv, kreativ und spielerisch gestalten

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- den Wortschatz erweitern

*Nach dem WUP folgt eine Einheit zum Internetjournalismus und der Gattung Blog. Die Teilnehmer administrieren die ganze Woche in gemischten Gruppen einen eigenen Blog. Danach folgt noch eine kurze Übung, wie man einen Titel schreibt. Der Tag endet mit einer Evaluation. Für diese Werkstattwoche wurde eine Methode ausgewählt, die man Aquarium nennt. Dabei bastelt sich jeder ein Meerestierchen, mit dem er sich jeden Tag nach der Situation auf einem Blatt, das das Aquarium darstellt, bewegt.*

## **17 Weitere Sprachanimationen während der Werkstattwoche**

Bei einem Blick ins Protokoll, ist klar, dass das Programm nicht mehr auf das Kennenlernen abzielt. Es ist klar, dass das Kennenlernen in der Gruppe bei anderen Aktivitäten stattfindet. Das Programm hat aber schon andere Prioritäten – der Einstieg in das Thema und verschiedene künstlerische und mediale Methoden, die das Thema bearbeiten. Trotzdem kann man im Programm interessante Sprachanimationen finden, die ich auch analysieren will, damit meine Abschlussarbeit ein komplexes Bild von der Werkstattwoche vermittelt.

Auch viele journalistische Arbeitseinheiten während Woche beinhalten sprachanimatorische Elemente. Ich habe diese im Protokoll, (Anhang Nr. 3), blau kenngzeichnet. Am Dienstag wurde z. B. mit dem Atmen gearbeitet. Die Teilnehmer lernen wie man richtig spricht und lernen dabei auch fremde Zungenbrecher und Artikulationsübungen kennen. Am Nachmittag folgt eine Einheit, die dem Comic gewidmet ist. Dabei wird die Methode des Storytelling – Bildsprache vorgestellt,



die den Teilnehmern eine neue Kommunikationsform zeigt. Eine weitere Kommunikationsform zeigt auch das Statuentheater, das hier bei der Bearbeitung des Gedichtes „Herr Cogitos Vermächtnis“ von Zbigniew Herbert benutzt wird. Die einzige Aktivität, die die kulturelle Ebene anspricht und mit den Begriffen wie Stereotype, Vorurteile, Staat, Kultur arbeitet, kann man am Mittwochnachmittag finden. Hier sollen die Teilnehmer eine Landkarte und Mindmap zu den Nachbarländern zeichnen. Auf ein anderes Blatt Papier zeichnen sie dann die „typischen“ Bewohner dieser Staaten. Aktivitäten dieser Art und Weise werde ich hier in meiner Abschlussarbeit nicht näher analysieren, dafür wäre auch eine andere Sicht und andere Werkzeuge nötig, als die, mit denen ich arbeite.

### 17.1.1 Brückenbau

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt. Die zwei verschiedene Indianerstämme darstellen. Diese Stämme leben auf Inseln und wollen eine gemeinsame Brücke bauen, da man mit dem Schiff zu lange von der einen zur anderen Insel fährt. Die Stämme sprechen miteinander nicht verbal, da sie sich sowieso nicht verstehen und müssen zuerst getrennt ein Konzept entwickeln, wie sie die Brücke bauen wollen. Damit die Bauarbeiten nicht schief gehen, schicken sich die Stämme in der Vorbereitungsphase Boten. Jeder Stamm bekommt dieselbe Zahl von Papieren oder Kärtchen, jeder hat aber ein anderes Hilfsmittel (Schere, Kleber). Dann fängt der Bau an, der wortlos verlaufen soll. Die Inseln werden durch Stühle dargestellt und die Brücke soll stabil sein (sie soll z. B. ein Klebeband tragen).



### **Analyse der Aktivität:**

Eine detaillierte Beschreibung dieses Spieles kann man z. B. im Buch „Abendteuer Kultur“ von Karl-Heinz Bittl und Dana Moree finden. Wir haben eine vereinfachte Version realisiert, die den Focus auf die nonverbale Kommunikation und die Gruppendynamik gelegt hat.

Interessant ist auch die Bemerkung der Soziologin Jennifer Neufend, die im Protokoll zu finden ist: *„Die Teilnehmer lernen, dass gemeinsam etwas entstehen kann, ohne dass man dieselbe Sprache spricht. Diese Aufgabe hat die Gruppe nachhaltig geprägt und zusammengeführt; die Brücke wurde am Ende der Woche in Teile zerschnitten und von den Teilnehmern mit nach Hause genommen.“*

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen
- alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen verwenden (in allen Sprachen)
- die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien (auch nonverbalen) bekannt machen und sie auch ausprobieren lassen

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- im Programm Sprachbedarf schaffen - die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt

### **17.1.2 Stop and go**

Die Spielbeschreibung ist im Kapitel „Sprachanimation als Warming up“ und auch im Buch „Abendteuer Kultur“ von Karl-Heinz Bittl und Dana Moree zu finden.

### **Analyse der Aktivität:**

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- alle mögliche Visualisierungen und Beschriftungen verwenden (in allen Sprachen)
- Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen, mit Internationalismen, Germanismen, etc. arbeiten
- das Aussprachetraining aktiv, kreativ und spielerisch gestalten

- auf Korrektheit und Perfektion verzichten (falls das Gesagte verständlich ist)

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- die spracherwerbenden Aktivitäten weiter mit dem Abbau von Hemmungen verbinden
- den Wortschatz erweitern
- im Programm Sprachbedarf schaffen

### **17.1.3 Spiel des gebrochenes Satzes**

Jeder bekommt ein Kärtchen mit einem Wort. Diese Wörter bilden gemeinsam eine Kommunikationsphrase z. B. „Wie geht es?“ in drei Sprachen. Die Teilnehmer sollen laut ihr Wort sagen und sollen sich finden und gemeinsam diese Phrase bilden.

#### **Analyse der Aktivität:**

Bei diesem Spiel trainiert man nicht nur Aussprache und Satzbau, sondern bei der Phrase „Wie geht es?“ entdecken die Teilnehmer auch Gemeinsamkeiten der Sprachen, da es „se“ in der tschechischen und polnischen Version gibt. Bei dieser Variante kann mit dem Spiel „Hau ar ju?“ (Beschreibung ist in Triolinguale zu finden) fortsetzen. In Triolinguale kann man auch eine andere Variante des „Spiel des gebrochenes Satzes“ finden.

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- auf Korrektheit und Perfektion verzichten (falls das Gesagte verständlich ist)
- Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen, mit Internationalismen, Germanismen, etc. arbeiten
- das Aussprachetraining aktiv, kreativ und spielerisch gestalten
- alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen verwenden (in allen Sprachen)

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- die spracherwerbenden Aktivitäten weiter mit dem Abbau von Hemmungen verbinden
- den Wortschatz erweitern

- im Programm Sprachbedarf schaffen - die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt
- die Lernenden auch eigene Sätze bilden lassen und ihnen Phrasen, Idiome, Redewendungen vermitteln

#### **17.1.4 Toaster - Mixer**

Alle bilden ein Kreis. Nur eine Person bleibt in der Mitte stehen. Diese Person sagt einen Begriff aus der Küche (die vorher gesagt und gezeigt werden) und zeigt auf jemanden, der dann mit seinen beiden Nachbarn diesen Begriff darstellen soll. Wenn jemand etwas falsch oder zu langsam macht, muss er in die Mitte gehen. Die Begriffe sind z. B. Toaster, Mixer, Mikrowelle, Fernsehen. Beim Toaster ist die Person in der Mitte ein Tost, der immer springt und die Nachbarn halten sich an den Händen und bilden so einen Toaster. Beim Fernseher bilden die Nachbarn einen Bildschirm und die Person in der Mitte mimt einen Moderator. Die Begriffe kann man in allen Sprachen aufschreiben und die Teilnehmer in Fremdsprachen sprechen lassen.

