

FD-Begleitveranstaltung PPS III (Teil der PPS) Mathematik  
LVL: Mayr Markus

# Erlebnispädagogik

Eine Ideensammlung mit Fokus Mathematik

|                          |                                                                                          |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Name</b>              | <b>Johannes Baischer</b>                                                                 |
| <b>Matrikelnummer</b>    | 12127340                                                                                 |
| <b>E-Mail-Adresse</b>    | <a href="mailto:Johannes.Baischer@stud.plus.ac.at">Johannes.Baischer@stud.plus.ac.at</a> |
| <b>Unterrichtsfächer</b> | Informatik-Mathematik                                                                    |
| <b>LV-Gruppe</b>         | Gruppe 1                                                                                 |

Datum der Abgabe: 24.02.2025

## Inhaltsverzeichnis

|                                                                                                                                                          |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>VORWORT</b>                                                                                                                                           | <b>II</b> |
| <b>THEORETISCHER HINTERGRUND</b>                                                                                                                         | <b>1</b>  |
| <b>WAS IST ERLEBNISPÄDAGOGIK?</b>                                                                                                                        | <b>1</b>  |
| DEFINITION                                                                                                                                               | 1         |
| ZIELE                                                                                                                                                    | 2         |
| DIE WICHTIGSTEN „DONT’S“ DER ERLEBNISPÄDAGOGIK                                                                                                           | 5         |
| <b>IDEENSAMMLUNG</b>                                                                                                                                     | <b>7</b>  |
| EINSATZBEREICH DER ÜBUNGEN                                                                                                                               | 7         |
| 1. ÜBUNG: DEINE DREI ZAHLEN                                                                                                                              | 7         |
| 2. ÜBUNG: HUHN UND EI                                                                                                                                    | 8         |
| 3. ÜBUNG: METEORITENHAGEL                                                                                                                                | 9         |
| BONUSÜBUNG AUS SOZIALEN MEDIEN: SPONTANES BEWERBUNGSGESPRÄCH (IDEE:<br><a href="https://www.youtube.com/@4FEINDE">HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/@4FEINDE</a> ) | 11        |
| <b>ZUSAMMENFASSUNG</b>                                                                                                                                   | <b>13</b> |
| <b>PERSÖNLICHES RESÜMEE</b>                                                                                                                              | <b>14</b> |
| RESÜMEE ZUM LEHRAMTSTUDIUM                                                                                                                               | 14        |
| RESÜMEE ZUM SCHULEINSTIEG                                                                                                                                | 14        |
| <b>ABBILDUNGSVERZEICHNIS</b>                                                                                                                             | <b>i</b>  |
| <b>LITERATURVERZEICHNIS</b>                                                                                                                              | <b>i</b>  |

## Vorwort

*Diese Seminararbeit wurde im Rahmen der Fachdidaktische Begleitlehrveranstaltung PPSIII verfasst. Einer der Themenschwerpunkte im Seminar war dabei die Erlebnispädagogik, welche im gesamten Studium bis jetzt nie große Aufmerksamkeit erfahren durfte. Deswegen wollte ich die Gelegenheit dieser Arbeit nutzen, um einen tieferen Einblick zu erhalten und einige praktische Beispiele und Übungen zu verschiedenen Erlebnissen zu durchstöbern.*

***(Erlebnispädagogik, Let`s Play, Studienresümee)***

## Theoretischer Hintergrund

### Was ist Erlebnispädagogik?

Werner Michl beschreibt Erlebnispädagogik als eine pädagogische Methode, die „junge Menschen durch exemplarische Lernprozesse und bewegtes Lernen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen – vornehmlich in der Natur – stellt. Ziel ist es, die Persönlichkeitsentwicklung zu fördern und sie zu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortungsvoll zu gestalten“ (Michl, 2020). Besonders hervorzuheben ist hier der Fokus auf „junge“ Menschen und die „Natur“. In einer Zeit, in der so viel Unterhaltungsangebot innerhalb der eigenen vier Wände vorhanden ist, verlieren heranwachsende Menschen den Mehrwert von „echten Erlebnissen“ zunehmend aus den Augen. Erwachsene, die damit nie in Kontakt getreten sind, werden höchstwahrscheinlich der nächsten Generation auch keinen Impulse in diese Richtung setzen.

Erlebnispädagogik wird oft mit Abenteuer, tiefen und prägenden Eindrücken assoziiert und hat sich mittlerweile in vielen pädagogischen Praxisfeldern etabliert, darunter Jugendarbeit, Heimerziehung und berufliche Bildung. Michl betont, dass Erlebnispädagogik nicht nur auf sportliche Aktivitäten reduziert werden sollte. Vielmehr sind es Erfahrungen in der Natur, Gruppenprozesse und Herausforderungen, die das Lernen fördern. Dabei hebt er hervor, dass Erlebnispädagogik nicht mit reiner Freizeitpädagogik oder bloßer Selbsterfahrung verwechselt werden darf – entscheidend ist das pädagogische Ziel und der bewusste Reflexionsprozess.

