

# Anzeige VFG

# Klassenfahrt – eine pädagogische Komposition

Michael Birnthaler

Eine 8. Klasse – so wie viele Klassen in diesem Alter: etwas wild, etwas ungeordnet und »undiszipliniert«. Doch vor allem: Die Klasse »hängt durch«, ist lustlos, unmotiviert und unsolidarisch. Eine pädagogische Herausforderung von A (Alkohol) bis Z (Zigaretten). »Team« ist hier tatsächlich noch ein Fremdwort und wird von der Klasse wohl mit »Toll ein anderer macht´s!« übersetzt. Nach erschöpfenden Diskussionen »verschreibt« das Klassenkollegium der Klasse schließlich eine baldige Klassenfahrt.

Drei Monate später, kurz nach der Fahrt: Die einstmals gefürchtete 8. Klasse scheint wie ausgewechselt, wie verwandelt zu sein. Vielleicht wirkt sie auf intime Kenner noch immer etwas unorganisiert, doch vor allem: Die Schülerinnen und Schüler sind plötzlich nicht mehr »durch den Wind«, sondern »voll frischem Wind«. Die Eurythmielehrerin berichtet von »Arbeitseifer« und der Gartenbaulehrer von »Klassengemeinschaft« – und dass sie, Rätsel über Rätsel, jetzt »Team« richtig übersetzen könnten ...

Berichte dieser Art sind nicht selten. Dennoch sind die Klassenfahrten das Stiefkind der Pädagogen. Kaum ein Erziehungswissenschaftler, der sich mit diesem Thema »abgibt« (es liegen im Grunde keine wissenschaftlichen Arbeiten zu diesem Thema vor), nur selten verirrt sich das Thema in die Gefilde der offiziellen Lehrerausbildung, und nicht immer findet die Klassenfahrt ihren gebührenden Platz an den Schulen.

Dies erstaunt umso mehr, als bekannt ist, dass viele Erwachsene sagen: »Meine schönsten Erinnerungen an die Schulzeit verbinde ich mit den wenigen beglückenden Momenten auf den Klassenfahrten!«

Das wirft die Frage auf: Warum kommen unzählige Kinder und Jugendliche von Klassenfahrten »wie verwandelt« zurück?

## Die Klassenfahrt – ein sensibles Geflecht

Auch unsere 8. Klasse kam »wie verwandelt« wieder zurück – im Gegensatz zu einer anderen 8. Klasse, die nach der Fahrt vollständig im Mehltau der Trägheit »versumpfte«. Die Gestaltung einer Klassenfahrt scheint also eines besonderen Könnens zu bedürfen, eines Könnens, das nicht mit dem Handwerkszeug eines »45-Minuten-Lehrers« vergleichbar ist. Bei zahlreichen Klassenfahrten konnte ich selbst schon erleben, dass einige sonst »begnadete« Lehrer pädagogisch auf Glatteis geraten sind.

In den Lehrerkonferenzen gab Rudolf Steiner einen interessanten Hinweis zur Gestaltung von Klassenfahrten (die er sehr unterstützte): Einerseits käme es dabei auf die richtige Dosierung von Aktion und Erholung an, und andererseits sei hier durch »sinn-



volle Spiele« für die Schüler ein besonderes Lernfeld gegeben.<sup>1</sup> Klassenfahrten scheinen in der Tat ein sensibles Geflecht aus unterschiedlichen didaktischen Elementen zu sein.

Die Erfahrungen haben gezeigt, dass es durchaus angemessen ist, eine Klassenfahrt als eine »pädagogische Komposition« anzusehen. Eine solche Unternehmung kann demnach auf unterschiedlichen Ebenen betrachtet werden: erstens auf der Ebene der übergeordneten Ziele, der Idee; zweitens der Ebene der künstlerischen Gestaltung einer Fahrt (Dramaturgie); drittens der Strukturierung

des Verlaufs (Dynamik, Rhythmisierung, Fluss); viertens der äußeren Rahmenbedingungen (Ausstattung, Standort usw.).

Im Überblick lassen sich bei einer Klassenfahrt folgende Aspekte unterscheiden:

## Ebene

## Fragen

### 1. Idee, Ziele

Gibt es eine formulierbare Vision der Klassenfahrt, übergeordnete Ziele? Woran sollen sich die Schüler in fünf Jahren noch erinnern? Wodurch soll das Flair, das Unverwechselbare, Nachhaltige entstehen? Ist das Programm »rund«? Zu kopf- oder »bauchlastig«? Ist das Programm geschlechtergerecht? Welchen bildenden Wert hat die Fahrt? Ist Lernen und Erleben miteinander verwoben? Ist das Programm altersgemäß?