#### **Analyse der Aktivität:**

Das WUP kann man auch mit Tieren oder anderen Begriffen, die direkt mit der Werkstatt oder mit dem Thema zusammenhängen, spielen.

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Abbau von Hemmungen“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen, mit Internationalismen, Germanismen, etc. arbeiten
- das Aussprachetraining aktiv, kreativ und spielerisch gestalten
- die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien (auch nonverbalen) bekannt machen und sie auch ausprobieren lassen

Von den Schwerpunkten, die für die Phase „Spracherwerb“ typisch sind, kann man bei dieser Aktivität folgende identifizieren:

- den Wortschatz erweitern (auch thematischer Fachwortschatz, der mit dem Thema der Begegnung zusammenhängt)

## 18 Auswertung der Analyse

Am Sonntag fanden vier sprachanimateurische Aktivitäten während des Programms statt, das nur zwei Stunden dauerte. Es waren nicht nur klassische Sprachanimationen, sondern auch zwei soziometrische Übungen, die dem Kennenlernen und der nonverbalen Kommunikation gewidmet waren.

Bei den Aktivitäten am Sonntag habe ich folgende Schwerpunkte am häufigsten identifiziert:

1. das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen (dreimal, Phase „Abbau von Hemmungen“)
2. im Programm Sprachbedarf schaffen - die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt (zweimal, Phase „Spracherwerb“)
3. den Wortschatz erweitern (zweimal, Phase „Spracherwerb“)
4. alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen in allen Sprachen verwenden (zweimal, Phase „Abbau von Hemmungen“)

In dem Programm am Montag können wir vier weitere sprachanimateurische Aktivitäten finden. Drei von ihnen sind in dem Programmblock am Vormittag platziert, wo die Zeit dem weiteren Kennenlernen und ersten journalistischen Übungen gewidmet ist. Eine Sprachanimation wurde dann am Nachmittag als ein WUP verwendet.

Bei den Aktivitäten am Sonntag habe ich folgende Schwerpunkte am häufigsten identifiziert:

1. das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen (dreimal, Phase „Abbau von Hemmungen“)
2. im Programm Sprachbedarf schaffen - die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt (dreimal, Phase „Spracherwerb“)
3. den Wortschatz erweitern (zweimal, Phase „Spracherwerb“)

4. die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien (auch nonverbalen) bekannt machen und sie auch ausprobieren lassen (zweimal, Phase „Abbau von Hemmungen“)
5. alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen in allen Sprachen verwenden (zweimal, Phase „Abbau von Hemmungen“)
6. Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen, mit Internationalismen, Germanismen, etc. arbeiten (zweimal, Phase „Abbau von Hemmungen“)

Aus der Analyse wird deutlich, zu welchen Zwecken die Sprachanimation in der Kennenlernphase während der Journalismus-Werkstatt benutzt wurde: sie hat das Kennenlernen in der Gruppe unterstützt und im Programm Sprachbedarf geschaffen, die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien bekannt gemacht und den Wortschatz erweitert. Wichtig war dabei, alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen in allen Sprachen zu verwenden.

Eine weitere Ebene der Auswertung des Erfolges der Sprachanimationsanwendung während der Werkstatt des Projektes *Lanterna Futuri* bringen die Evaluationsfragebögen, die nicht nur die ersten zwei Tage, sondern die ganze Woche reflektieren.

### ***18.1 Evaluationsfragebogen***

Die Evaluationsfragebögen haben keinen statistischen Wert, da die Werkstatt im März zwölf und die Werkstatt im April neun Teilnehmer absolviert haben. Mit diesen Eingabedaten hat es keinen Sinn, die Antworten genau zu berechnen, da die Wahrscheinlichkeit des statistischen Fehlers zu groß ist.

Trotzdem kann man beim Lesen der genannten Dokumente ein gutes Feedback bekommen. Die Träger haben zwei teilweise unterschiedliche Fragebögen benutzt. Der Fragebogen im April war umfangreicher und hat auch das interkulturelle Lernen reflektiert.

### 18.1.1 Ergebnisse aus der Märzwerkstatt

Bei den Antworten auf die Frage „Drei für Dich wichtige Erfahrungen, die Du in dieser Woche hattest: (kurz und knapp, aber verständlich)“ können wir bei acht Personen (aus 11 Personen) eine Aussage finden, die mit der Sprache oder Kommunikation direkt zusammenhängt. Als Beispiele habe ich folgende „Erfahrungen“ ausgewählt:

- *Gespräche (ich habe überprüft, inwieweit ich verständlich bin, wenn ich z.B. englisch spreche)*
- *man kommt mit Schulenglisch weiter als man denkt*
- *Arbeit und Kommunikation in einem internationalen Team*
- *kennen lernen eines neuen Landes*
- *auf internationaler Ebene zu arbeiten, Spaß zu haben*

Interessant ist dabei, dass die Teilnehmer die Erlebnisse im kommunikativen oder kulturellen Bereich selbst als Erfahrungen wahrnehmen und bezeichnen. Positiv wurde auch die Zusammenarbeit in der Gruppe eingeschätzt, obwohl sie nicht immer leicht war. Hier einige Antworten:

- *Am Anfang war es schwierig (Sprachbarriere), aber es war oft sehr lustig. Es war gut, dass die Gruppen sprachlich gemischt sein mussten, denn ansonsten hätte ich mich ganz bestimmt nicht so gut mit den anderen verstehen können.*
- *Die Zusammenarbeit wurde von Tag zu Tag besser*
- *Am Anfang dachte ich, dass wir uns nicht verstehen können, aber es war SUPER!*
- *Es haben sich keine Sprachgruppen herausgebildet, sondern alle haben sich bemüht, miteinander zu kommunizieren und zu arbeiten*

Ein neues Erlebnis war für viele Teilnehmer die Anwesenheit der Dolmetscher und ihre Fähigkeit, mit den Sprachen zu arbeiten. Dass wir mit drei Sprachen arbeiten, wurde jedoch nicht nur gelobt. In den Fragebögen waren auch zwei negative Stimmen. Hier ist die Auswahl aus dem ganzen Spektrum:

- *Die Arbeit der Dolmetscher hat mir gefallen. Am Ende der Woche habe ich auch schon besser Polnisch verstanden.*

- *Oh krass! Die Dolmetscher haben wirklich einen richtigen Haufen guter Arbeit geleistet. Ehrlich gesagt haben sie mir imponiert. Ich war bisher noch nicht mit ihrem Beruf in Berührung gekommen, aber hier hat mir ihre Arbeit sehr gut gefallen. Schön, dass alles in 3 Sprachen übersetzt wurde, denn so konnte ich auch ein wenig den anderen Sprachen lauschen.*
- *Sie haben gute Arbeit geleistet, immer wenn es erforderlich war, haben sie übersetzt.*
- *die Dolmetscher haben, gute Arbeit geleistet, allerdings empfand ich es als langweilig mir alles dreimal anzuhören, mehr Englisch wäre besser gewesen*

### **18.1.2 Ergebnisse aus der Aprilwerkstatt**

Auf die Frage „Nenne und beschreibe bitte Erfahrungen, die Du in dieser Woche gemacht hast“ haben 7 Personen geantwortet. Davon haben 6 Teilnehmer Erfahrungen in den Bereichen Sprache oder Kommunikation erwähnt. Als Beispiele habe ich diese drei Aussagen gewählt:

- *ich habe gelernt, mit Menschen zu kommunizieren, mit denen ich keine gemeinsame Sprache habe*
- *ich habe verstanden, dass man sich mit anderen Leuten auch ohne Worte verständigen kann*
- *gemeinsames Arbeiten mit wenig sprachlichem Spielraum*

Bei anderen Werkstätten, bei denen die Sprachanimation nicht so oft benutzt wird, findet man in den Antworten die Stichworte „Sprache“ oder „Kommunikation“ nicht so oft. Bei der Musikwerkstatt z. B. waren das von 12 Teilnehmern nur 5, bei der Aktionskunst war die Situation genauso.