### Definition

Erlebnispädagogik ist eine handlungsorientierte Methode, die darauf abzielt, Menschen durch physische, psychische und soziale Herausforderungen in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu fördern und sie zu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortungsvoll zu gestalten. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass sie nicht an bestimmte Orte oder Institutionen gebunden ist, sondern durch gezielte Erfahrungen nachhaltige Lernprozesse ermöglicht. Erlebnispädagogik ist somit mehr als das bloße Erleben von Abenteuern, sie nutzt intensive, oft ungewohnte Situationen, um Erkenntnisse zu fördern, die in den Alltag der Teilnehmenden integriert werden können.

Nach Heckmair und Michl (2012) basiert Erlebnispädagogik auf exemplarischen Lernprozessen, die durch direkte Erfahrung und reflektiertes Lernen geprägt sind. Sie

unterscheidet sich von herkömmlichen pädagogischen Ansätzen, indem sie den Lernenden aktiv in den Mittelpunkt stellt und ihn herausfordert, über sich hinauszuwachsen. Dabei spielen Naturerfahrungen, soziale Interaktionen und körperliche Aktivitäten eine zentrale Rolle.

Historisch gesehen wurzeln erlebnispädagogische Konzepte in verschiedenen Bildungstraditionen. Bereits Platon betonte die Bedeutung von Erfahrung und Reflexion im Lernprozess, während Aristoteles das Lernen durch aktive Beteiligung hervorhob. Später griffen Reformpädagogen wie John Dewey oder Kurt Hahn diese Prinzipien auf und entwickelten sie weiter. Heute wird Erlebnispädagogik in zahlreichen Kontexten angewendet – von der Schule über die Sozialpädagogik bis hin zur Personalentwicklung. (Tiedemann, 2021, S. 9–11)

Ein wesentliches Merkmal der Erlebnispädagogik ist die Reflexion der gemachten Erfahrungen. Durch gezielte Nachbesprechungen wird das Erlebte verarbeitet und auf andere Lebensbereiche übertragen. So trägt Erlebnispädagogik dazu bei, Selbstvertrauen, Teamfähigkeit und Verantwortungsbewusstsein zu stärken und ermöglicht individuelles Wachstum sowie gesellschaftliche Teilhabe.

(Tiedemann, 2021, S. 8–16)

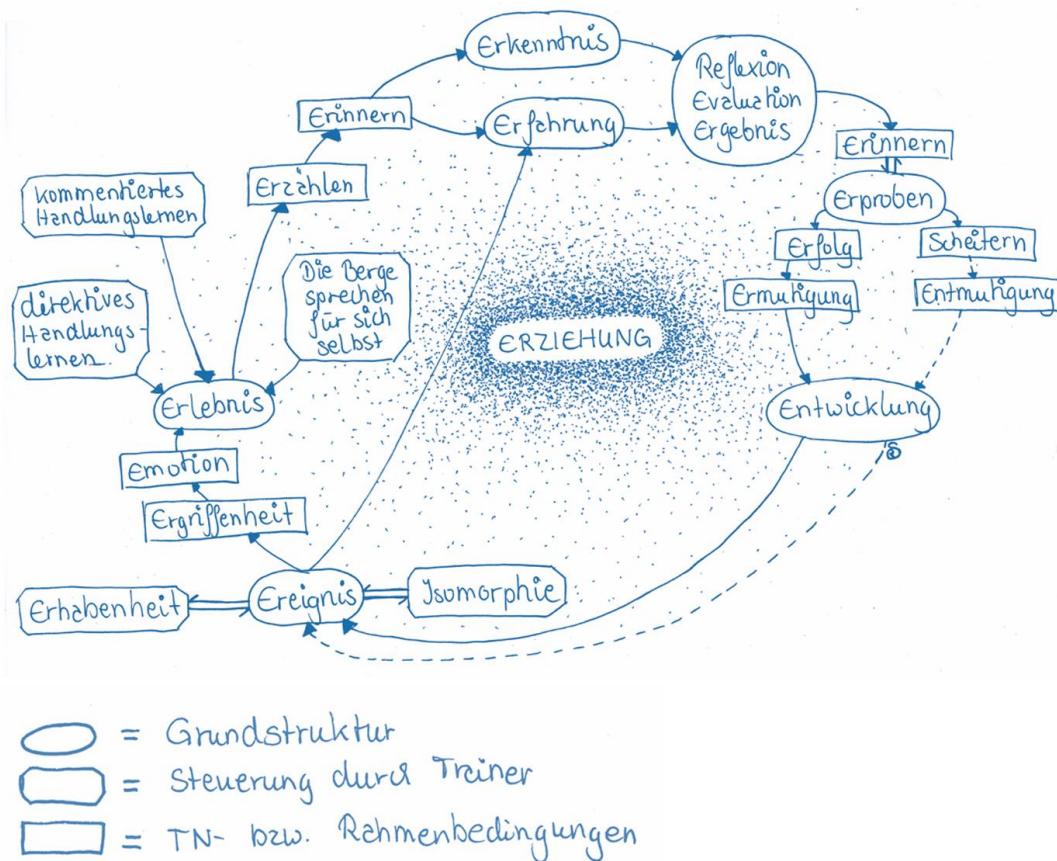
## **Ziele**

Das übergeordnete Ziel der Erlebnispädagogik ist die Förderung sozialer Kompetenzen. Sie zielt darauf ab, das Individuum in seiner Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen und gleichzeitig die Integration in soziale Gruppen zu fördern. Dazu gehört die Entwicklung von Selbstvertrauen, Eigenverantwortung und Selbststeuerung sowie der Aufbau von Fähigkeiten zur sozialen Interaktion, wie Empathie, Kommunikationsfähigkeit und Kooperationsbereitschaft.