### 2. Dramaturgie

Sind die Tage und Elemente zu einer Gesamtkomposition verbunden? Sind die einzelnen Programmteile künstlerisch durchgestaltet und mit der Gesamtunternehmung vernetzt? Werden die Stimmungen ausgewogen angesprochen? Sind gezielt Elemente zur Bildung der Gemeinschaft integriert?

### 3. Dynamik

Gibt es zu viele oder zu wenig Pausen? Wann wird es hektisch, wann langweilig? Klassenfahrt im Fluss? Gibt es eine atmende Gestaltung des Tages und eine aufbauende Dynamik der Woche? Wie ist die didaktische Struktur? Gibt es zu viel oder zu wenig Angebote, ein zu buntes oder dürftiges Programm? Sind alle Interessen vertreten?

### 4. Rahmen

Liegt der Standort in einer schönen Umgebung? Gibt es ausreichend Freizeitmöglichkeiten? Ist die Unterkunft gepflegt? Ist die Logistik leicht? Ist der Standort ein »Massenlager«? Wie hoch ist der Betreuerschlüssel? Sind die Betreuer qualifiziert? Ist das Team eingespielt?

1 Rudolf Steiner: Konferenzen, GA 300b, Dornach 1975 (Nachdruck 1995), Konferenz vom 2.3.1923, S. 299

Sind jüngere und ältere Kollegen dabei?

Wie sieht es mit der materiellen Ausstattung aus (Sport, Theater, Freizeit, Zirkus, Workshops, Spiele ...)? Gibt es eine hochwertige und abwechslungsreiche Verpflegung, gute Küche?

Im Folgenden soll lediglich auf die Aspekte »Dynamik« und »Ziele« näher eingegangen werden.

## Erlebnispädagogik statt Action-Hopping

Auf die Kinder lauern bei einer Klassenfahrt vor allem zwei »Feinde«: die Langeweile und der »Erlebnisstress«. Auf der einen Seite haben wir die Klassenfahrt, die in allzu dürftiger Weise die Erlebnissehnsucht der Schüler anspricht. Ein vor noch nicht allzu langer Zeit gültiger Standard für Klassenfahrten (Wandertag, Bastelaktionen, Spiele- und Singabend, Badetag, Tischtennisturnier, Lagerfeuer und kleine Nachtwanderung) wird heute von den Schülern in der Regel als »langweilig« empfunden.

Aus diesem Grunde sind etliche Pädagogen und professionelle Anbieter dazu übergegangen, Klassenfahrten mit erlebnispädagogischen Elementen »aufzuwerten«, und setzen verstärkt auf die »Erlebnis- und Action-Karte«: Kajakfahren, Höhlen, Klettern, (Compound-) Bogenschießen, Abenteuerspiele, River-Rafting, Ropes-Course (Seilgärten), Mountainbiking, Segeln, Surfen, Tauchen, Survival, Abseilen ... Ein Kick jagt oft den anderen – wodurch eine Klassenfahrt leicht in das Gravitationsfeld eines Disneyland-Erlebnisparks geraten kann. Dieses Erlebniskarussell wird von vielen Schülern auf die Dauer als erschöpfend, aushöhlend und oberflächliche »Spaß-in-Tüten-Aktion« erlebt. Denn hier setzt sich auf einer anderen Ebene das fort, was an der Schule leider ohnehin zum Überdruß praktiziert wird: die Konsumhaltung! Sind es in der Schule Wissensberge, so sind es auf solchen Klassenfahrten die Erlebnisberge, die sich anhäufen. Damit bleibt es für den Schüler wie bisher: Er ist Objekt einer Konsumwelt, einer Welt des »Habens«. Während es in der Schule primär um das »Haben« von Wissen geht, ist es bei dieser Art der Klassenfahrt das »Haben« von Erlebnissen. In beiden Fällen bleibt jedoch die »Seins-Dimension« verschlossen.

Davon spricht bereits Rudolf Steiner, der sich vor Wandervogel-Vertretern darüber mokiert, dass zahlreiche Fahrten ins Ausland unternommen werden, die Abenteuer aber am Wegrand liegen, und dennoch kommen die Jugendlichen eigenartig leer zurück.<sup>2</sup> Den Grund hierfür sieht er darin, dass nicht wirklich »erlebt«



worden ist, sondern dass lediglich oberflächliche Abenteuer konsumiert wurden. Denn erst das »lebendige, tiefe Erleben« würde die Seelen der jungen Menschen »satt« machen, sie nachhaltig erfüllen und befriedigen.