Bei der Frage „In welcher Sprache hast Du mit den Teilnehmer/Innen vor allem gesprochen?“ haben die Teilnehmer wie folgt abgestimmt: Deutsch und English haben beide 4 Stimme bekommen, Tschechisch 3 Stimme, Polnisch 2 Stimme und andere Sprachen haben auch 2 Stimme bekommen (wahrscheinlich waren das Französisch oder Spanisch, da diese bei den Fremdsprachekenntnissen bezeichnet wurden, ich habe diese Sprachen bei der Kommunikation unter den Teilnehmern aber nicht wahrgenommen).

In der Evaluation zeigt sich, dass die Teilnehmer nach einer Woche internationaler Arbeit ihre Fremdsprachenkenntnisse schätzen. Die Frage „Hat Dir deine Fremdsprachenkenntnis in den

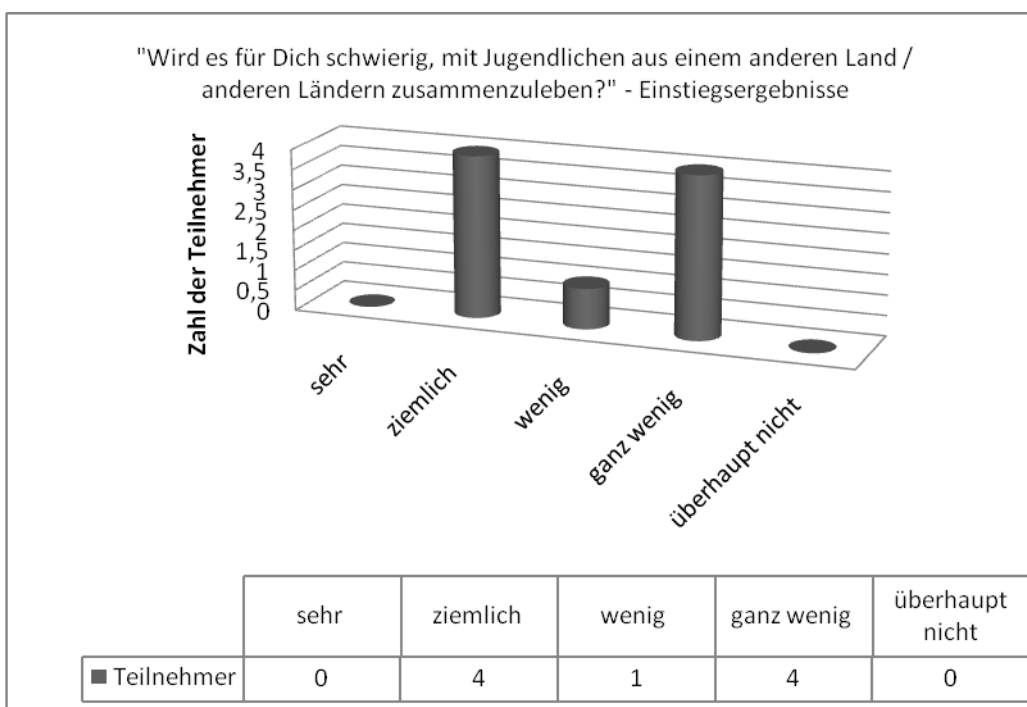


Kontakten mit TeilnehmerInnen geholfen?“ wurde wie folgt beantwortet: sehr – 2 Stimmen, ziemlich – 6 Stimmen, wenig – 1 Stimme, überhaupt nicht – keine Stimme.

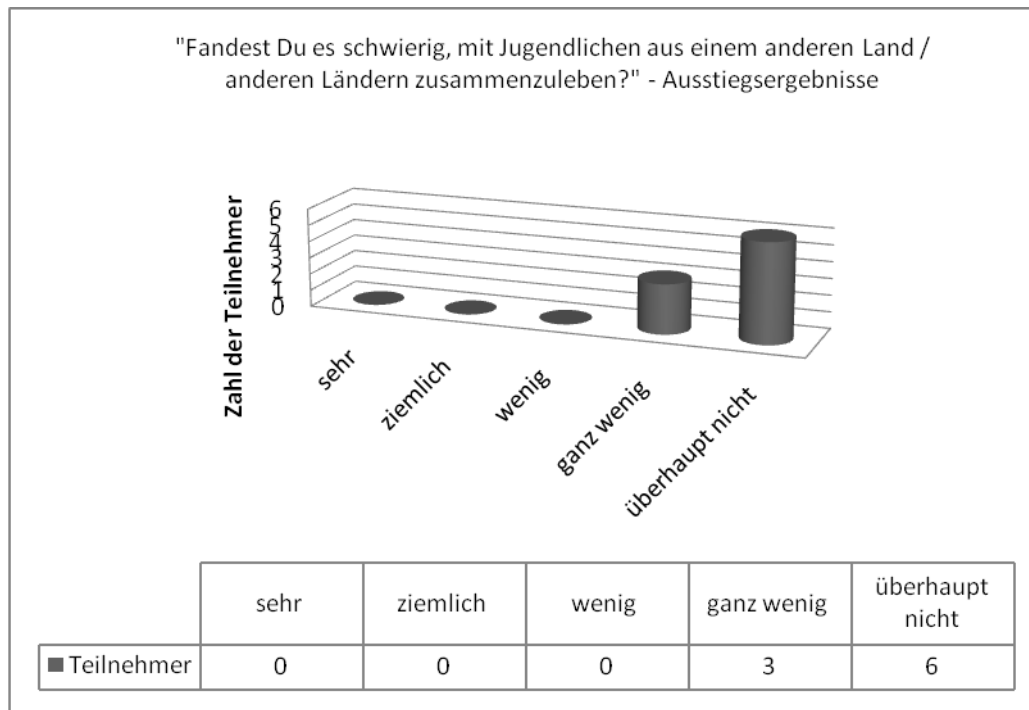
Obwohl ich festgestellt habe, dass während der Werkstattwoche wenige sprachanimatorische Übungen geplant sind, die auch Kultur vermitteln, haben viele Teilnehmer bei der Frage „Was hast Du von und über die Jugendlichen aus den Nachbarländern gelernt oder erfahren?“ Aussagen, die mit der Kultur verbunden sind, geschrieben. Positiv ist, dass vieles auf der personellen Ebene passiert, z. B.:

- Jeder hat von seinem Land erzählt. Deswegen weiß ich jetzt viel mehr über meine Nachbarn
- Sie haben mich gelehrt, dass Worte nicht das einzige Mittel zur Kommunikation sind und man sich auch anderer bedienen kann. Und dass man auch ungeachtet dessen gemeinsam viele interessante Projekte erschaffen kann.
- Dass das polnische Essen sehr gut ist 😊

Interessant ist, dass man nach der Werkstattwoche auch eine Änderung der Stellungnahmen beobachten kann. Die Frage „Wird es für Dich schwierig, mit Jugendlichen aus einem anderen Land / anderen Ländern zusammenzuleben?“ haben die Teilnehmer im Fragebogen beim Einstieg wie folgt beantwortet:



Die Persönliche Erfahrung während einer Woche hat die Antworten sehr stark geprägt, die Mehrheit hat schon mit „überhaupt nicht“ geantwortet:



## 19 Resümee

Die Sprachanimation stellt eine kreative Lernmethode dar, die bei den Lernenden nicht nur die Fremdsprachenkenntnisse, sondern auch Kommunikationsfähigkeiten und den Umgang mit kulturellen Nuancen entwickelt. Fast alle Theoretiker betonen jedoch den Aspekt der Kommunikation und der Sensibilisierung für eine Fremdsprache, um zu verdeutlichen, dass es sich um keine systematische Fremdsprachenlernmethode handelt. Es geht auch darum, die Fremdsprache nicht theoretisch zu beherrschen, sondern sie wirklich aktiv und praktisch im realen Leben zu benutzen. Der Sprachanimateur soll alles sprachlich verbal oder auch nonverbal thematisieren und alles zum Lernen ausnutzen: z.B. Geschmacks- und Tastempfindungen, Farben, Formen, Mimik, Gestik, Rhythmus, Melodie, Raum oder den eigenen Körper. Wichtig sind dabei die Bewegung und die spielerische Auffassung von Aktivitäten.