Durch das Erleben und aktive Bewältigen realer Herausforderungen innerhalb einer Gruppe sollen die Teilnehmenden lernen, eigene Ziele zu verfolgen, ohne dabei die Bedürfnisse anderer zu vernachlässigen. Dies geschieht oft durch naturnahe und herausfordernde Aktivitäten, die praxisnah erlernt und reflektiert werden. Letztlich verfolgt die Erlebnispädagogik einen ganzheitlichen Ansatz, der neben sozialen Kompetenzen auch Sach- und Methodenkompetenzen einbezieht, um die Handlungskompetenz der Teilnehmenden zu stärken. (Kinne, 2013, S. 21–23)

Ein besonderes Konzept an dem man das Ziel der Erlebnispädagogik ablesen kann ist die sog. „E-Kette“. Sie beschreibt den erlebnispädagogischen Lernprozess in mehreren Phasen, die alle mit „E“ beginnen. Dabei steht das Erlebnis am Anfang: Eine intensive, oft ungewohnte Situation schafft die Basis für neues Lernen. Das Erschauen beschreibt die emotionale Wahrnehmung, während die Erprobung das aktive Handeln in der Herausforderung betont. Erst durch die bewusste Reflexion entsteht aus der Erfahrung eine Erkenntnis, die anschließend evaluiert und in den Alltag übertragen wird.

Die E-Kette verdeutlicht, dass nachhaltiges Lernen nicht allein durch das Erleben geschieht, sondern erst durch Reflexion und Transfer in den eigenen Kontext. Erlebnispädagog:innen können diesen Prozess steuern, indem sie entweder direktive Anleitungen geben oder das Erlebnis zunächst wirken lassen und später reflektieren. Besonders betont wird, dass persönliche Entwicklung nicht nur durch Erfolge, sondern auch durch Herausforderungen und Misserfolge gefördert wird. Durch bewusst gestaltete Erfahrungen werden nicht nur individuelle, sondern auch soziale Kompetenzen gestärkt. Damit zeigt die E-Kette, dass Erlebnispädagogik mehr ist als Abenteuer – sie ist ein strukturiertes Lernmodell zur Persönlichkeitsentwicklung.



**Abbildung 1 "E-Kette" von Michl**

„Wir sprechen erst dann von Erlebnispädagogik, wenn nachhaltig versucht wird, die Erlebnisse durch Reflexion und Transfer pädagogisch nutzbar zu machen. Klettern, Schlauchbootfahren oder Segeln sind Natursportarten, die viel Freude und Sinn vermitteln. Sie bleiben aber lediglich eine Freizeitbeschäftigung, wenn sie um ihrer selbst willen durchgeführt werden“ (Michl, 2020, S. 13).

## Die wichtigsten „Dont's“ der Erlebnispädagogik

Die Erlebnispädagogik ist eine wirksame Methode, um soziale Kompetenzen, Selbstwirksamkeit und Teamfähigkeit zu fördern. Sie lebt von herausfordernden Erfahrungen, die Teilnehmende aus ihrer Komfortzone herausführen und Reflexionsprozesse anstoßen. Doch damit die Methoden ihre volle Wirkung entfalten, ist es entscheidend, bestimmte Fehler zu vermeiden. Die größten Don'ts in der Erlebnispädagogik betreffen vor allem den Umgang mit Freiwilligkeit bzw. das Fehlen dieser und die eigene Haltung der Lehrperson zu den Übungen.

Ein grundlegender Fehler in der Erlebnispädagogik ist es, Teilnehmende zu einer Aktivität zu drängen oder ihnen subtil das Gefühl zu vermitteln, dass sie mitmachen müssen. Menschen lassen sich ungern zu etwas zwingen – das gilt insbesondere für Erwachsene, die sich in ihrer Komfortzone wohlfühlen und sich vor ungewohnten oder herausfordernden Situationen scheuen. Wer sich unwohl fühlt oder aus Zwang handelt, wird kaum positive Lernerfahrungen sammeln, Erlebnispädagogische Aktivitäten sollten daher immer auf dem Prinzip der Freiwilligkeit beruhen. Das bedeutet nicht, dass Teilnehmende sich jeder Herausforderung entziehen können, sondern dass sie sich auf die Aktivität einlassen, weil sie sich dazu bereit fühlen. Eine Möglichkeit, dies zu fördern, ist das Konzept der *Challenge by Choice* – eine Herausforderung wird angeboten, aber jede:r entscheidet selbst, in welchem Umfang sie oder er sich darauf einlässt. Natürlich ist es von Seiten der Übungsleitung erlaubt, Teilnehmende zu motivieren mitzumachen, aber man sensibel dafür bleiben, ernstzunehmende Abneigung zu erkennen und zu respektieren.

Ein anderer großer Fehler ist es, Aktivitäten durchzuführen, die keinen direkten Bezug zum pädagogischen Ziel haben. Das führt dazu, dass Teilnehmende nicht verstehen, warum sie bestimmte Aufgaben erfüllen sollen. Besonders bei skeptischen Gruppen kann dies Widerstand auslösen oder dazu führen, dass die Übung als Zeitverschwendung empfunden wird. Jede Aktivität sollte in einen klaren didaktischen Rahmen eingebettet sein. Die Spielleitung muss den Transfer zur Lebensrealität der Teilnehmenden herstellen und den Sinn der Übung vermitteln. Reflexionsphasen sind essenziell, um den Mehrwert der Erfahrung bewusst zu machen. Man will sich hier nicht erwischen lassen auf die Frage „Warum machen wir das Ganze?“ keine Antwort zu wissen.

