

Jugendbeteiligung leicht gemacht



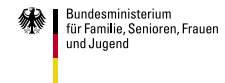
**NUR WER WAS MACHT
KANN AUCH VERÄNDERN**
Das Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung



**NUR WER WAS MACHT
KANN AUCH VERÄNDERN**

















Das Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung

Jugendbeteiligung leicht gemacht





Inhalt

	7	Vorwort
	8	Einleitung
	16	Bevor es losgeht
	22	Kennenlernen
	27	Energizer
	34	Teamwork
	39	Auf Ideen kommen
	44	Sich schlau machen
	58	Eine Auswahl treffen
	62	Beteiligung „for real“
	96	Öffentlichkeit schaffen
	117	Auswertung
	124	Das Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung
	125	Ein gemeinsames Dach: Der Deutsche Bundesjugendring
	126	Liste der Mitgliedsorganisationen
	138	Literaturhinweise

Vorwort
Einleitung
Bevor es losgeht
Kennenlernen
Energizer
Teamwork
Auf Ideen kommen
Sich schlau machen
Eine Auswahl treffen
Beteiligung „for real“
Öffentlichkeit schaffen
Auswertung
Jugendbeteiligung
Der DBJR
Mitgliedsorganisationen
Literaturhinweise

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommenSich schlau
machenEine Auswahl
treffenBeteiligung
„for real“Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationenLiteratur-
hinweise

Vorwort

Jugendbeteiligung, Teilhabe, Partizipation. Diese Begriffe haben in den letzten Jahren eine unglaubliche Karriere gemacht und wurden parteiübergreifend gelobt und gefördert. Doch wenn Ihr genau hinschaut, hapert es oftmals bei der konkreten Umsetzung. Zu oft wird von Beteiligung gesprochen, doch was folgt ist nicht mehr als eine Dekorationsveranstaltung. Für Kinder und Jugendliche gibt es oft gar nichts Richtiges zu entscheiden.



Dabei haben Kinder und Jugendliche das Recht, bei Fragen und Entscheidungen, die sie betreffen, gefragt und mit einbezogen zu werden. Und die meisten wollen sich auch für ihre Wünsche und Vorstellungen einsetzen und etwas bewegen. Deswegen bedeutet Beteiligung von Kindern und Jugendlichen für uns, dass Mitwirkung auch echte Wirkung zeigt – und dass sie Spaß macht und nicht einschläfert!

Wie das funktioniert zeigen wir in diesem Buch. Hier findet Ihr alle Methoden, die Ihr braucht, um Euch für Eure Ziele zu engagieren. Dazu noch ein paar gute Freund/innen und eine knackige Idee – und schon seid Ihr mittendrin!

In diesem Sinne wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen!

Detlef Raabe,
Vorsitzender des Deutschen Bundesjugendrings

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommenSich schlau
machenEine Auswahl
treffenBeteiligung
„for real“Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationenLiteratur-
hinweise

Einleitung:

Eure Schule soll geschlossen werden und Ihr müsst dann jeden Morgen über eine Stunde zur Schule fahren? Das Jugendhaus soll nur noch am Wochenende aufmachen, denn für einen Betrieb unter der Woche wurde das Geld gestrichen? Und die einzige Grünfläche verdirbt den Spaß mit „Rasen betreten verboten“ und weder Fußballplatz noch Skateanlage finden sich in der Nähe?

Kommt Euch das bekannt vor? Habt Ihr auch manchmal den Eindruck, da werden irgendwo Entscheidungen getroffen, die Euch betreffen und niemand hat Euch gefragt, was Ihr davon haltet, geschweige denn, Euch in den Entscheidungsprozess mit einbezogen? Wenn ja, dann ist die Zeit reif für mehr Jugendbeteiligung! Denn wenn Ihr wollt, könnt Ihr mehr umkrempeln und mitreden als es auf den ersten Blick scheint! Wie das funktionieren kann, zeigen wir Euch in diesem Buch.

Was bringt Jugendbeteiligung? Muss ich dafür in 'ne Partei?

In eine Partei könnt Ihr immer eintreten, wenn Ihr politisch aktiv werden wollt. Aber es gibt auch tausend andere Wege, um mitzugestalten und wirklich was zu bewirken.

Für den Deutschen Bundesjugendring beginnt politisches Engagement nicht erst, wenn jemand in einem Parlament sitzt, sondern wenn man anfängt, sich für eine Sache einzusetzen. Egal, ob Ihr Flyer gegen den Klimawandel verteilt oder ein Konzert gegen Rechts auf die Beine stellt, ob Ihr ein Straßentheater gegen Gewalt und für Zivilcourage veranstaltet oder Eure/n Bürgermeister/in zu einer Veranstaltung zum Thema Schulsanierung einladet – all das ist politisches Engagement.

Politikverdrossenheit hin oder her – wir wissen, dass die Bereitschaft für solche Art von Engagement da ist! Und das gilt es zu fördern, denn eine erfolgreiche Beteiligung von Kindern und Jugendlichen bildet überhaupt erst die Grundlage, um junge Menschen für Demokratie, Parteien und politische Zusammenhänge zu interessieren.

Beteiligung bringt Euch zum einen den Erfolg, dass Eure Wünsche und Bedürfnisse berücksichtigt, ernst genommen und umgesetzt werden. Zum anderen ist die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen eine essentielle Grundlage für unsere Demokratie und somit im Interesse aller – und das gilt es, den politischen Entscheidungsträger/innen deutlich zu machen.

Mitwirkung mit Wirkung

„Beteiligung, Teilhabe, Partizipation...“ Wenn Politiker/innen reden, dann habt Ihr diese Begriffe bestimmt schon bei Ihnen gehört. Es scheint auf den ersten Blick, als wären sie selbst die größten Fans von Kinder- und Jugendbeteiligung. Und oftmals sind sie in der Tat offen und aufgeschlossen gegenüber Wünschen nach mehr Mitbestimmung junger Menschen.