Meine Arbeit beschreibt das interkulturelle Begegnungs- und Bildungsprojekt *Lanterna Futuri*, in dem Schüler und Lehrer aus dem deutsch-polnisch-tschechischen Grenzgebiet in künstlerischen Werkstätten zusammenarbeiten. Gerade diese internationalen Begegnungen und das Treffen mit Muttersprachlern bieten aus der Lernsicht eine große Chance, die Fremdsprache in ihrer Wirklichkeit und Natürlichkeit kennenzulernen, was man mit Hilfe der Sprachanimation erleichtern kann. Die Benutzung der Sprachanimation hat aber auch andere Vorteile, damit meine ich eine positive gruppenspezifische Wirkung. Und sie kann auch das interkulturelle Kennenlernen sehr unterstützen. Das Kennenlernen kann man erleichtern, wenn man die Kommunikationskanäle zwischen den Teilnehmern öffnet und sie mit verschiedenen Kommunikationswerkzeugen bekannt macht. Dieser Anfangspunkt hängt auch mit der ersten Phase der Sprachanimation „Abbau von Hemmungen“, die ein Ergebnis der Forschung „Projekt Bielefeld“ darstellt, zusammen. Die zweite Phase der Sprachanimation heißt „Spracherwerb“. Auch hier ist es gut, im Programm Sprachbedarf zu schaffen – die Teilnehmer sollen eine gemeinsame Aufgabe lösen, die sie zum Kommunizieren und Kennenlernen anregt. Sie sollen dann langsam auch fähig sein, eigene Sätze zu bilden. Der Sprachanimateur soll ihnen auch Phrasen, Idiome oder Redewendungen vermitteln. In dieser Phase spielen, nach den Ergebnissen des „Projekt Bielefeld“, die soziale Interaktion und der Kontakt zu den Jugendlichen aus dem fremden Land eine große Rolle.

Die letzte Phase nennt man „Systematisierung“ und ihr Ziel ist, die Fremdsprachenkenntnisse, die die Jugendlichen während des Austauschs erwerben, zu sammeln und zu ordnen. Diese Phase wird aber oft vermieden oder sogar weggelassen. Man zieht den gruppenspezifischen Vorteil aus den ersten zwei Phasen und wenn die Teilnehmer schon gut kommunizieren, wird die Sprachanimation auf ein Nebengleis geschoben. Man soll aber das Wiederholen nicht vergessen und das schon gelernte Vokabular in unterschiedlichen Kontexten und mit unterschiedlichen Methoden verwenden.

Im praktischen Teil meiner Abschlussarbeit habe ich die Sprachanimation während der Kennenlernphase einer Journalismus-Werkstatt des Projektes „*Lanterna Futuri*“ beschrieben. Diese sprachanimateurischen Aktivitäten habe ich während der Werkstätten vom 8. bis 14. März 2009 und vom 29. März bis 4. April 2009 durchgeführt, weshalb ich auch meine persönlichen Erfahrungen hinzufügen konnte. Bei der Analyse habe ich mich dann auf die Schwerpunkte der einzelnen Phasen der Sprachanimation, die im theoretischen Teil definiert sind, konzentriert.

Aus der Analyse kann man erkennen, dass die Aktivitäten vor allem mit der Phase „Abbau von Hemmungen“ im Einklang standen, wobei sich am häufigsten der Schwerpunkt „das Kennenlernen in der Gruppe unterstützen“ wiederholt hat. Weiter waren es: „die Teilnehmer mit unterschiedlichen Kommunikationsformen und Strategien (auch nonverbalen) bekannt machen und

sie auch ausprobieren lassen“, „alle möglichen Visualisierungen und Beschriftungen in allen Sprachen verwenden“ und „Ähnlichkeiten der Sprachen zeigen, mit Internationalismen, Germanismen, etc. arbeiten“.

Viele Sprachanimationen haben auch die Schwerpunkte der Phase „Spracherwerb“ beinhaltet. Es waren vor allem „im Programm Sprachbedarf schaffen“ und „den Wortschatz erweitern“. Für die Phase „Systematisierung“ habe ich nur einen typischer Schwerpunkt identifiziert: „das schon gelernte Vokabular in unterschiedlichen Kontexten und mit unterschiedlichen Methoden verwenden“. Diese niedrige Häufigkeit ist aber in der Kennenlernphase nichts Überraschendes.

In den Evaluationsfragebögen der Projektträger haben sich auch die Unterschiede in den Bereichen Sprache oder Kommunikation im Vergleich mit anderen Werkstätten gezeigt. Auf die Frage „*Nenne und beschreibe bitte Erfahrungen, die Du in dieser Woche gemacht hast*“ haben in der Journalismus-Werkstatt 6 von 7 Teilnehmern Erfahrungen in den Bereichen Sprache oder Kommunikation erwähnt. Bei der Musikwerkstatt waren das z. B. von 12 Teilnehmern nur 5, bei der Aktionskunst war die Situation genauso.

Interessant ist, dass man nach der Werkstattwoche auch eine Veränderung der Stellungnahmen beobachten kann. Die Frage „*Wird es für Dich schwierig, mit Jugendlichen aus einem anderen Land / anderen Ländern zusammenzuleben?*“ hat beim Einstieg fast die Hälfte der Teilnehmer mit „ziemlich“ beantwortet. Die persönlichen Erfahrungen während der Werkstatt haben die Antworten sehr stark geprägt, die Mehrheit hat am Ende mit „überhaupt nicht“ geantwortet. (Die niedrige Zahl der beteiligten und befragten Teilnehmer ermöglicht aber nicht, einen genaueren Abschluss zu treffen. Dies kann aber eine Empfehlung für eine weitere Forschung sein.)

Gerade dieses Ergebnis kann die Träger des Projektes *Lanterna Futuri* freuen, da die Schüler auf der Erlebnisebene Vorurteile über ihre Nachbarn durch persönlichen Kontakt abgebaut haben. Und die Euroregion Neißة bekommt durch neu geknüpfte Kontakte neben einer politischen auch eine persönliche Dimension. Diese Euroregion zwischen drei Ländern ist meiner Meinung nach ein einzigartiger Ort zum Lernen. Hier können wir auf eine ganz natürliche Art und Weise die Kultur und Sprache unserer Nachbarn im Alltag lernen und den Weg hinter die Grenzen kann uns die Sprachanimation erleichtern.

## 20 Literaturverzeichnis

AUTORENKOLLEKTIV: *Eurogames. 100 Spiele und Übungen für internationale Begegnungen.* Düsseldorf: Aktion West-Ost, 2004.

AUTORENKOLLEKTIV: *Die Tandem Methode -Theorie und Praxis in deutsch-französischen Sprachkursen[online].* DFJW/OFAJ, 2007 [zit.18. 7. 2009]. Erreichbar unter <<http://www.ofaj.org/paed/langue/tandem.html>>.

AUTORENKOLLEKTIV: *Feel Špáß. Deutsch-tschechische Sprachanimation.* Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2008.

AUTORENKOLLEKTIV: *Interkulturelles Lernen, T-Kit 4[online].* Bonn: Jugend für Europa, [zit.10. 6. 2009]. Erreichbar unter < [http://www.youth-partnership.net/youth-partnership/publications/T-kits/4/Tkit\\_4\\_GER](http://www.youth-partnership.net/youth-partnership/publications/T-kits/4/Tkit_4_GER)>.