Wer eine Methode halbherzig anleitet oder selbst unsicher wirkt, verliert auch schnell die Gruppe. Teilnehmende reagieren auf Unsicherheit entweder mit Skepsis oder Desinteresse, eine gute Vorbereitung ist hier meiste die Lösung. Im besten Fall hat man als

Methodenleiter:in die Übung bereits durchgeführt/erprobt und etwas Erfahrung damit, klare Anweisungen zu geben und die Reaktionen der Gruppe einschätzen. Selbstbewusstes Auftreten und eine authentische Begeisterung für die Methode sind entscheidend, um Teilnehmende zu motivieren. Sätze wie „Ich weiß nicht, ob das klappt, aber wir probieren es mal...“ oder „Jetzt kommt etwas ganz Verrücktes!“, wenn auch transparent/gut gemeint, lösen hier den genau gegenteiligen Effekt aus. Auch Überdramatisierung führt dazu, dass Teilnehmende skeptischer reagieren als nötig. Eine Übung sollte so angekündigt werden, dass sie als natürlicher Bestandteil des Unterrichts/Programms erscheint. Die Spielleitung sollte sachlich, aber motivierend erklären, was als Nächstes passiert. Es hilft, konkrete Ziele und den Nutzen der Aktivität zu benennen.

Erlebnispädagogische Methoden sollten nicht improvisiert oder spontan ausprobiert werden. Unsicherheiten der Leitungsperson übertragen sich auf die Gruppe und können dazu führen, dass Teilnehmende sich unwohl fühlen. Bevor eine Methode mit einer Gruppe eingesetzt wird, sollte sie in einem sicheren Rahmen erprobt werden. Dies kann mit Kolleg:innen oder einer Testgruppe geschehen. Eine Reflexion im Anschluss hilft, Feinheiten der Anleitung zu optimieren.

Erlebnispädagogik lebt von authentischen Erfahrungen. Wer stattdessen durch subtile Tricks oder überredende Kommunikation Teilnehmende zu einer bestimmten Handlung drängt, untergräbt das Prinzip der Freiwilligkeit. Anstatt Druck auszuüben, einen möglicherweise wünschenswerten Ausgang zu erreichen, sollte die Spielleitung Teilnehmenden den Raum geben, sich auf die Erfahrung einzulassen, und alles sehr persönlich zu erleben. Am Ende geht es darum eine Erfahrung gemacht zu haben und nicht *die eine* Erfahrung.

Die Erlebnispädagogik ist ein kraftvolles Instrument zur Persönlichkeitsentwicklung. Um diese Entwicklung nicht zu untergraben, müssen Leitungspersonen sich ihrer Verantwortung bewusst sein. Die größten Fehler lassen sich vermeiden, indem Aktivitäten durchdacht geplant, klar kommuniziert und mit Freiwilligkeit sowie Sinnhaftigkeit verknüpft werden. Nur so können Teilnehmende echte, nachhaltige Lernerfahrungen machen.

(Bertz et al., 2021, S. 20)(Bertz et al., 2021, S. 43)

## Ideensammlung

### Einsatzbereich der Übungen

Spiele und interaktive Übungen sind ein wertvolles Werkzeug in Seminaren und Workshops und für uns am wichtigsten im Schulbetrieb, um Lernen lebendig zu gestalten und nachhaltige Erkenntnisse zu ermöglichen. Diese Übungen können Kennenlernen über die inhaltliche Arbeit bis zur Reflexion eingesetzt werden. Je nach Anwendungsfall können die meisten Spiele natürlich noch kreativ angepasst werden, um sie individueller für die betreffende Gruppe zu gestalten, was dem ganzen Thema noch eine zusätzliche persönliche Note gibt.

Viele gute Übungen sind im dritten Kapitel von „Let’s Play!“ (Bertz et al., 2021, S. 61ff) zu finden. Drei dieser Übungen möchte ich hier herausnehmen und noch einmal vorstellen und kommentieren.

### 1. Übung: Deine drei Zahlen

#### Vorbereitung / Materialien

**Teilnehmerzahl:** flexibel, optimal gerade

**Dauer:** ca. 20 Minuten bei 10 Teilnehmenden

**Material:** Zettel und Stift

**Einsatzbereich:** Besseres Kennenlernen (*kein Icebreaker*)

#### Ablauf

Jede:r Teilnehmende überlegt sich drei Zahlen, die eine persönliche Bedeutung haben können (z. B. Geburtsjahr, Anzahl bereister Länder, Lieblingszahl). Diese werden auf kleine Kärtchen notiert. Anschließend werden Zweierteams (oder bei ungerader Anzahl eine Dreiergruppe) gebildet. Eine Gruppe wird aufgerufen, in welcher die Teilnehmenden ihre Karten tauschen und versuchen zu erraten, welche Bedeutung die Zahlen der anderen Person haben, ohne dass diese sofort eine Erklärung gibt. Der Rest der Teilnehmer hört während der Interpretation still zu. Erst nach der Interpretation klärt die Person die wahre Bedeutung ihrer Zahlen auf. Danach wechseln die Gruppen, bis alle ihre Zahlen vorgestellt haben.