So bedarf es heute dringender denn je einer Ergänzung der Erlebnispädagogik durch eine Pädagogik, welcher es nicht primär um die Anhäufung von Erlebnissen geht, sondern um die Sensibilisierung der Erlebnisfähigkeit. Denn es sind heute nicht die äußeren Eindrücke, an denen es jungen Menschen mangelt, sondern die Fähigkeit, diese Eindrücke richtig erleben zu können. Insofern bedarf es einer »Erlebnispädagogik«, die den Menschen für ein tiefes Erleben sensibilisieren will.

## Neue Formen der Klassenfahrt

Bislang gelten Klassenfahrten in erster Linie als herausragende Möglichkeit, dem einzelnen Schüler wertvolle Erlebnisse zu vermitteln und die Klassengemeinschaft zu stärken. Noch wenig beachtet ist hingegen die Dimension der »Bildung« im Bereich von Klassenfahrten.

Einen wesentlichen Schritt in diese Richtung gehen so genannte »Themenlager«. Sie basieren auf der experimentellen Idee, Bildung und Erlebnis zu einer chancenreichen Synthese zu modellieren. Hintergrund dieses Konzeptes ist, dass sich Erlebnis und Bildung wechselseitig befruchten. Dem unseligen Auseinanderfallen von »Leben« und »Schule«, »Kopf« und »Bauch«, von »verkopftem Lernen« und »kopflosem Erleben« könnte damit entgegengewirkt werden.

- Beispiel:* Eine 6. Klasse will im Hauptunterricht das Thema »Artus« behandeln.
- Möglichkeit 1:* Der Stoff wird konventionell im Unterricht vermittelt (schulpädagogisch).
- Möglichkeit 2:* Das Thema wird in Unterrichtsform während einer Klassenfahrt dargeboten. Das wäre ein additives Konzept: Unterricht plus Freizeitangebote (freizeitpädagogisch).
- Möglichkeit 3:* Es findet eine Fahrt statt, die mit mittelalterlichen Elementen und Erlebnissen (in einer Burg, Mittelalter-Workshops, Turniere, mittelalterliche Bräuche und isolierte »Abenteuer«) »überbacken« ist (erlebnispädagogisch).
- Möglichkeit 4:* Es wird eine »Artus-Klassenfahrt« entwickelt. Statt Konsum von beliebigen Erlebnispaketen: ganzheitliches Verschmelzen mit dem Thema, bei dem der Bildungsgehalt wieder verflüssigt wird (Themenlager; erlebnispädagogisch?).

Themenlager heie konkret:

- **Authentischer Rahmen:** Alte Burgen, Schlsser, Klster eignen sich wesentlich bes-

2 Rudolf Steiner: GA 217a, Die Erkenntnis-Aufgabe der Jugend, Dornach <sup>2</sup>1981, Vortrag vom 9.6.1924, S. 159

ser, das Thema »Artus« lebendig nahe zu bringen, als sterile Freizeitheime.

- **Drehbuch:** Die Klassenfahrt ist wie ein großes Theaterstück konzipiert (z.B. »Die Ritter der Tafelrunde«), bei der die Schüler selbst zu Akteuren in der »gespielten Geschichte« werden.
- **Schauspiel:** Schlüsselszenen werden schauspielerisch dargestellt (auch bei minimalem Aufwand kann von kleinen Theaterstücken eine faszinierende Wirkung ausgehen).
- **Großgeländespiele:** Geländespiele, Rallyes, Postenläufe, Turniere, Schnitzeljagden ... werden miteinander zu »Aventiuren« verzahnt und in das Drehbuch eingebettet. Die Nachmittage mit den aufeinander aufbauenden Geländespielen stellen gleichsam die verschiedenen gespielten »Theater-Akte« des Stückes »Artus« dar.
- **Workshops:** Um die Aufgaben bei den Geländespielen lösen zu können, müssen Fertigkeiten erlernt werden. Dies geschieht in den Workshops am Vormittag (Handwerkliches, Naturkundliches, Sportliches, Circensisches, Künstlerisches; die Ergebnisse der Workshops werden am letzten Abend präsentiert).

- **Gemeinschaftsbildung:**  
Durch die außergewöhnliche Herausforderung und den Ernstcharakter entsteht rasch eine intensive Gemeinschaft. Diese wird mit Hilfe von verschiedenen Methoden (kooperative Abenteuerspiele, Vertrauensübungen, Initiativaufgaben, Wahrnehmungsübungen) weiter gezielt gestärkt und geschult.