AUTORENKOLLEKTIV: *Kompost - the mag of the project »lanterna futuri«, 2005, [online].* <http://www.lanternafuturi.net/LF-archive/kompost/kompost.pdf> [zit.2. 12. 2009 ].

AUTORENKOLLEKTIV: *Lanterna Futuri – Interkulturelles Bildungs- und Begegnungsprojekt im Profil.* Großhennersdorf: Begegnungszentrum im Dreieck, 2008.

AUTORENKOLLEKTIV: *Praxishandbuch deutsch-tschechische Jugendbegegnung,* Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2005.

AUTORENKOLLEKTIV: *Sprachtraining, T-Kit 2[online].* Bonn: Jugend für Europa, [zit.10. 6. 2009]. Erreichbar unter < [http://www.youth-partnership.net/youth-partnership/publications/T-kits/2/Tkit\\_2\\_GER](http://www.youth-partnership.net/youth-partnership/publications/T-kits/2/Tkit_2_GER)>.

BAILLY, F. – OFFERMANN, B.: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen [online].* DFJW/OFAJ, 2000 [zit.18. 7. 2009 ]. <<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa.html>>.

BITTL, K. H.: *Evaluierungsbericht Lanterna Futuri 2007 – 2008.* Oberasbach: EiCCC, 2008.

BITTL, K. H. - MOREE, D.: *Abenteuer Kultur.* Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2007.

BITTL, K. H. – WEILER, S. – WITTMANN, G.: *Transkulturelles Lernen in der Kindertagesstätte und Grundschule.* Nürnberg: City Verlag, 2006.

BOJANOWSKA, J.: *Sprachanimation.* Potsdam, Warszawa: DPJW, Motyka, 2008.

BOJANOWSKA, J.: *Praktische Übungen zur Sprachanimation im deutsch-polnischen Austausch*. Potsdam, Warszawa: DPJW, 2004.

JUSTA, B. - ROTH, M.: *Interkulturelle Gruppenarbeit mit künstlerischen Methoden*. Niedamirów, Großhennersdorf: Parada – Drei Kulturen Haus, Begegnungszentrum im Dreieck, Kulturfabrik Meda.

KARL, H.: *Sprachanimation XXL*, Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2007.

KARL, H. – KARL-BREJCHOVÁ, K.: *Für die Hosentasche. Ein kleiner deutsch-tschechischer Sprachführer für Jugendbegegnungen*. Regensburg, Pilsen: Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, 2008.

LAZAR, E. und Kollektiv: *Didaktika nemeckého jazyka*, Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1980.

### **elektronische Datenträger:**

*Lanterna Futuri – die DVD zum Projekt*. Großhennersdorf: Begegnungszentrum im Dreieck e.V., 2007.

KARL, H. – KARL-BREJCHOVÁ, K. – KOPKA, M.: *Triolinguale. Deutsch-tschechisch-polnische Sprachanimation für Jugendbegegnungen* [CD-ROM]. Tandem, DPJW, 2005.

### **Internetseiten:**

<http://www.ofaj.org/paed/langue/anilingde.html> [zit.18. 7. 2009 ].

Francis Yaiche: Les simulations globales. Mode d'emploi.- Paris: Hachette, 1996 p.10, [online]. in [http://wiki.zum.de/Simulation\\_globale](http://wiki.zum.de/Simulation_globale) [zit.1. 11. 2009 ].

<http://www.cojc.eu/> [zit.29. 10. 2009].

Vielseitiges Fremdsprachenangebot an sächsischen Schulen - Englisch ist unangefochtener Spitzenreiter [online]. Kamenz: Statistisches Landesamt des Freistaates Sachsen, <http://www.statistik.sachsen.de/12/pressearchiv/archiv2008/pm04708.pdf>. [zit.2. 12. 2009 ].

Mit Französisch in Deutschland ganz vorne Fremdsprachen an den Realschulen auf dem Vormarsch - Kultusminister Spaenle: bei DELF-Prüfung bundesweit einmalig [online]. München: Bayerische Staatsregierung, <http://www.bayern.de/Pressemitteilungen-.1255.10187874/index.htm> . [zit.2. 12. 2009 ].

Entwicklung des Wahlunterrichts in Tschechisch an den Realschulen in der Oberpfalz [online]. Regensburg: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, [http://www.regierung.oberpfalz.bayern.de/wfs/rkopf/tschech\\_sprachkurs.pdf](http://www.regierung.oberpfalz.bayern.de/wfs/rkopf/tschech_sprachkurs.pdf). [zit.2. 12. 2009 ].

B9.2 Žáci v regionálním školství učící se cizí jazyk [online]. Praha: Ústav pro informace ve vzdělávání (Institute for information on education). <<http://www.uiv.cz/soubor/2416>>. [zit.2. 12. 2009 ].

### **Dokumentationen, Protokolle und Handouts:**

Dokumentace: *setkání jazykových animátorů/-ek*, Waldmünchen: Tandem, 9. – 11. 11. 2007.

Dokumentation: *JASAN-Ausbildung*, Waldmünchen: Tandem, 25.2.-1.3. 2009.

Dokumentation: *Deutsch-polnisch-tschechische Sprachanimation bei Jugendbegegnungen*, Polesí u Hrádku nad Nisou, Tandem, DPJW, 2001.

Handout: *Sprachanimation in interkulturellen Gruppen*, Grobhenndorf: Begegnungszentrum im Dreieck e.V., 8. – 11. 7. 2009.

Handout: *deutsch-polnisch-tschechische Fortbildung „Interkullereller Gruppenleiter/in“ 2007*, Bad Muskau: Turmvilla, 2007.

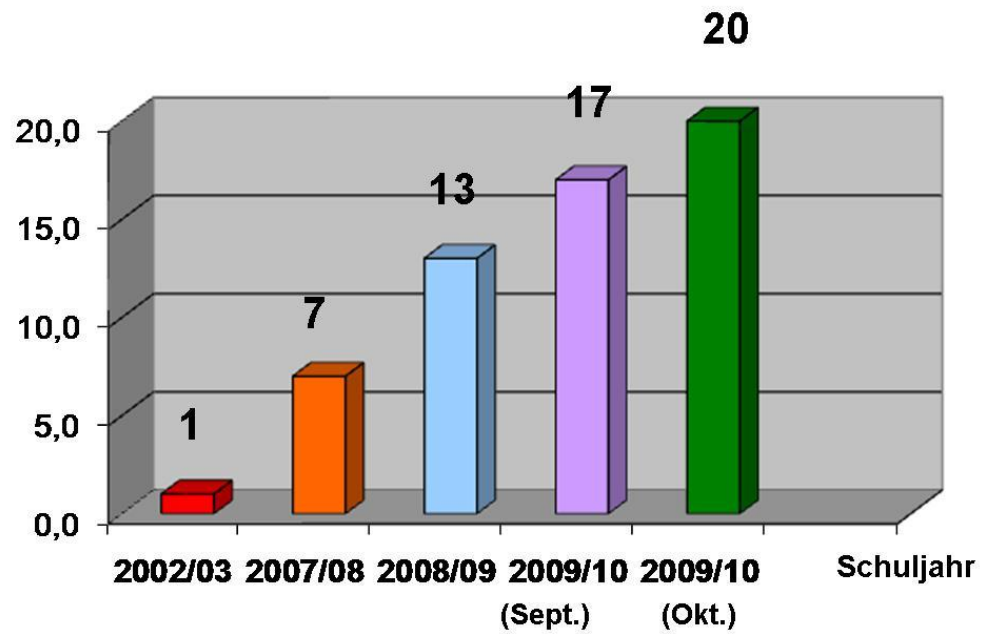
Protokoll: *Sprachanimation in trilateralen Begegnungen - Deutsch-französisch-polnisches „Labor“*. Bessunger Forst bei Darmstadt, 24.- 29.10.2004.