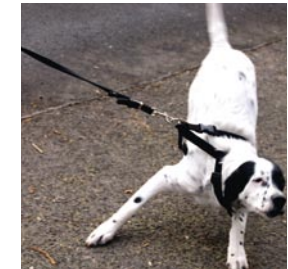
Aber Vorsicht: Beteiligungsfalle! Nicht jede Mitwirkung hat Wirkung! Oftmals scheiden sich die Geister an der Praxis und die groß angekündigte Partizipation von Kindern und Jugendlichen resultiert in einer Teilnahme an einer langweiligen Konferenz mit endlosen Vorträgen und anschließendem Fototermin mit dem/der Bürgermeister/in – eine typische Alibi-Veranstaltung.

Für den Deutschen Bundesjugendring bedeutet Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, dass es direkte Konsequenzen gibt, die spürbar und sichtbar sind. Beteiligung ist Gestaltungsmacht! Wenn es aber für Euch mehr zu entscheiden und zu gestalten gibt, dann müssen bisherige Entscheidungsträger/innen ein gewisses Maß an Macht abgeben und teilen – und das fällt eben schwer.

Letztlich führt Teilhabe an Entscheidungen auch zu Teilhabe an und zum Teil werden von Gesellschaft. Wer Euch keine Mitgestaltung zugestehen will, darf sich über Politikverdrossenheit und Abkapselung aus der Gesellschaft nicht wundern. Behaltet diese Zusammenhänge im Hinterkopf, wenn Eure Eltern, Lehrer/innen oder Politiker/innen nur kritisch die Augenbrauen hochziehen und Euch bei der Mitgestaltung lieber an der kurzen Leine halten wollen. Die Argumente sprechen für Euch!

Wie sieht echte Jugendbeteiligung aus?

1. Eure Beteiligung muss sichtbar und spürbar sein! Die von Euch entwickelten Ideen und Forderungen müssen erkennbar in Entscheidungen und Handlungen von Politik und Verwaltung umgesetzt werden. Das heißt zum einen, dass Euch für Eure Beteiligung genügend Zeit gegeben wird. Zum anderen muss die Umsetzung möglichst zeitnah erfolgen, und nicht erst Jahre nach dem ersten Treffen. Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen bedeutet auch, Geld und Mittel zur Verfügung zu stellen. Sei es für eine fachliche Betreuung, Moderation oder auch eine inhaltliche Veranstaltung. Partizipation ist nicht umsonst zu haben!



2. Mitwirkung muss dem Alter angemessen gestaltet sein!

Das heißt nicht, dass Kinder keine Entscheidungen treffen können – ganz im Gegenteil. Es gilt, die Form der Beteiligung an die Bedürfnisse und den Entwicklungsstand der Kinder und Jugendlichen anzupassen. Das bedeutet zum Beispiel, am Beginn eines Beteiligungsprojektes alle mit den gleichen Infos auszustatten und auch komplizierte Fakten verständlich darzustellen. Auch muss von vornherein deutlich erklärt werden, wie der gesamte Prozess von statten geht und in welchen Schritten was genau entschieden werden kann und was nicht.

3. Um dies umzusetzen, braucht es eine entsprechende Methodenvielfalt! Das bedeutet, dass nicht nur Methoden mit viel mündlicher und schriftlicher Arbeitsweise angewandt werden, sondern vor allem auch praxisbewährte Methoden aus der Kinder- und Jugendarbeit. Und davon findet Ihr in diesem Buch jede Menge! Ein guter Methodenmix soll auch helfen, Jungen und Mädchen sowie Kindern und Jugendlichen aus verschiedenen Lebenslagen und mit verschiedenen sozialen Hintergründen die gleiche Chance zum Mitmachen zu geben.

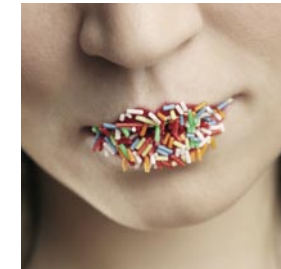


Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist kein Lippenbekenntnis, sondern eine pure Notwendigkeit. Kinder und Jugendliche haben sowohl das Interesse als auch die nötigen Kompetenzen, für sich und andere ihrer Altersgruppe zu sprechen.

Mit diesem Buch haben wir für Euch eine große Anzahl an Methoden gesammelt und Euch alles zur Verfügung gestellt, was Ihr für einen erfolgreichen Beteiligungsprozess braucht. Entscheidend ist eine konkrete Idee, was Ihr erreichen wollt! Für den Weg dahin findet Ihr alles Wichtige hier!

Los geht's mit einer kurzen Einführung zu Moderation und Zielgruppenfindung, um Euch zu helfen, Euren Methodenmix optimal zu planen. Und dann geht's ran an den Speck - und zwar step by step!

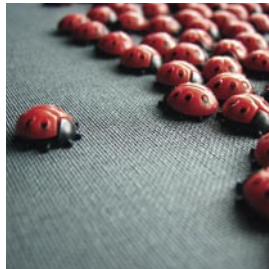
Zuerst gibt's Ideen für Kennenlernspiele, Energizer und Teamworkaufgaben. Das soll Euch helfen, das Wichtigste zusammenzustellen – ein schlagfertiges Team, was auch Spaß bei der Arbeit hat! Solche Sachen lohnen sich nicht nur am Anfang, sondern auch immer wieder zwischendurch, wenn die Arbeitsatmosphäre aufgelockert werden soll.



Weiter geht's mit Tipps und Tricks, um auf handfeste Ideen zu kommen, Euch weiter schlau zu machen und am Ende eine Auswahl für die besten Ideen zu treffen! Selbst große Ideen wie „10 Orte für Kinder in unserem Ort in den nächsten zwei Jahren“ oder „unsere Schule verbraucht in einem Jahr nur die Hälfte an Strom und Wasser“ werden realistisch und umsetzbar, wenn Ihr Euch genügend Zeit nehmt, die Sachen genau zu planen.