## Ziel/Nutzen/Reflexion

Diese Übung dient dem vertieften Kennenlernen in Gruppen, die sich bereits oberflächlich kennen. Sie schafft eine persönliche Verbindung, indem Teilnehmende bedeutungsvolle Aspekte ihres Lebens preisgeben. Gleichzeitig fördert sie Kreativität und Humor, da die Interpretationen oft zu lustigen oder überraschenden Ideen führen. Als Reflexion könnte man sich die Fragen stellen: „Was hat mich zu meinen Einschätzungen verleitet? Waren sie richtig? Habe ich bereits alle Fakten über die andere Person gewusst?“

## Eigener Kommentar

„Deine drei Zahlen“ eignet wunderbar als Kennenlernspiel, wenn man sich schon kennt, da es sich um sehr spezifische Fakten handelt. Da man sich aber schon kennt, kann man versuchen, die Zahlen in einen passenden Kontext zu bringen.

Als Knackpunkt sehe ich die Offenheit der Zahleninterpretation, wenn es um obszöne Aussagen geht, wozu evtl. unreife SuS verleitet sind. Diese gehören schlicht unterbinden sobald sie auftreten wenn nicht sogar vor dem Spiel.

## 2. Übung: Huhn und Ei

### Vorbereitung / Materialien

**Teilnehmerzahl:** 6 bis ca. 20 Personen

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Material:** Ein Huhn und ein Ei *(aus z.B. Plüsch, es funktionieren aber auch andere Gegenstände)*

**Einsatzbereich:** Aktivierung, Inhaltlich (z.B. Kommunikationstraining)

### Ablauf

Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf, auch die Übungsleitung reiht sich ein. Die Übung beginnt mit einem Huhn in der rechten Hand und einem Ei in der linken Hand der Trainerin / des Trainers. Das Huhn wird an die Person rechts von einem weitergegeben, die dabei fragen muss: „Was ist das?“ Die Person von der da Huhn kommt antwortet: „Das ist ein Huhn.“ Die erste Person wendet sich der nächsten zu, will das Huhn übergeben und wird ebenfalls gefragt: „Was ist das?“ Daraufhin fragt sie die vorherige Person, bis die Frage wieder zur Übungsleitung zurückkommt. Erst nach deren Antwort kann die

Information reihum weitergegeben werden. Das gleiche Prinzip gilt für das Ei auf der linken Seite. Sobald Huhn und Ei aufeinander treffen, wird es schwieriger, da die Teilnehmenden beide Prozesse koordinieren müssen. Erst wenn Huhn und Ei vollständig die Seiten gewechselt haben, ist die Übung beendet.

### **Ziel/Nutzen/Reflexion**

Diese Übung sensibilisiert auf spielerische Weise für Prozessabläufe, Kommunikation und Multitasking. Sie zeigt auf, wie kompliziert unklare Informationsweitergabe und ineffiziente Prozesse sind. Durch die entstehende Dynamik können Teilnehmende erkennen, wo Verzögerungen oder Fehler auftreten und was sie daraus für die Praxis lernen können. In der Reflexionsrunde kann diskutiert werden, an welchen Stellen der Prozess ins Stocken geraten ist und welche Strategien helfen könnten, um Abläufe effizienter zu gestalten.

### **Eigener Kommentar**

Ich finde die Übung, wenn man sie nicht gerade für einen inhaltlichen Zweck verwendet sehr schnell durchzuführen, wenn man eine sehr ruhige introvertierte Klasse aktiv bekommen will. Die Einstiegshürden sind nicht sehr groß, jeder hat das selbe zu tun, man muss nichts persönliches preisgeben und doch kommt man dazu mit ein paar Personen zu sprechen. Besonders spannend wird es, wenn sich die beiden Gegenstände in der Mitte treffen, was zu lustiger Verwirrung führen könnte.

## **3. Übung: Meteoritenhagel**

### **Vorbereitung / Materialien**

**Teilnehmerzahl:** mind. 6, optimal 10-20

**Dauer:** 5 Minuten

**Material:** mehrere Bälle

**Einsatzbereich:** Energizer, Inhaltlich (z.B. Kommunikationstraining)

## Ablauf

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf, auch die Übungsleitung nimmt teil. Diese beginnt, indem sie einem zufälligen Teilnehmenden einen Ball zuwirft und dabei erklärt, dass sich jede:r genau merken muss, von wem sie oder er den Ball erhalten hat und an wen er weitergeworfen wird. Der Ball durchläuft so alle Teilnehmenden einmal und kommt zur Trainerin /zum Trainer zurück. Anschließend wird der gleiche Wurfablauf erneut durchgeführt, um die Reihenfolge zu festigen.

Nach ein bis zwei Runden wird das Spiel gesteigert: Während der erste Ball noch unterwegs ist, kommen nach und nach weitere Bälle ins Spiel. Die Konzentration steigt, da immer mehr Bälle gleichzeitig durch die Luft fliegen. Zum Schluss kann als zusätzliche Herausforderung das Kommando „Rückwärts!“ gegeben werden, sodass alle die Bälle nun in umgekehrter Reihenfolge weitergeben müssen.