## **21 Anhang**

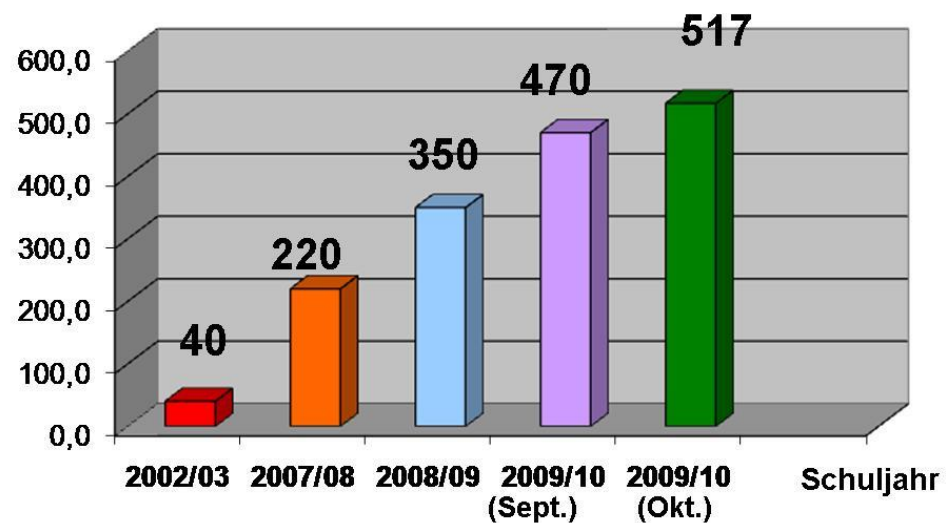
Anhang Nr.1

## Entwicklung des Wahlunterrichts in Tschechisch

### 1. Anzahl der Schulen



### 2. Anzahl der Schüler/-innen



MB-Dienststelle für die Realschulen in der Oberpfalz: Stand: 09.Okt. 2009 10-6009Okt09TschechStat



Anhang Nr. 2

Zeit	Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
8:00		Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück
9:00		Kennenlernen – Namen Bilder am Rücken, finde Partner, Interview, Me- dailion  <b>Produkt - Tableau</b> Erwartungen, Regeln	Thema einstieg Rundfunk - <b>Umfrage</b> Freiheit, Geschichte ohne Wörter <b>Produkt</b>  Erzähle eine Geschichte von deinen Eltern und stelle deinen Gegen- stand vor  <b>Produkt – aufgenom- mene Erzählung</b>	Gedicht: lesen, leich- te Analyse  Bilder im Gedicht  <b>Produkt – Fotos</b>	Interview  Führen von Inter- views im Dorf	Alle Produkte fertig- machen  Entstehung der Kon- zeption und des Pro- grammes für die Präsentation	Evaluation Aufräumen Kontaktliste  <b>ABFAHRT</b>
13:00		Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	
	Hausbesitzer: Begrüßung, Infos  Alle: gemeinsa- mes Kennen- lernen, Sozio- metrie etc.  Unsere WS: Begrüßung, Programm, Informationen	Ausflug mit Aktions- kunst in den Bergen, verschiedene Aktivitä- ten unterwegs	Comics  Arbeit mit einer Ge- schichte, Erzählungs- techniken  <b>Produkt – Comics</b> Brücke der Nationen	Gedicht schneiden, Upgrade und Colla- ge  <b>Produkt – Collage</b> mental maps - Land- karten von D, PL, CZ, „typische“ Be- wohner	Führen von Inter- views im Dorf  Reflexion der In- terviews	Vorbereitung der Präsentation	
18:30		Abendbrot	Abendbrot	Abendbrot	Abendbrot	Abendbrot	

## Protokoll der Lanterna Futuri Projektwoche in Niedamirów/Polen vom 29. März 2009 bis zum 4. April 2009

Werkstatt „Journalismus“; Leiter: Martin Benda; Dolmetscher: Olaf Matthei-Socha und Bara Konvalinkova

Protokollantin: Jennifer Neufend

beteiligte Schulen: Gymnasium Seifhennersdorf (D), Lyzeum Bolków (PL), Gymnasium Rumburk (CZ),

Tag, Zeit	Was	Wer	Methode	Ziel	Anmerkungen
<b>29.03.2009 Sonntag</b>					
19:45-20:45 Uhr	Vorstellen der Werkstattleiter, Dolmetscher und Betreuer; Regeln, Ablauf	Grzegorz			
	Kennenlernen	Martin	Spiel: Begrüßen und sich vorstellen in drei Sprachen; Sprachanimation	Kennenlernen	
	Kennenlernen	Mila	Soziometrie: Wir bilden eine Reihe anhand der Anfangsbuchstaben unserer Vornamen/unserer Augenfarbe	Ähnlichkeiten suchen und sortieren.	
	Kennenlernen	Mila	Bewegung und Name verbinden	Einprägen der Namen	

21:00-22:00 Uhr	Kennenlernen	Martin	Gegenstand zum Namen suchen (Tina, Tasse); Namen und Gegenstand werden in allen drei Sprachen auf ein Poster geschrieben; Sprachanimation	Einprägen der Namen und Kennenlernen	
	Kennenlernen	Martin	Soziometrie: das Sprechen von Sprachen wird räumlich dargestellt	Wissen, wer welche Sprache spricht (wie kann ich wen ansprechen?)	
	Energizer	Martin	im Kreis stehend wird ein Klatschimpuls weiter gegeben	Bewegung	
	Wochenplan vorstellen	Martin	auf einem Poster wird die Woche anhand einer Tabelle dargestellt und mit Inhalten gefüllt, Offene Runde – Raum für Fragen, Unklarheiten klären	Vertraut werden mit dem Wochenablauf	
<b>30.03.09 Montag</b>					
9:00-9:30	Warming-up	Martin	Bruder-Schwester-Rette mich!-Spiel	Bewegen und Kennenlernen	
	Warming-up	Martin	Surfer-Spiel Wellen-Impuls	Kennenlernen und Bewegen	
9.30-9.50	Buchstabentauschbörse	Martin	die Teilnehmer tauschen untereinander Buchstaben aus ihrem Namen,	Namen einprägen, Kennenlernen	

	Namentauschen	Martin	schnelles Tauschen der Karten mit Namen zur Musik, beim Stoppen der Musik den richtigen Teilnehmer zum Namen finden,	Namen einprägen, Kennenlernen	
	Symbol-Partner finden	Martin	non-verbales Kommunikationsspiel: Symbol auf dem Rücken, man muss seinen Partner finden mithilfe der anderen Teilnehmer; Symbol-Partner ist Partner für die folgende Aufgabe, Sprachanimation, Abbau von Hemmungen	Namen einprägen, Kennenlernen	
10.00-10:15	journalistische Form „Interview“ wird vorgestellt	Martin	Brainstorming „Was ist ein Interview?“	Basiswissen zum Interview erlangen	
10:15-11:20	Interviewe deinen Partner	Martin	die Teilnehmer sollen ihren Partner interviewen und das Interview möglichst inhaltlich und grafisch interessant auf einem DIN A4 Blatt gestalten	ein Interview durchführen, gleichzeitiges Überwinden der Sprachbarrieren und Kennenlernen	
11:20-11:45	Vorstellen der Interviews im Plenum		die Teilnehmer stellen den Interviewpartner anhand des Interviews vor	Kennenlernen und Vorstellen des Arbeitsergebnisses	
11:45-12:00	Pause				