Obwohl dieses Konzept relativ aufwendig ist, lohnt sich ein solches Engagement in der Regel für sämtliche Teilnehmer. Häufig haben wir erlebt,

dass Kinder nach Klassenfahrten oder Ferienlagern dieser Art vollkommen begeistert und hoch motiviert nach Hause gekommen sind – und sich mit Heißhunger auf Bücher und Material zu diesem Thema gestürzt haben. Von anderen Kindern hörten wir, dass sie nach der Fahrt 50seitige Tagebücher schrieben, Bilder malten, eigene Spiele zum Thema programmierten oder sogar eigene komplexe Großgeländespiele entwarfen und inszenierten.

Warum aber reagieren Kinder und Jugendliche auf dieses Konzept von Klassenfahrt und Ferienlager mit solch erstaunlicher Begeisterung? Symptomatisch für den aufbre-

chenden Bilder- und Erlebnishunger junger Menschen können zwei benachbarte Phänomene geschildert werden:

- **die Hochkonjunktur von Phantasiewelten:** Der Boom von »Harry Potter« oder »Herr der Ringe« zeigt, dass Kinder und Jugendliche sich nach einer »Wiederverzauerung« der Welt sehnen.
- **der Boom der LARPs:** Einen erstaunlichen Zulauf hat seit einigen Jahren die »LARP-Bewegung« (Live Adventure / Action Role Play). Aus Strategie- und Computerspielen entwickelt, werden bei Cons (Treffen von einem Tag bis zu einer Woche Dauer) Phantasyschemen in gigantische Geländespiele umgesetzt.

## Altersgemäße Typen von Klassenfahrten

Bis heute gibt es noch keine theoretisch-menschenkundliche Fundierung einer »Klassenfahrten-Pädagogik«. Während Themenlager speziell in der Mittelstufe angebracht sind, sind es für die Klassen darunter und darüber wiederum vollkommen andere Typen von Fahrten, die diesem Alter angemessen sind.

Eine aus dem Lehrplan der Waldorfschule gewonnene Differenzierung der Klassenfahrten könnte im ersten Angang beispielsweise folgendermaßen aussehen:

### Klasse

- 3 Erste **Klassenfahrt** in Schulnähe mit einer einmaligen einfachen Übernachtung.
- 4 Erste **mehrtägige Klassenfahrt** in die Umgebung. Naturerlebnisse und Bewegung stehen im Vordergrund.
- 5 **Einwöchige Klassenfahrt**, Erkundung der Heimat, gemischtes Programm. Sehr einfache Bedingungen. Bevorzugung von Zeltlagern.
- 6 Erstes **Lager außerhalb der Heimat**. Erstes Themenlager möglich. Themenbeispiele: Indianer, Zigeuner, Zirkus ...
- 7 Erstes **Abenteuerlager**. Der statische Charakter der Klassenfahrt in der 6. Klasse gewinnt nun an Dynamik und Dramatik. Aus der Addition von Einzelaktionen wird ein bündiges und spannungsreiches Gesamtkonzept. Das »Entdeckeralter« erfordert Klassenfahrten, die als »Expeditionen« oder als »Aventiuren« konzipiert sind. Das Lager sollte auch unter einem Motto stehen (Ritter, Hexen, Piraten ...). Bootsfahrt als geeignetes Medium.
- 8 Erstes **Projektlager**. Mitten in der Pubertät bieten sich hier vor allem Fahrten in die Berge oder ins Gebirge an. Eine Begegnung mit der natürlichen Schwere der Erde kann dadurch in »homöopathischer Weise« auf die »Erdenschwere« des Jugendlichen wirken. Gleichzeitig ist die Förderung des Weltinteresses und des Jugendidealismus in diesem Alter die zentrale pädagogische Herausforderung. Die Projektform ist dafür der geeignetste didaktische Weg. Beispielsweise bieten in diesem Alter gewagte Trekkingtouren die Chance, zum letzten Mal die alte Klassengemeinschaft (vor dem Übergang in die Oberstufe) zu erleben, persönlich im Wandern und Bergsteigen die eigene »Schwere« und den »inneren Schweinehund« durch Willensanstrengung zu

bezingen und drittens innerhalb eines Projektes den Idealismus zu wecken (z.B. Alpen-Teilüberquerung auf dem Pilgerweg nach Santiago de Compostela).