## Ziel/Nutzen/Reflexion

Die Übung ist in erster Linie ein netter Energizer, der Konzentration fordert. Sie verdeutlicht außerdem, dass Kommunikation nur funktioniert, wenn das Gegenüber empfängsbereit ist, und dass klare Strukturen sowie verlässliche Abläufe entscheidend für einen reibungslosen „Informationsaustausch“ sind. Zudem wird sichtbar, dass Multitasking und fehlende Koordination schnell zu Chaos führen können und dass abgestimmte Prozesse im Arbeitsumfeld eingehalten werden müssen, um Effizienz zu gewährleisten. In der anschließenden Reflexionsrunde können Fragen wie „Haben wir klare Regeln beachtet oder wurde es chaotisch?“, „Wie haben wir sichergestellt, dass jede:r bereit war, einen Ball zu fangen?“ oder „Lassen sich Parallelen zu unserem Arbeitsalltag ziehen?“ zur Diskussion angeregt werden.

## Eigener Kommentar

Ich finde der „Meteoritenhagel“ ist eine nette kleine Übung bei der man sich auch ein wenig bewegt und bei dem man außer ein paar Bällen nicht viel Vorbereitung braucht. Auch die Parallele von Ballwerfen und „Zuhören“ bietet einige nette Reflexionsmöglichkeiten.

## **Bonusübung aus Sozialen Medien: Spontanes Bewerbungsgespräch** (Idee: <https://www.youtube.com/@4feinde>)

### **Vorbereitung / Materialien**

**Teilnehmerzahl:** flexibel

**Dauer:** ca. 2 Minuten pro Teilnehmer

**Material:** Kärtchen mit Stellenbeschreibung

**Einsatzbereich:** Inhaltlich (z.B. Kommunikationstraining)

### **Ablauf**

Die Teilnehmenden bilden kleine Gruppen von 5-10 Personen. Eine Person führt dabei immer das Bewerbungsgespräch und eine andere Person versucht sich auf diese Stelle zu bewerben. Der Rest der Gruppe bleibt während des Interviews still. Jede:r außer die Bewerberin / der Bewerber weiß, um welche Stelle es sich handelt. Die Jobbeschreibung wird zu Beginn des Interviews aus einem Kartenstapel gezogen. Die Interviewerin / der Interviewer stellt nun Fragen, die zur Jobbeschreibung passen, ohne zu verraten, um welchen Job es sich handelt, während die interviewte Person versucht sich so gut wie möglich durch das Interview „zu schummeln“.

### **Ziel/Nutzen/Reflexion**

Diese Übung fördert Spontaneität, Anpassungsfähigkeit und aktives Zuhören. Die Bewerberin / der Bewerber muss flexibel auf unbekannte Anforderungen reagieren und dabei selbstbewusst auftreten. Gleichzeitig übt die interviewende Person, gezielte Fragen zu stellen, die der Bewerberin oder dem Bewerber Hinweise auf die geforderten Qualitäten geben, ohne die Position zu verraten. Durch das Beobachten der Interviews hat der Rest der Gruppe Zeit über, strategische Gesprächsführung und den Umgang mit Unsicherheiten nachzudenken. In der Reflexion wird gemeinsam analysiert, welche Strategien gut funktioniert haben, welche Antworten besonders überzeugend waren, warum diese funktioniert haben und wie sich die Dynamik im Gespräch entwickelt hat.

## Eigener Kommentar

Diese Übung zeigt auf unterhaltsame Weise, wie wichtig es ist, souverän aufzutreten, auch wenn nicht alle Informationen verfügbar sind. Man sollte dabei jedoch besonders auf Teilnehmer:innen achten, die ohnehin ein Problem mit selbstsicheren Auftreten haben. In der Interviewsituation kann es zum Gefühl kommen, man würde vorgeführt werden. Man kann hier vor der Übung einen großen Fokus darauf setzen, dass es nicht um „richtige“ Antworten geht, sondern darum das Gespräch am laufen zu halten. Im Schulkontext kann man dazu darauf achten, die Gruppengrößen für besonders schüchterne SuS so anzupassen, dass das Interview nicht so angsteinflößend erscheint, oder die betreffenden SuS in Gruppen stecken mit Personen, die sie gern haben, und vor denen sie keine Angst haben zu sprechen.

## Zusammenfassung

*Erlebnispädagogik ist eine handlungsorientierte Methode zur Förderung von Persönlichkeitsentwicklung und sozialen Kompetenzen. Sie basiert auf herausfordernden, anregenden Erfahrungen, anschließender, unbedingt notwendiger Reflexion und dem Transfer in den Alltag. Wichtige Prinzipien sind Freiwilligkeit und klare pädagogische Ziele. Fehler wie Zwang oder unstrukturierte Aktivitäten sollten vermieden werden. Erlebnispädagogik ist mehr als Abenteuer und Spiele, sie dient gezielt der Kompetenzentwicklung und bietet nachhaltige Lernerfahrungen durch bewusst gestaltete Herausforderungen.*