12:00-12:25	bewegliches Wörterbuch	Martin	Gegenstände im Haus werden in dreisprachigen Teams mit Schildern beklebt, Sprachanimation	Kennenlernen, sich mit den Sprachen der anderen vertraut machen	
12:25-12:40	Erwartungen	Martin	Erwartungen (positiv und negativ) an die Woche werden auf Karten geschrieben	gemeinsame Erwartungen feststellen; sich aufeinander einstellen	
12:40-13:00	Regeln	Martin	gemeinsam werden Regeln für die Woche festgelegt und auf einem Poster festgehalten	Regeln als gemeinsames Produkt beschließen, Selbstverantwortung	
13:00-15:00	Mittagessen und Pause				
15:00-17:30	Wanderung	alle	Wanderung zum Grenzübergang, Spiele auf dem Weg, Besuch der Lanterna Futuri	Teilnehmer stehen an der polnisch-tschechischen Grenze; erfahrungsbezogenes Lernen	
18:00-19:00	Abendessen				
19:00-19:30	Zip-Zap-Zip-Spiel im Stuhlkreis	Martin	im Stuhlkreis spielen die Teilnehmer ein Spiel in drei Sprachen; eine Person in der Mitte sagt links/rechts (ebenso in polnischer wie in tschechischer	Namen lernen und Bewegen	

			Sprache) zu einem sitzenden Teilnehmer, der dann den Namen des linken bzw. rechten Sitznachbarn schnell nennen muss. Sprachanimation		
19:30-19:50	Blog	Martin	Einführen des journalistischen Mediums BLOG, Brainstorming; Aufgabenverteilung (jeden Tag berichten zwei Teilnehmer in dem Blog „blog.lanternafuturi.net“)	Vertraut werden mit einem journalistischen Medium, arbeiten an englischsprachigen Texten in sprachübergreifenden Gruppen	
19:50-20:00	Titel	Martin	Einführung und Brainstorming zu dem Titel in journalistischen Texten	Kennenlernen des journalistischen Begriffs „Titel“	
20:00-20:30	Verfassen eines Titels	Martin	Teilnehmer verfassen einen Titel zu dem Ausflug	Teilnehmer sollen versuchen, in dem Titel für den Ausflug, Kriterien dieser journalistischen Darstellungsform anzuwenden	
20:30-21:00	Auswertung/Feedback	Martin	Anhand eines Aquariums, das auf ein Poster aufgemalt wurde, und von den Teilnehmern erstellten Figuren, die im Aquarium leben, sollen die Teilnehmer	Teilnehmer und Team reflektieren den Tag	

			ihren Eindruck vom Tag soziometrisch darstellen		
<b>31.03.09 Dienstag</b>					
9:00-9:30	Warm-Up	Martin	Bewegungsspiel (Virus-Spiel) und Vertrauensspiel (Pendel),		
	Sprech- und Atemübungen	Martin	Einatmen in den Bauch, ausatmen mit Zisch-Laut, „Hal-lo“ laut aussprechen	Zusammenhang von Sprechen und Atmen verdeutlichen, Vorübung für das Arbeiten mit dem Aufnahmegerät	
9:30-10:00	Umfrage	Martin	Einführung Umfrage und Einführung in die Arbeit mit dem Aufnahmegerät; zur Übung interviewen sich die Teilnehmer gegenseitig (Frage: Was bedeutet für dich Freiheit?)	Sichere Arbeit mit dem Aufnahmegerät	
10:00-10:15	Pause				
10:15-11:55	Gegenstände zu 1989	Martin	Die Teilnehmer stellen ihre Gegenstände zum Thema 1989 vor, Fragen werden gestellt	Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Erinnerungen der Teilnehmer bzw. dessen, was ihnen erzählt wurde;	

				Auseinandersetzung mit den Ereignissen um 1989 in den drei Ländern	
11:55-12:00	Pause				
12:00-12:05	Energizer	Martin	Tee-Tanz: Lockerungsübungen für die Schultermuskeln, um geistig und körperlich wieder fit zu werden	Energie und Aufmerksamkeit	
12:05-13:00	1989	Martin	Die Teilnehmer erstellen in ihren Ländergruppen ein Mind-Map mit ihren Assoziationen zum Jahr 1989, dann ein gemeinsames Mind-Map	Spontane Assoziationen zum Jahr 1989 werden aufgeschrieben und besprochen, Fragen können gestellt werden	
13-15	Mittagessen und Pause				
15-15:30	Energizer	Martin	Prinzessin-Ritter-Drache-Spiel	Energie, Bewegung, Spaß	
15:30-16:00	Comic	Martin	Brainstorming und Einleitung zum Medium Comic	Kennenlernen des Mediums Comic	
16:00-16:45	Comics zeichnen	Martin	die Teilnehmer zeichnen in gemischten Ländergruppen ein Comic (3 DIN A 4 Blätter) zum Thema 1989 - Freiheit	Auseinandersetzung mit dem Thema 1989 in einer Bildsprache -	



				Storytelling	
16:45-17:00	Vernisage	Martin	Ausstellung der Comics	die Teilnehmer haben die Möglichkeit, ihre Ergebnisse vorzustellen und die anderen zu sehen	
17:00-17:10	Pause				
17:10-18:20	Brücke der Nationen	Martin	die Gruppe wird in zwei Nationen, A und B, geteilt. Sie sollen gemeinsam eine Brücke bauen; bei der Planung dürfen sie nicht sprechen, sie dürfen nur mit Gesten und Mimik sowie mit Zeichnungen und Boten arbeiten	Teilnehmer lernen, dass gemeinsam etwas entstehen kann, ohne dass man dieselbe Sprache spricht	diese Aufgabe hat die Gruppe nachhaltig geprägt und zusammengeführt; die Brücke wurde am Ende der Woche in Teilen zerschnitten von den Teilnehmern mit nach Hause genommen
18:20 – 18.30	Feedback	Martin	Aquarium	Teilnehmer und Team reflektieren den Tag	
18:30-20:00	Abendbrot und Pause				
20:00-22:00	gemeinsames		im Parada wird Film „Baracca“ (ohne		

	Filmsehen mit den übrigen Gruppen		Sprache) gesehen		
<b>01.04.09 Mittwoch</b>					
09:00-09:30	Warming-up	Martin	Kuhstall-Spiel sowie Vertrauensübung	warm werden und Vertrauen in die Gruppe gewinnen	
9:30-9:45	Reflexion des Brückenbaus	Martin	die Teilnehmer reflektieren in einem Stuhlkreis um die Brücke den Prozess des Baus	Teilnehmer äußern sich zu ihren bei der Aufgabe gewonnenen Erfahrungen	
09:45-10:15	Einführung „Statuen“	Martin	die Teilnehmer bewegen sich zur Musik im Raum, wenn die Musik stoppt, bilden sie Statuen zu Begriffen, die ihnen der Spielleiter nennt (bspw.: Spinne, Zorn, du sollst lieben! etc)	die Teilnehmer sammeln erste Erfahrungen darin, Sprache in „menschlichen Statuen“ darzustellen; Vorbereitung für die Arbeit mit dem Gedicht	
10:15-10:40	Gedicht lesen	Martin	die Teilnehmer erhalten Zeit, das Gedicht „Herr Cogitos Vermächtnis“ von Z. Herbert zu lesen	individuelle Auseinandersetzung mit dem Gedicht	
10:40-11:45	Statuen zum Gedicht	Martin	die Teilnehmer bauen Statuen zu von ihnen ausgewählten Strophen oder Zeilen des Gedichts	Darstellen des Gedichts in Statuen (handlungs- und	

				produktionsorientierte Auseinandersetzung mit dem Text)	
11:45-12:00	Pause				
12:00-13:00	Vorbesprechung des Abends	Martin			
15:00-15:30	Energizer	Martin	Sprachanimationsspiel Stop and Go - „schnell-langsam“ in drei Sprachen; Sprachanimation und Bewegung	die Teilnehmer lernen einige Worte in anderen Sprachen und diese anzuwenden und genau hin zu hören	
	Wie geht's?-Spiel	Martin	Sprachanimation „Gebrochener Satz“ - „Wie geht's?“ – „gut/schlecht“ in drei Sprachen – Wörter geschrieben auf verschiedenen Kärtchen und gemeinsam gemischt; zuerst Sätze richtig bauen und dann Teilnehmer laufen umher und sprechen andere Teilnehmer in einer Sprache an, die nicht ihre Muttersprache ist;	die Teilnehmer lernen einige Worte in anderen Sprachen und diese anzuwenden und genau hin zu hören	
15:30-15:45	Einführung in die Dekonstruktion des Gedichts	Martin	de Teilnehmer sollen das Gedicht von Z. Herbert zerschneiden und aus Teilen des Gedichts ein neues	erlernen einer nicht herkömmlichen Arbeitsweise mit	