- 9 Erstes **Individual-Lager**. Der Übergang in die Oberstufe und gleichzeitig in die eigentliche Jugendzeit ist meist gekoppelt mit inneren und äußeren Krisen. In der Regel beginnt der Jugendliche jetzt mit der Suche nach sich selbst, nach dem Kern seiner Persönlichkeit. Dieses Bedürfnis kann beispielsweise in der Art aufgegriffen werden, dass eine »Individual-Klassenfahrt« stattfindet, bei der Einzelne, Paare oder kleine Gruppen ihre persönlichen Ideen, Bedürfnisse und Projekte verwirklichen. Oder eine gemeinsame Klassenfahrt, bei der – in einer einsamen Gegend – ein länger dauerndes »Solo« im Mittelpunkt steht. (Alleinsein in der Natur über eine längere Zeitspanne, zwischen mehreren Stunden bis Tagen; leider wurden die Methoden der »Vision Quest« und der »Jugendfeier« bisher noch nicht ausreichend waldorfpädagogisch ausgewertet.) Das Landwirtschaftspraktikum (mit Einzelverschickung) entspricht dieser Grundidee. Klettern als Medium der Wahl (einsames Ringen mit dem harten Felsen als »Skelett der Erde«).
- 10 Erste **Großfahrt**. Passend für die Entwicklung des Zehntklässlers ist nun eine Klassenfahrt im Stile einer »Großfahrt«. Der inneren psychischen Verfassung adäquat ist in diesem Alter das wässrig-stürmische Element. Insofern wäre jetzt ein Segeltörn oder ein Kanulager altersmäßig geeignet. Als Allegorie für die sich anschickende Fahrt ins Leben und als vollkommen neuartiges Feld, sich in der Kooperation mit den Klassenkameraden zu bewähren, kann ein Segeltörn ungeahnte Impulse geben und Entwicklungen anstoßen.
- 11 Erstes **Workcamp**. Das passende Alter für ein größeres Workcamp ist die 11. Klasse. Die größten Stürme der Pubertät sind bereits vorüber, und das Interesse an der sozialen Problematik erreicht einen Höhepunkt. Innerlich tobt in diesem Alter der Kampf um die zu entwickelnde Lebensgrundeinstellung anhand von bohrenden Fragen, wie: Steht die Pflicht über der Neigung? Ist Nächstenliebe wichtiger als Selbstverwirklichung? Will ich mein Leben eher bürgerlich oder idealistisch entwerfen? ... Eine pädagogisch geschickte Orientierungshilfe erfährt der junge Mensch möglicherweise auf einer Klassenfahrt, die als »Workcamp« ausgerichtet ist (Hilfseinsatz, Baulager, »humanitäre Projekte« ...).
- 12 **Kultur-Fahrt**. Als Abschluss der Schulzeit hat sich an einigen Waldorfschulen eingebürgert, eine Kulturfahrt durchzuführen. Die Schüler sind in der Regel bereits





volljährig und stehen kurz vor der »Entlassung« ins Leben und die Welt. Kultur- und Studienreisen bieten eine vorzügliche Möglichkeit, die Schüler auf diesem Weg in die Welt, die eine Welt der Kultur ist, zu begleiten. Überdies kann bei diesen Fahrten eine zukunftsfähige Einstellung zu Tourismus vermittelt werden.

Klassenfahrten auf hohem Niveau zu konzipieren und durchzuführen bedarf aufwendiger Vorbereitungen und großer Erfahrung. Vor diesem Hintergrund ist es für Schulen häufig ratsam, sich professionelle externe Hilfe zu holen. So bietet z.B. EOS-Erlebnispädagogik e.V. Schulen Unterstützung bei der Planung und/oder Durchführung von Klassenfahrten an. Zudem wurde ein Lehrgang (einjährig an 6 Wochenenden) entwickelt, bei dem zentrale Fertigkeiten im Zusammenhang mit Klassenfahrten / Erlebnispädagogik geschult werden. Speziell zum Thema »Klassenfahrt« wird darüber hinaus ein eigenes Wochenende angeboten.

**Weitere Informationen:**

EOS, Kirchzartener Str. 25, 79117 Freiburg, Tel. 0761-600 800, [www.eos-ep.de](http://www.eos-ep.de).

**Zum Autor:** Michael Birnthaler, geb. 1963, Lehramtsstudium für Kunst, Sport, Geographie, Diplompädagogik in Freiburg, Waldorflehrerseminar Witten-Annen. Dissertation in Erziehungswissenschaft (»Erlebnispädagogik«). Seit 1992 Lehrer für Turnen und Religion an Waldorfschulen. Seit 2000: Forschung beim Bund der Waldorfschulen, Dozent an Lehrerseminaren und Hochschulen, Vorträge, Leitung von EOS-Erlebnispädagogik / Seminarleitung.