Dann geht's zum Hauptteil des Buches: Beteiligung „for real“! Ob Ihr ein Modell für Euren Spielplatz bastelt oder eine Spielleitplanung für einen ganzen Stadtteil durchführt, ob Ihr mit einer Zukunftswerkstatt Visionen für die Kinderfreundlichkeit Eurer Gemeinde entwickelt oder mit einem Jugendforum Euren Stadtrat aufmischt – hier findet Ihr die wichtigsten Methoden, um mit Euren Ideen wirklich Einfluss zu nehmen.

Doch Beteiligung passiert nicht nur in Plenar- und Kleingruppenarbeit, sie muss auch öffentlich beworben und gefordert werden! Sei es, um Entscheidungsträger/innen zu verbindlichen Absprachen zu bewegen, oder um mehr Leute für Eure Idee zu begeistern und einzubinden. Den richtigen Einstieg in die Öffentlichkeitsarbeit und öffentliche Veranstaltungen findet Ihr am Ende des Buchs.



Zuletzt gibt's noch Tipps zur gut gemachten Auswertung. Die helfen nicht nur am Ende des Beteiligungsprozesses, sondern sollten schon bei jedem Zwischenschritt angewendet werden. Das hilft Euch zu schauen, ob Ihr auf dem richtigen Weg seid und alle Teilnehmer/innen mit an Bord sind. Und aus mancher Endauswertung entpuppt sich schon wieder die nächste Idee, die es anzupacken gilt!

So gibt Euch das Buch eine Struktur für ein mögliches Vorgehen für Euren Beteiligungsprozess. Wie Ihr diese Methoden dann tatsächlich miteinander verknüpft, ist aber völlig Euch überlassen. In diesem Werkzeugkasten lässt sich so gut wie alles mit allem kombinieren und Euren Wünschen anpassen. Also, nichts ist unmöglich! Nehmt das Heft selbst in die Hand und lasst Eure Ideen wahr werden!



Bevor es losgeht: Drei Dinge, die Ihr im Hinterkopf haben solltet!

Ihr habt Euer Ziel schon fest vor Augen und wollt jetzt schnell zu denjenigen Methoden vorblättern, die es Euch erlauben, so viele junge Menschen wie möglich aus Eurem Ort mit einzubeziehen? Bevor es an die heiße Kost geht, wollen wir Euch hier kurz ein paar Tipps für Eure Strategieentwicklung geben, sodass Ihr so schnell und erfolgreich wie möglich an Euer gemeinsames Ziel gelangt.

Damit Eure Beteiligungsidee ein Erfolg wird, solltet Ihr die folgenden drei Themen immer im Blick haben: Was sind unsere konkreten Ziele und Zielgruppen? Was können die beteiligten Kinder und Jugendlichen wirklich mitentscheiden? Und wann kann ich selbst Beteiligungsmethoden anleiten und wann besser ein/e Expert/in?

1. Zielgruppe und Zielsetzung

Mal angenommen Ihr habt Euch entschlossen, Euch für mehr Mitspracherechte für Kinder und Jugendliche in Eurer Gemeinde einzusetzen. Hierzu wollt Ihr eine Podiumsdiskussion veranstalten. Jetzt lohnt es sich, genauer zu überlegen, welche Ziele Ihr eigentlich erreichen wollt, wer Eure Zielgruppe ist und wie Ihr diese erreichen könnt.



Wenn Ihr zu handfesten Resultaten kommen wollt, braucht Ihr die richtigen Entscheidungsträger/innen – z.B. Eure/n Bürgermeister/in oder Eure/n Jugendamtsleiter/in. Um diese dann zu überzeugen, bietet es sich an, einige Expert/innen zum Thema Jugendbeteiligung einzuladen oder viel „Öffentlichkeit“ zu schaffen, also viele Mitbürger/innen einzuladen (z.B. Eltern, Lehrer/innen oder Nachbar/innen). Wollt Ihr jetzt als weitere Zielsetzung noch möglichst viele Kinder und Jugendliche für die Veranstaltung begeistern, habt Ihr eine weitere Zielgruppe im Boot. Jetzt heißt es zu überlegen, wie alle diese verschiedenen Gruppen richtig adressiert werden, denn alle haben verschiedene Ansprüche an die Einladung.

Entscheidungsträger/innen und Expert/innen brauchen eine förmliche Einladung und ein wiederholtes Nachhaken (z.B. telefonisch) ob sie teilnehmen oder nicht. Zusätzlich solltet Ihr Eure Erwartungen an sie deutlich machen, damit sie wissen, was sie ungefähr erwartet. Eltern, Lehrer/innen, Nachbar/innen und weitere Mitbürger/innen erreicht Ihr am besten im direkten Kontakt. Einfach mal kurz anklopfen oder auf dem Marktplatz anhalten und Euer Anliegen und Eure Einladung persönlich vortragen. Bei engagierten Jugendlichen öffnen sich oft die Herzen. Ein kurzer Infozettel dazu mit einer Einladung für die Veranstaltung ist ideal.



Für Kinder und Jugendliche, die Ihr noch nicht kennt, bietet es sich an, ein einladendes Rahmenprogramm zur Veranstaltung zu planen – z.B. ein Konzert oder spannende Workshops. Das ist ein guter Aufhänger um einen Einstieg zum eigentlichen Thema zu finden, wenn Ihr den direkten Kontakt in Schulen oder Jugendzentren mit anderen Jugendlichen sucht. Und dazu gibt's noch einen knackigen Flyer und ein dickes Plakat, damit Ihr auch visuell im Gedächtnis bleibt.

Ihr seht also, je nach dem wie Ihr Eure Zielsetzung verfeinert, ergeben sich spezifische Zielgruppen, die es richtig anzusprechen gilt. Eine gute Planung hilft Euch, Eure Arbeitskraft so effektiv wie möglich einzuteilen, um Euch nicht in nutzlosen Arbeiten Frust zu holen.