## Persönliches Resümee

### Resümee zum Lehramtstudium

Ich habe mich von Anfang an auf das Lehramtstudium an der Universität gefreut. Mein Herz brennt gleichermaßen für die Mathematik und für die Informatik, weshalb ich mich nie für eines der beiden Fachstudien entscheiden hätte können. Mir war auch immer klar, dass das rein monetär auch keinen Sinn gemacht hätte, mit der HTL Ausbildung und dem darauffolgenden Ingenieurstitel wäre ich mehr als qualifiziert gewesen für eine Karriere in der IT. Ich wusste aber auch, ich will mich nicht in einem Unternehmen verkriechen und im schlimmsten Fall mein Feuer fürs Neue verlieren, weil ich zu bequem werde. Der Lehrberuf war deswegen eine offensichtliche Wahl. Ich kann mich so viel, oder so wenig mit den Themen die ich weitergebe beschäftigen, ohne dass Gefühl haben zu müssen „Zeit zu verschwenden“ weil ich das nur als Hobby oder nur für mich mache. Alles neu angeeignete kann irgendwann Anwendung im Unterricht finden. Zusätzlich ist auch noch Gesetzlich vorgeschrieben und gesichert, dass ich mich immer wieder zu Themen die mich interessieren Fortbilden kann/muss. Dieses Gesamtpaket macht mich seit Beginn glücklich. Auch die sehr fachlich orientierten Lehrveranstaltungen, die sehr oft direkt mit den Fachstudenten gemeinsam absolviert werden machen mich glücklich, da ich nicht oft das Gefühl habe „nur die einfache Version“ der Studiums zu absolvieren. Auch wenn das vielleicht nicht das ist, was uns als Land am meisten bringt im Bezug auf Lehrermangel oder Bildungsniveau, bin ich persönlich doch sehr zufrieden mit der derzeitigen Ausrichtung des Studiums. Würde ich es anders ausrichten, um das Studium mehr auf den Lehrberuf zuzuschneiden? JA. Freue ich mich für meinen persönlichen Wissensdurst und Bildungsweg, dass es gerade so doch noch wissenschaftlich und fachlich ausgerichtet ist, wie es gerade ist? Auch JA. Grundsätzlich bin ich sehr zufrieden damit wo ich gerade stehe, und kann hier gut und gerne über all die Sachen die mich in vergangenen Semestern so genervt haben hinwegsehen, da ich nebenbei immer weiß, wie sehr ich die Zeit gerade genieße, wie viel Freizeit ich zwischen sinnlosen Übungsaufgaben und viel zu schweren Klausuren doch hatte und dass ich meine Zeit in meinem Leben nie wieder so flexibel einteilen können werde, wie jetzt während des Studiums.

### Resümee zum Schuleinstieg

Der Einstieg an der Mittelschule heuer hatte sich weit aus weniger problematisch gestaltet als zuvor gedacht. Ich hatte zu Beginn gar keine Vorstellung wie und ob sich Uni und

Schule in einem Semester vereinen lässt, aber nachdem ich in beiden Bereichen nur halb ausgelastet war haben sie sich sehr schön ergänzt. Ich glaube ein großer Teil davor ging von der Direktion aus, welche mir von Anfang an versicherte, mir alles Uni betreffende zu ermöglichen und auf mich hier Rücksicht zu nehmen. Das merkte man auch bereits beim Stundenplanbau. Ich bekam nur Stunden, die mit meinem Uni-Plan kompatibel waren, und so gebündelt wie eben irgendwie möglich. Auch konnte ich mir meine Fächer aussuchen, um einerseits nicht zu viele verschiedenen Vormittage zu belegen (mit z.B. mehreren Mathematikklassen) und andererseits mich nicht zu überfordern (4h alleine in der 1. Klasse). Auch jetzt zu Semesterwechsel, wo natürlich nicht gegeben war, ob die Lehrveranstaltungen an der Uni zu den selben Zeiten/Tagen stattfinden wie im Wintersemester wurde ich unterstützt. Ich musste nur sagen, an welchen Tagen ich im Sommersemester für meine Stunden Zeit habe, und der Stundenplan wurde extra für mich abgeändert um dem zu entsprechen. Persönlich hoffe ich, dass insgeheim deswegen niemand einen Groll gegen mich hegt, denn es ist zumindest bekannt, dass das mein letztes Semester im Bachelor ist, und ich die fehlenden Kurse nicht mehr aufschieben kann/will.

Auch der Unterricht selbst läuft nach einiger Eingewöhnungszeit relativ gut. Meine Teamteaching-Partnerin in Mathematik übernimmt den Großteil der Organisation der Klasse was Themenauswahl, Benotung etc. betrifft, was mir einiges an ansonsten anfallendem Stress abnimmt. Ich kann so viele oder so wenige Themen übernehmen wie ich will, je nach Auslastung an der Uni und die Klasse ist mit 18 SuS doch auch überschaubar und kontrollierbar, auch für mich unerfahrenen Junglehrer. All das zusammen ist denke ich nicht selbstverständlich im ersten Jahr eines sehr unterbesetzten Job in einem sehr gefragten und anspruchsvollen Unterrichtsfach. Auf meine Digitalen Grundbildung Stunden freue ich mich auch noch immer von Woche zu Woche sehr. Es bedeutet mir sehr viel, hier sieben Einheiten pro Woche alleine vor verschiedenen Klassen zu stehen und mich zum ersten mal richtig selbst verwirklichen zu können als Lehrperson, ohne dass einem laufend auf die Finger geschaut wird. Um nicht zu sagen, dass das nicht seine Berechtigung und seinen Sinn hat, aber ich habe mich z.B. im zweiten Praktikum immer etwas unwohl gefühlt, immer bei jeder Aktion darüber nachdenken zu müssen, wie man sie später in einem Reflexionsgespräch begründen könnte. Natürlich mache ich jetzt auch noch Fehler, aber diese Fehler selbst zu entdecken, nicht rechtfertigen zu müssen, und in einer anderen Klasse der selben Stufe zu berichtigen hat etwas Befreiendes.