15:45-16:45	Arbeit an dem „neuen“ Gedicht	Martin	erstellen;	Gedichten, kreative Ausdrucksarbeit	
16:45-17:00	Zusammenführung im Plenum		die neuen Gedichten werden vorgelesen; sie haben die Gelegenheit, Feedback zu der Arbeit abzugeben	die Teilnehmer stellen ihre Produkte vor und setzen sich mit dem Arbeitsprozess auseinander	
17:00-17:20	Energizer	Martin	Stuhlbesetzen - Energizer	Bewegung	
17:20-17:30	Einführung „mental map“ und „Stereotyp Bewohner“	Martin	die Teilnehmer sollen in ihren Ländergruppen mental maps und Landkarten von D, PL und CZ erstellen und zudem die „typischen“ Bewohner zeichnen	Auseinandersetzung mit dem eigenen Wissen über „die anderen“ und dem Wissen der anderen über das eigene Land und die Bewohner	
17:30-18:25	Erstellen der „mental maps“ und „Stereotypen Bewohner“				
18:25 – 18:30	Feedback	Martin	Aquarium	Teilnehmer und Team reflektieren den Tag	
18:30-20:00	Abendbrot und Pause  Vorbereiten des Lagerfeuers				

20:00-22:00	Lagerfeuer/Austreiben des Winters		am Lagerfeuer sitzend wird gesungen, Spiele in der gesamten Gruppe (auch mit den anderen Werkstätten) werden gespielt; eine Puppe wird symbolisch, um den Winter zu vertreiben, verbrannt	gemeinsame Freizeitaktion	
<b>02.04.09 Donnerstag</b>					
09:00-09:30	Warming-up	Martin	Pinguine-Flamingo, <b>Augenkontakt-Spiel</b>	warm werden und Vertrauen in die Gruppe gewinnen	
09:30-11:00	Besprechung der „mental maps“ und der Stereotypen-Bilder	Martin/Olaf	die Teilnehmer sprechen über ihre Erfahrungen beim malen der maps und der Bilder; Stereotype und das Bild vom anderen werden diskutiert und kritisch hinterfragt; Vorurteile werden geäußert und besprochen und thematisiert,	die Teilnehmer erkennen, dass sie ein Bild vom anderen haben; die Bilder entsprechen nicht den Personen, die sie kennen gelernt haben; Stereotypen werden auch als gefährlich erkannt	
11:00-11:30	Pause				
11:30-11:45	offene Fragen	Martin	offene Fragen oder Gefühle zu den Stereotypen werden auf Karten geschrieben	abschließende Auseinandersetzung mit dem Thema	

11:45-12:00	Einführung in die journalistische Form „Interview“	Martin	Brainstorming zum Interview	die Teilnehmer machen sich ein Bild davon, was für ein Interview wichtig ist (Art der Fragestellung, dramatische Entwicklung des Interviews etc.)	
12:00-13:00	Führen von Interviews im Dorf	Martin	die Teilnehmer werden in zwei Teams ins Dorf geschickt, wo sie mit den Bewohnern Interviews zum Thema 1989 - Freiheit führen sollen; dabei sollen/können sie auch ihre noch offenen Fragen aus der Auseinandersetzung mit den Stereotypen einbringen	Führen eines Interviews	
13:00-15:00	Mittagessen und Pause				
15:00-15:45	Energizer	Martin	Mixer-Toaster Spiel, Katze-Maus,	Bewegung und Energie tanken	
15:45-16:50	Anhören der Interviews	Martin	die Interviews werden von der Gruppe angehört (einschließlich der Übersetzung durch die Dolmetscher)	Sichten und Ordnen der Ergebnisse	
16:50-17:00	Pause				

17:00-17:30	Reflexion der Interviews	Martin	die Teilnehmer berichten von ihren Erfahrungen, die sie beim Führen der Interviews sammeln konnten; bewerten der Ergebnisse	die Teilnehmer stellen anhand der Reflexion den Wert der Aussagen fest („Könnt ihr mit den O-Tönen einen Text schreiben bzw. ein Interview schneiden?“)	
17:30-18:30	Zweite Runden: Führen eines Interviews	Martin	da das Material für eine zufriedenstellende Weiterarbeit nicht ausreicht, gehen die Teilnehmer ein weiteres Mal ins Dorf, um Bewohner zu interviewen	sammeln neuer bzw. weiterer Aussagen zum Thema 1989	
18:30-19:30	Abendbrot und Pause				
19:30-20:00	Feedback	Martin	Aquarium	Teilnehmer und Team reflektieren den Tag	
<b>03.04.09 Freitag</b>					
09:00-09:30	Warming-up	Martin	Kettenfangen, Apfel werfen – jonglieren		

09:30-09:50	Besprechung des Tagesablaufs	Martin	in Anbetracht der Tatsache, dass abends die Präsentation stattfinden soll, müssen Aufgaben verteilt werden; die Teilnehmer müssen bis nachmittags ihre Texte schreiben/ihre Audiobeiträge schneiden und alles vorbereiten	eigenverantwortlich (mit Unterstützung des Teams) sollen die Teilnehmer ihre Produkte herstellen	
09:50-10:00	Pause				
10:00-12:30	Arbeit an den Produkten				
12:30-13:30	Mittagessen und Pause				
13:30-18:00	Arbeit an den Produkten und Vorbereitung der Präsentation am Abend				
18:00-19:00	Abendbrot				
19:00-20:00	Vorbereitung der Präsentation				



20:00-23:00	Präsentation		die Teilnehmer stellen ihre Produkte der Woche in einer Ausstellung vor; in einer PowerPoint-Präsentation werden die Statuen und deichte präsentiert; die Teilnehmer lesen ihre Gedichte vor etc.	die Woche schließt mit der Präsentation der Ergebnisse ab; auch die Ergebnisse der anderen Werkstätten werden besichtigt	
<b>04.04.09 Samstag</b>					
09:00-09:30	Ausfüllen der Fragebögen für die Evaluation				
09:30-09:45	Warming-up	Martin	Katz-und-Maus-Spiel	Bewegung und beginnende Verabschiedung	
09:45-10:00	Soziometrisches Spiel	Alle	alle stehen im Kreis, jemand tritt in die Mitte und macht eine Äußerung zu der Woche; je nach dem wie groß die Zustimmung der anderen Teilnehmer ist, treten sie an den in der Mitte stehenden heran; je näher desto höher die Zustimmung	Reflexion sowie Verabschiedung	
10:00-10:30	Packen und Aufräumen				

10:30-10:45	Feedback	alle	abschließendes Aquarium	Teilnehmer haben abschließend die Gelegenheit, Feedback zur Woche zu äußern	
10:45-11:00	soziometrisches Kreisdiagramm	Alle	In einem Kreis, der in acht Teile geteilt wird und auf ein großes Blatt Papier gezeichnet wird, sollen die Teilnehmer ihre Meinung mithilfe von Punkten ausdrücken	Reflexion und Auseinandersetzung mit der Woche, anonym	
11:00-11:30	Abschied	Alle	Jeder Teilnehmer hat ein Blatt Papier auf dem Rücken, auf das die anderen Teilnehmer Wünsche, Gedanken etc. schreiben	Verabschieden	
12:20	Abschlussritual	alle	„Wish – Wusch“ TN übergeben sich Energie, die dann in den Kosmos wegfliegt.		
12:30	Abreise				