2. Was gibt's wirklich zu entscheiden?

„Beteiligung und Mitgestalten?“ Wenn auf einmal die Idee echter Gestaltungsmacht freigesetzt ist, kann der Enthusiasmus schnell sehr groß werden und die Hoffnungen in das Wirken des eigenen Handelns weit nach oben schießen. Das kann schnell zu Frustration und Enttäuschung führen, denn in der Realität brauchen Beteiligungsprozesse Zeit und nicht alles, was gewünscht wird, kann umgesetzt werden. Deswegen gilt es, den beteiligten Kindern und Jugendlichen immer wieder klar zu machen, was genau jetzt entschieden, mitentschieden, oder beraten wird und welche konkrete Auswirkung das jeweilige Beteiligungsverfahren wirklich hat. So könnt Ihr Enttäuschung und Aufgabe vorbeugen.



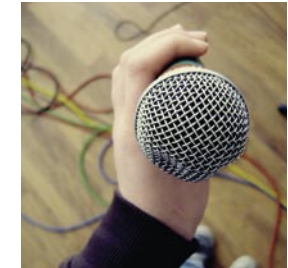
3. Moderation und Anleitung von Methoden

Die Moderation kümmert sich generell um zwei Dinge: Zum einen sollen gute Bedingungen für das gemeinsame Arbeiten geschaffen werden, sodass alle sich beteiligen können. Das schafft Ihr z.B. durch einen Methodenmix. Damit ist sicher gestellt, dass nicht nur die Wortgewaltigsten sich durchsetzen, sondern die Wünsche und Ideen auch in Kleingruppen oder durch kreatives Arbeiten zum Ausdruck gebracht werden. Zum anderen kümmert sich die Moderation darum, dass sich die Teilnehmer/innen weder um die Zeit noch um den Raum Gedanken machen müssen, sondern sich voll und ganz auf die Arbeit konzentrieren können. Wann Pause gemacht wird, wann die eine Arbeitsphase endet und die nächste beginnt, ob es genug Stifte, Flipcharts und Arbeitsecken gibt und dass vereinbarte Zeiten von allen eingehalten werden – alles liegt in der Verantwortung der Moderation.

Wenn Ihr überlegt, ob Ihr selbst die Moderation für bestimmte Methoden übernehmen wollt, solltet Ihr die zwei folgenden Prinzipien beachten:

Don't do it at home!

Ihr solltet lediglich eine Moderation übernehmen, wenn Euch das Thema und Ziel der Veranstaltung selber nicht betrifft, bzw. Ihr keine eigenen Ziele für diese Veranstaltung habt. Leider ist ja meist das Gegenteil der Fall, wenn Ihr z.B. bei Euch zu Hause für die jungen Leute in der Stadt mehr Beteiligungschancen erkämpfen wollt.



Das Problem ist, dass es schnell zu Rollenkonflikten zwischen Euren persönlichen Interessen und den Aufgaben der Moderation kommen kann. Ihr wollt selbst kurz in einer besonders interessanten Kleingruppe teilnehmen und – Zack – seid Ihr verspätet und die ganze Gruppe muss auf Euch warten. Oder die Gruppe kommt zu einer gänzlich anderen Meinung als Ihr und Ihr versucht sie geschickt von Eurer „besseren“ Meinung zu überzeugen. Letztlich leidet entweder Ihr oder die Gruppe an dieser Rollenverquickung. Deswegen: Don't do it at home!

Eine Möglichkeit ist natürlich, sich eine externe Moderation zu holen. Das kann jemand professionelles sein, was sich besonders bei komplexen Methoden anbietet, mit denen Ihr noch keine Erfahrung habt – es muss aber auch nicht. Meist unterschätzen wir nämlich unsere persönlichen Netzwerke. Wenn Ihr in einem Jugendverband seid, könnt Ihr z.B. Eure Kolleg/innen aus anderen Ortsgruppen oder aus anderen Ebenen der Organisation bitten, eine Moderation zu übernehmen. Aber auch im Familien- und Freundeskreis findet sich vielleicht jemand, der Lust auf so eine Erfahrung hat und bereit ist, Euch zu helfen. Wenn Ihr einen Moment überlegt, findet Ihr schneller jemanden als zunächst angenommen.

Seid Ihr besonders daran interessiert, Methoden anzuleiten. Dann ist das nächste Prinzip für Euch genau das Richtige.



Just do it!

Es gibt für alles ein erstes Mal, sei es nun einen Energizer durchzuführen, ein Konzert zu organisieren oder eine Zukunftswerkstatt anzuleiten. Und dafür müsst Ihr nicht studiert haben, sondern Euch vor allem trauen! Viele kleinere Methoden könnt Ihr sicherlich nach dem Lesen dieses Buches direkt ausprobieren. Für viele Methoden braucht Ihr jedoch eine sehr gute und ausführliche Vorbereitung. Wie, das erfahrt Ihr hier:

- Schaut Euch die Methode in der Praxis an. Besucht eine Veranstaltung – z.B. eine Podiumsdiskussion oder einen Open Space – und achtet mehr auf die Moderation als auf den Inhalt. Was gefällt Euch? Was nicht?
- Findet Personen, die mit der Methode Erfahrung haben, gerne auch echte „Profis“. Fragt sie, ob Ihr sie mal begleiten, assistieren oder bei ihnen hospitieren könnt. So könnt Ihr auch hinter die Kulissen schauen.
- Wenn es dann zu Eurer ersten eigenen Moderationsveranstaltung kommt, schreibt alle Arbeitsschritte einzeln auf Karteikarten. Das gibt Euch zusätzliche Sicherheit und lässt Euch nicht so leicht aus der Ruhe kommen!

Also, packt es an, wenn Ihr wollt und macht es einfach! Und jetzt ans Eingemachte!



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Kennenlernspiele

Wenn Eure Gruppe neu zusammen kommt, helfen Euch die folgenden Methoden, damit sich alle Teilnehmer/innen schnell und Spaßig kennen lernen.

Bewegte Namen

Beschreibung:

Bei diesem Spiel stellen sich die Teilnehmer/innen reihum vor, indem sie ihren Namen sagen und dazu eine prägnante Bewegung und/oder ein Geräusch machen. Abhängig von der Gruppengröße dauert dies zehn Minuten oder mehr.