Meine größten Probleme hatte ich aus zwei verschiedenen Gründen in zwei verschiedenen Klassen in Digitaler Grundbildung. Das erste war eine zweite Klasse, die zu Anfang des Semesters wirkte, als hätte ich sie einfach nicht unter Kontrolle, was ich auch nicht hatte. Ich wusste bis auf ein paar Schlagwörter von anderen Lehrpersonen nicht, was die Kinder in der ersten Klasse bereits gelernt hatten und ging deshalb von zu viel aus. Die Stunden wurden darauf hin am Anfang sehr chaotisch, und ich war mir nicht ganz sicher wie ich das Ganze in den Griff bekommen sollte. An einem anderen Tag hörte ich von anderen Lehrpersonen der Klasse ein paar Geschichten aus dem Unterricht und mir wurde klar: „Vielleicht liegt es nicht an mir.“ Es handelte sich tatsächlich um eine Integrationsklasse, und einer angeblich schwierigen noch dazu. Ich verlangte also wirklich zu viel, und konnte didaktisch nicht mit den selben Mitteln durchgreifen, wie ich es in den ersten Klassen versuchte. Mit strengerem Rahmen, strengerem Ton und mehr gemeinsam durchgeführten Übungen gelang dann auch der Unterricht nach und nach. Das war eine der größten Erkenntnisse der ersten Zeit.

Das zweite Problem war ganz anderer Natur. Dieses Problem war ein äußeres und mir von Anfang an klar, nur war es den Kindern nicht ganz so bewusst. Aufgrund meines limitierten Stundenplans hatte eine vierte Klasse eine Stunde Digitale Grundbildung mit mir nach ihren Stunden für den selbstgewählten Fachbereich. Das brachte eine Hand voll Probleme mit sich. Die SuS meiner Gruppe waren in den zwei Stunden zuvor in 3 Gruppen geteilt. Einige davon verbrachten diese Stunden mit Kunst und Gestaltung, andere saßen davor bereits zwei Stunden vor dem Laptop im Informatik-Fachbereich, wieder andere hatten sich zwei Stunden lang im Sportfachbereich ausgepowert und mussten mit mir noch eine Stunde länger bleiben als die Parallelgruppe. Und das Schlimmste daran, die Stunde ging von 15:05 bis 15:55, wo sich viele der SuS sicher lieber schon zuhause sahen. Die Kinder waren dementsprechend demotiviert, ausgelaugt und gefrustet, was klarerweise kein guter Nährboden für Unterricht ist. Ich habe hier aber versucht, den Unterricht so ansprechend, interaktiv und eher mit minimalen Leistungsanforderungen zu gestalten. Die Stunden waren trotzdem immer ein Glückspiel ob sie gelingen oder nicht. Die große Bestätigung kam dann jedoch am Ende des Semesters, also ich Feedback von meiner Gruppe eingeholt habe. Darin wurden doch merkbar oft positiv vermerkt, dass sie gespürt haben, dass ich versucht habe einen für sie möglichst angenehmen Unterricht zu gestalten, was mich sehr gefreut hat.

## Abbildungsverzeichnis

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| Abbildung 1 "E-Kette" von Michl..... | 4 |
|--------------------------------------|---|

## Literaturverzeichnis

Bertz, A., Steiert, L., Kalmbach, G. & Häseli, S. (2021). *Let's play! Mehr Erfolg mit Seminaren und Workshops: 64 Spiele für wirkungsvolle Präsenz- und Online-Trainings* (1. Auflage). Haufe Group.

Heckmair, B. & Michl, W. (2012). *Erleben & Lernen: Band 2. Erleben und Lernen: Einführung in die Erlebnispädagogik* (M. Jagenlauf, Hg.). Ernst Reinhardt Verlag.

Kinne, T. (Hrsg.). (2013). *Heil- und Sonderpädagogik. Erlebnispädagogik in der Behindertenarbeit: Konzepte für die schulische und außerschulische Praxis*. Kohlhammer.  
<https://elibrary.kohlhammer.de/book/10.17433/978-3-17-024018-6>  
<https://doi.org/10.17433/978-3-17-024018-6>

Michl, W. (2020). *Erlebnispädagogik* (4., aktualisierte Auflage). *utb Pädagogik / Soziale Arbeit: Bd. 3049*. Ernst Reinhardt Verlag.

Tiedemann, M. (Hrsg.). (2021). *Philosophische Bildung in Schule und Hochschule. Außerschulische Lernorte, Erlebnispädagogik und philosophische Bildung*. J.B. Metzler.  
[http://bvbr.bib-bvb.de:8991/exlibris/aleph/a23\\_1/apache\\_media/K6VL7MH86MFNNFTRXCXMTJ84KMEAUP.pdf](http://bvbr.bib-bvb.de:8991/exlibris/aleph/a23_1/apache_media/K6VL7MH86MFNNFTRXCXMTJ84KMEAUP.pdf)