Zielgruppe: 8-20 Personen

Ziele: Kennenlernen, Namen lernen, Eis brechen

Ablauf: Alle stehen in einem Kreis. Am besten jemand aus dem Team beginnt. Jede/r nennt reihum den Namen und dazu ein Hauptwort (oder ein Eigenschaftswort - je nach Vereinbarung), das mit demselben Buchstaben beginnt. Dies wird mit einer passenden Bewegung oder auch mit Lauten unterstrichen.

Zum Beispiel: „Ich bin Tim die Trompete“ und formt dabei mit seinen Händen eine Trompete und tutet dazu.

Oder: „Ich bin die grunzende Gabi“ und grunzt dabei wie ein Ferkel.

Die nächste Person wiederholt die Reime aller Vorgänger/innen und nennt den eigenen Namen. So geht das bis zum Schluss, der/die Letzte wiederholt also alles. Manche denken, dass sie sich das nicht alles merken können, durch das ständige Wiederholen ist es aber seltener ein Problem. Das Team sollte die Teilnehmenden dazu ermuntern, es zu versuchen. Die Namen lassen sich gut merken und manchmal ist eine Kombination so originell, dass sie für den Rest der Zeit als „Running Gag“ erhalten bleibt.

Aufreihen

Beschreibung:

Alle Teilnehmer/innen müssen sich so schnell wie möglich nach bestimmten Eigenschaften in einer Reihe aufstellen. Das Ganze dauert 15 Minuten.

Zielgruppe:

10 – 30 Personen

Ziele:

Kennenlernen mit Namen und Eigenschaften; Eis brechen

Ablauf:

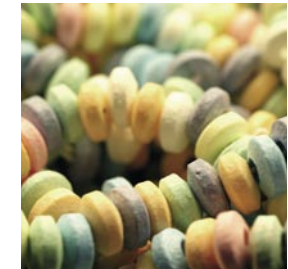
Alle Teilnehmer/innen ordnen sich in einer bestimmten Abfolge, nachdem Ihr ihnen eine bestimmte Eigenschaft vorgegeben habt. Hier ein paar Möglichkeiten:

Alphabetisch nach Vornamen, nach Geburtsdatum, nach Körpergröße, nach Wohnort, nach Schuhgröße, alphabetisch nach Lieblingsband sortieren.

Macht am Anfang deutlich, welche Seite des Raumes den Anfang und welche das Ende der Reihe darstellt. Es sollte nach und nach immer schwieriger werden.

Variante:

Das Spiel kann auch stumm, auf einer Stuhldreihe oder mit verbundenen Augen gespielt werden. Bei einer großen Gruppe mit verbundenen Augen kann ein Seil, an dem sich alle Teilnehmer/innen festhalten, zur Orientierung helfen.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Menschenbingo

Beschreibung:

Ein actionreiches Bingo, das auf den verschiedensten persönlichen Eigenschaften und Dingen des Alltags beruht. In 15-30 Minuten lernt Ihr eine Menge Fakten über alle Teilnehmer/innen im Raum.

Rahmenbedingungen:

Ab 10 Personen

Ziele:

Kennenlernen mit Eigenschaften, Eis brechen

Materialien:

Ihr benötigt je Teilnehmer/in einen Stift und eine Bingokarte (*Kopiervorlage im Anhang*)

Ablauf:

Das Team bereitet eine 4x4 Felder-Bingokarte vor, auf der jeweils verschiedene Eigenschaften der Teilnehmer/innen stehen. Die Teilnehmer/innen sollen so schnell wie möglich eine Bingoreihe an Eigenschaften voll bekommen, gegebenenfalls bis das ganze Blatt gefüllt ist.

Dafür muss jede/r von Person zu Person gehen und die jeweiligen Eigenschaften erfragen. Wichtig ist, dass dabei jede Person nur eine Frage an die jeweils andere Person stellt (und auch nur eine Antwort gibt) und sich dann für die nächste Frage eine/n andere/n Teilnehmer/in aussucht. Es kann jedoch im Laufe des Spiels die gleiche Person mehrmals angesprochen werden. Jede/r Teilnehmer/in, der/die eine Reihe auf der Bingokarte gefüllt hat, ruft laut „Bingo!“.

Als Spielleitung könnt Ihr entscheiden, ob nach einer, zwei oder drei gefüllten Zeilen Schluss ist, oder ob Ihr bis zum ersten „Superbingo!“ spielen lasst, also wenn jemand alle Kästchen gefüllt hat.

Beispiele für Begriffe und Kopiervorlagen für Bingokarten findet ihr unter: www.dbjr.de



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Bilder assoziieren

Beschreibung: Mit dieser Methode stellen sich die Teilnehmer/innen mit Hilfe von Bilderschnipseln der Gruppe vor. Dies ist eine sehr schöne Art, sich näher kennenzulernen, ist aber nur sinnvoll nach einer allgemeinen Vorstellung oder zumindest einer Namensrunde. Das Spiel braucht ca. fünf Minuten Vorstellungszeit pro Teilnehmer/in.

Zielgruppe: Ab 5 Personen

Ziele: Kennenlernen mit Eigenschaften

Materialien: Ihr benötigt eine Unmenge an ausgeschnittenen Bildern und Bildchen (aus Magazinen usw.): 10 Teilnehmer/innen = ca. 100-150 Bilder

Ablauf: Die Bilderschnipsel werden auf dem Boden oder dem Tisch ausgelegt. Jede/r wählt sich fünf Bilder aus - nach Gefallen, nach Stimmung, nach persönlichem Bezug, etc. Haben alle ihre Bilder gewählt, stellt jede/r seine/ihre Wahl vor und erzählt, warum gerade dieses Motiv genommen wurde, welchen Bezug es zur eigenen Person hat, ob sich vielleicht ein Ereignis damit verbindet oder das eigene Hobby, etc. Assoziativ stellen sich die Teilnehmer/innen per Bilderschnipsel vor.



Ein Bild sollte nicht weiter gegeben werden, wenn es von zwei Leuten begehrt ist. Schön ist, wenn an einer Wandzeitung neben den Namen die kleine „Collage“ geklebt wird, um sie dann im Raum hängen zu lassen.

Energizer

Wenn es morgens losgeht oder die Luft gerade mal so richtig raus ist, dann hilft ein Energizer, eure Gruppe wieder auf die Beine zu kriegen. Alle Energizer bieten sich aber auch zum Kennenlernen am Anfang an.

Obstsalat

Beschreibung:

Obstsalat ist am Morgen ziemlich lustig und lockert auf – der Einstieg in den Tag ist geschafft. Ein garantierter Lacherfolg in nur zehn Minuten.

Rahmenbedingungen:

Mindestens 10 Personen

Ziele:

Auflockern, Bewegen, Eis brechen

Materialien:

ein Stuhlkreis (ein Stuhl weniger als Teilnehmer/innen)

Ablauf:

Ihr teilt die Teilnehmer/innen in der Reihenfolge, wie sie sitzen, in kleinere Gruppen (2/3/4/...Personen) ein und lasst sie jeweils eine Frucht ihrer Wahl nennen. Diese Frucht bleibt für die Dauer des Spiels ihr „Gruppenname“. Eine Person steht immer in der Mitte (zu Anfang ist das ein Teammitglied) und sagt laut so viele Früchte aus den „vorhandenen“ wie er/sie möchte - daraufhin wechseln die genannten Gruppen ihre Plätze in aller Eile. Auf den Nebenplatz setzen gilt nicht. Die Person aus der Mitte ergreift die Gelegenheit, sich selbst einen freien Stuhl zu ergattern. Eine Person bleibt in der Mitte übrig und nennt die nächsten Früchte. „Obstsalat“ ist das Stichwort, bei dem alle ihre Plätze tauschen müssen. Das Ende setzt Ihr nach Gefühl.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Variante:

Das Spiel könnt Ihr prima abwandeln je nach Seminarthema oder Interessen der Teilnehmer/innen: Autorennen (statt der Früchte Automarken), Olympiade (als Gruppeneinteilung die Sportarten) und was immer Eure Fantasie hergibt...

Für internationale Seminare macht es sich als kleine Sprachanimation gut, denn Früchte heißen in den verschiedenen Sprachen oft gleich oder ähnlich. Dies gilt auch für andere Wörter oder Themenbereiche. Die Teilnehmer/innen erkennen, wie viel sie eigentlich in der anderen Sprache schon können.



Oma, Tiger, Samurai

Beschreibung:

Ein witziger Energizer basierend auf dem „Stein-Schere-Papier“ Prinzip, mit viel Bewegung und Spaß. Dafür braucht Ihr ein bisschen Platz zum Laufen und ca. zehn Minuten Zeit.

Rahmenbedingungen:

Mindestens 8 Personen

Ziele:

Auflockern, Bewegen, Eis brechen

Ablauf:

Zwei Gruppen werden gebildet (gleiche Zahl in jeder Gruppe ist nicht zwingend). Das Spiel funktioniert wie „Stein, Schere, Papier...“. Es gibt drei Figuren, die jeweils mit typischen Bewegungen und Lauten am Anfang vorgestellt werden: Der Samurai (z.B. das Schwert ziehen und Kampfgebrüll) gewinnt gegen den Tiger, der Tiger (z.B. Hände als Krallen geformt in die Luft halten und Tigerfauchen) gewinnt gegen die Oma, und die Oma (z.B. mit erhobenen Zeigefinger, strengen Blick und Gemecker) gewinnt gegen den Samurai. Die Gruppen machen leise untereinander aus, welche Figur sie darstellen werden. Die beiden Gruppen stehen sich jeweils in einer Reihe gegenüber und ein Teammitglied von Euch gibt das Zeichen, auf das alle die vereinbarte Figur zeigen. Punkte werden nach obigem Schema gezählt. Das Ende nach Gefühl setzen.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Variante 1:

Ihr könnt die Figuren auch durch andere ersetzen – zum Beispiel Prinzessin, Prinz und Drache: Die Prinzessin (z.B. mit geziertem Gehabe und einem gezieltem „lalalala“), sie gewinnt gegen den Ritter (z.B. mit erhobenem Schwert und Kampfgebrüll), er besiegt den Drachen (z.B. mit Schnauben und Drohgebärde).

Variante 2:

Ihr könnt das Spiel weiter variieren, indem nach dem Zeigen der Figur die Gruppe der Gewinnerfigur die Gruppe der Verliererfigur fängt und somit in die eigene Gruppe „verschleppt“. Dafür muss es neben der Mittellinie (ein ca. 2 Meter breiter Streifen, an dem die beiden Gruppen ihre Figuren zeigen) für jede Gruppe jeweils eine Grundlinie geben, ab der die gejagte Gruppe in Sicherheit ist. Eine Entfernung von 10-20 Metern zwischen Mittellinie und Grundlinie bietet sich an.



Drachenschwanzjagen

Beschreibung:

Dieser Energizer lohnt sich besonders, wenn viel Bewegung gewünscht ist. Zwei Gruppen bilden jeweils eine Schlange, indem sich jede/r an die Schulter fasst. Ziel ist es, das Ende der gegnerischen Gruppe einzufangen. Für eine Runde braucht Ihr ca. fünf Minuten.

Zielgruppe:

10-40 Personen

Ziele:

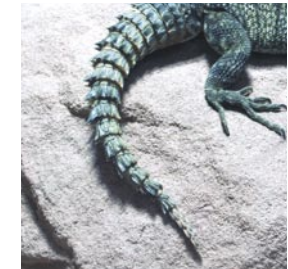
Auflockern, Bewegen, Eis brechen

Ablauf:

Ihr bildet zwei ungefähr gleichstarke Gruppen, die jeweils eine Schlange darstellen. Dafür stellen sich alle Gruppenmitglieder hintereinander und halten sich an der Schulter der Person vor ihnen fest. Der Anfang jeder Schlange ist der „Drachenkopf“, hinten am Ende ist der „Drachenschwanz“. Jetzt heißt es, mit dem „Drachenkopf“ den „Drachenschwanz“ zu fangen. Das bedeutet, dass die Köpfe der Schlange das Ende der gegnerischen Gruppe fangen müssen, ohne dabei auseinanderzureißen. Zerrißt eine Schlange oder wird der Schwanz gefangen, ist das Spiel vorbei.

Variante:

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad und Funfaktor noch erhöhen, indem Ihr während des Spiels verschiedene Figuren vorgebt. Die Schlange kann sich z.B. „auf einem Bein hüpfend“ oder „rückwärts“ fortbewegen.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaun
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Kissenrennen

Beschreibung: Zwei Gruppen mit jeweils einem Kissen stehen in demselben Kreis und versuchen, ihr Kissen möglichst schnell einmal herumzureichen und gleichzeitig das andere Kissen beim Herumreichen zu stoppen. Eine Runde schafft Ihr in ca. fünf Minuten.

Zielgruppe: Mindestens 10 Personen (gerade Anzahl von Mitspieler/innen)

Ziele: Auflockern, Bewegen, Eis brechen

Materialien: Zwei große Kopfkissen

Ablauf: Alle Teilnehmer/innen stellen sich so im Kreis auf, dass das Gesicht nach außen zeigt. Dann wird einfach auf 1,2 durchgezählt und so ergeben sich zwei Gruppen. Jede/r Teilnehmer/in steht automatisch neben einem Gruppenmitglied der anderen Gruppe. Jeder Gruppe wird ein Kissen zugeordnet. Die Startpunkte der Kissen liegen im Kreis diagonal versetzt.

Die Kissen werden auf ein Startzeichen hin in derselben Richtung im Kreis herumgegeben, jedoch darf jedes Kissen nur in den Händen der eigenen Gruppe weitergereicht werden. Die Gruppen müssen versuchen, ihr Kissen so schnell wie möglich weiterzugeben und gleichzeitig das andere Kissen aufzuhalten. Dabei darf das fremde Kissen aber nicht festgehalten werden. Gewonnen hat die Mannschaft, deren Kissen schneller wieder am Startpunkt ist.



Jäger und Reh

Beschreibung: Ein Reaktionsspiel mit viel Bewegung, in dem Jäger/in und Gejagte/r in Sekundenschnelle wechseln. Zehn Minuten könnt Ihr Euch dafür nehmen.

Zielgruppe: Mindestens 10 Personen

Ziele: Auflockern, Bewegen, Eis brechen

Ablauf: Der/die Jäger/in jagt das Reh im Wald. Ihr benötigt zwei Freiwillige, die am Anfang mit diesen Rollen beginnen wollen. Alle anderen bilden den „Wald“, indem sie mit den Armen jeweils zu zweit eingehakt als Pärchen zusammenstehen.

Der/die Jäger/in fängt an, das Reh zu jagen. Um der Jagd zu entgehen, kann sich das Reh an einem Waldpärchen mit dem Arm einhaken. In diesem Moment kommt es zu einem Rollenwechsel. Das Reh wird so zu einem Teil des Waldes, die Person auf der anderen Seite dieses Waldpärchens wird zum/zur Jagenden, während der/die Jäger/in zum gejagten Reh wird. Und so geht die Jagd weiter. Das Ende setzt Ihr nach Gefühl.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaun
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Teamwork

Hier zeigen wir Euch ein paar Methoden, die Eure Gruppe auf die kommende Zusammenarbeit spielerisch vorbereitet.

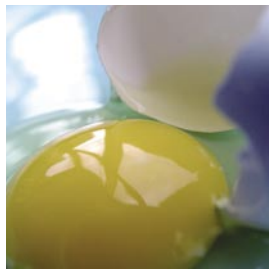
Das rohe Ei fliegt...

Beschreibung: Wie kann ein rohes Ei aus dem zweiten Stock geworfen werden und sicher auf der Erde landen? Diese Übung eignet sich besonders vor kreativen Phasen von Workshops bzw. wenn die Arbeit in der Gruppe stockt. Hier werden Ideen zu einer Aufgabe freigesetzt, die zunächst unmöglich erscheint. Auch das Erfolgserlebnis spornt an. Ihr solltet ca. 45 Minuten dafür einplanen.

Zielgruppe: 12-60 Personen

Ziele: Diese Methode zielt darauf ab, erste Teamworkerfahrungen zu sammeln und kreative Lösungsvorschläge zu entwickeln.

Materialien: Es werden zwei bis drei Gruppen gebildet. Eine Gruppe besteht aus einer genügenden Anzahl von Personen (min. 4). Jede Gruppe bekommt folgendes Material zur Verfügung gestellt: 2 Luftballons, 2 DIN-A4 Blätter weißes Papier, 2 DIN-A4 Blätter buntes Papier, einen Klebestift, eine Schere und ein rohes Ei. Die Gruppen brauchen jeweils einen eigenen Arbeitsplatz um ungestört arbeiten zu können.



Ablauf: Zunächst werden Kleingruppen gebildet. Die Aufgabe besteht darin, dass das Team gemeinsam eine Strategie entwickelt, die es ermöglicht, das rohe Ei unbeschadet aus dem zweiten Stock zu werfen. Dafür stehen 20 Minuten Zeit zur Verfügung. Es dürfen nur die vorgegebenen Materialien benutzt werden. Am Ende geht aus jeder Gruppe eine Person mit dem vorbereiteten Ei in den ersten oder zweiten Stock des Hauses. Der Rest der Teilnehmenden wartet draußen, um nach dem Aufprall gleich zu prüfen, ob das Ei noch ganz ist.

Angestiftet

Beschreibung: Mit jeweils einem ausgestreckten Finger halten zwei Teilnehmer/innen gemeinsam einen dicken Stift zwischen sich – sie sind „angestiftet“. Mit viel Einfühlungsvermögen und Konzentration bewegen sich die Teilnehmenden für zehn Minuten durch den Raum.

Zielgruppe: Mindestens 6 Personen

Ziele: Diese Methode hilft Euch, Ruhe in die Gruppe zu bringen und fördert die Wahrnehmung, das Einfühlungsvermögen und die Kooperationsfähigkeit.

Materialien: Ihr benötigt halb so viele „dicke“ Stifte wie Teilnehmer/innen und evtl. Musik zur Unterhaltung.

Ablauf: Ihr bildet Paare und verteilt an jedes Paar einen dicken Filzstift. Die Enden der Filzstifte sollten so dick wie eine Fingerkuppe sein. Nun stellen sich die Spieler/innen ihren Partner/innen gegenüber und strecken den Zeigefinger so aus, dass sie die des Gegenübers fast berühren. Dann werden die Stifte zwischen die Zeigefinger der einzelnen Paare gesteckt. Damit die Stifte halten, müssen beide ein wenig Druck auf den Stift ausüben. Gelingt dies, sind die Partner „angestiftet“.

Ihr als „Anstifter“ leitet nun die Paare dazu an, zunächst vorsichtige und dann immer schwierigere Bewegungen zu vollziehen. Dabei sind Eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Jede/r Partner/in muss auf die Reize des/der anderen reagieren und diese ausgleichen. Das alles erfordert ein hohes Maß an Sensibilität und Kooperation.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Blindenführung

Beschreibung:

Schon einmal mit verbundenen Augen durch den Wald gelaufen? Mit Hilfe eines/einer Partner/in, die Dich leitet, wird das zum spannenden Erlebnis. Nach kurzer Zeit werden die Rollen auch getauscht. Insgesamt benötigt Ihr ca. 30 Minuten.

Zielgruppe:

2-20 Personen

Ziele:

Diese Methode hilft der Gruppe, Vertrauen zu entwickeln und fördert die Verantwortungsübernahme.

Materialien:

Augenbinden, Schals oder Tücher; in Räumen: Gegenstände, kleinere Hindernisse, Mobiliar als Parcours; draußen: ein begrenztes Spielfeld z.B. im Park, Garten, Wald, Spielplatz, etc.

Ablauf:

Für dieses Spiel braucht Ihr eine gerade Anzahl von Teilnehmer/innen, die sich in Paare aufteilen. Jeweils eine Person pro Paar verbindet sich die Augen. Der/die „sehende“ Partner/in nimmt die „nicht sehende“ Person an die Hand und führt diese durch ein Außengelände mit Hindernissen und unterschiedlichsten Oberflächen (Wurzeln, herabhängende Äste und Zweige, leichtes Gefälle, Steigungen, Steine, Kies-, Sandweg usw.).



Der sehende Partner muss dabei den/die „Blinde/n“ mit möglichst vielen Informationen über die Umgebung versorgen und sich vor allem am Anfang besonders langsam fortbewegen. Eine Führung sollte ca. 10 - 15 Minuten dauern. Dann wechseln die Paare ihre Rollen.

Als Spielleitung solltet Ihr die besondere Verantwortung der führenden Person betonen. Ihr solltet auch einen Überblick über das Geschehen behalten und bei größeren Gruppen mehrere Spielleiter/innen dabei haben. Eine kurze Auswertung am Ende lohnt sich.

Variante 1:

Die Blindenführung kann mit oder ohne Sprache durchgeführt werden. Kontaktmöglichkeiten gibt es dann über die Fingerspitzen oder Signale auf Schulter oder Handflächen.

Variante 2:

Nach ungefähr einer Minute wird die Hand losgelassen. Körperkontakt zwischen den Personen ist ab jetzt verboten, so dass nur die Sprache verbindet.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Gordischer Knoten

Beschreibung:

Alle Teilnehmer/innen bilden einen Kreis und stehen eng nebeneinander. Mit geschlossenen Augen strecken nun alle die Arme nach vorne, gehen langsam in die Mitte und greifen mit jeder Hand nach einer anderen Hand. Ein „gordischer Knoten“ ist entstanden, den Ihr in ca. 20 Minuten entwirren müsst.

Zielgruppe:

10-30 Personen, die sich schon gut kennen. Bei großen Gruppen können mehrere Gruppen und Knoten gebildet werden

Ziele:

Die Methode fördert die Kooperationsfähigkeit und Entwicklung von Problemlösefähigkeiten.

Ablauf:

Alle Teilnehmer/innen stehen mit geschlossenen Augen im Kreis und strecken ihre Hände nach oben in die Mitte. Jetzt greift jede/r nach zwei Händen, bis alle eine Partnerhand gefunden haben. Die Hände sollten von verschiedenen Personen und nicht von unmittelbaren Nachbar/innen stammen, also weit nach vorne greifen. Wenn alle zwei neue Hände gefunden haben, öffnen alle die Augen und die Gruppe versucht, so weit wie möglich auseinanderzugehen, ohne dabei die Hände zu lösen. Ein gordischer Knoten ist entstanden! Jetzt heißt es, den Knoten zu entwirren, ohne die Hände loszulassen. Zum Schluss sollten die Teilnehmer/innen einen Kreis bilden, was aber nicht immer gelingt.



Auf Ideen kommen

Auf den folgenden Seiten zeigen wir Euch, wie Ihr auf verschiedenen Wegen zu Ideen und Einfällen kommen könnt und diese dann weiter entwickelt und konkretisiert.

Brainstorming

Beschreibung: Brainstorming ist eine Methode zur Ideenfindung. Sie soll die Erzeugung von neuen und ungewöhnlichen Ideen in einer Gruppe von Menschen fördern. Brainstorming dauert ca. 20 Minuten.

Zielgruppe: ca. 20 Personen

Ziel: Durch Kreativität und freies Assoziieren werden neue Wege der Problembewältigung oder eines Themas erarbeitet.

Materialien: Flipchart, Stifte

Ablauf: Es wird eine Gruppe aus 5-20 Personen zusammengestellt. Die Gruppenleitung bereitet Anschauungsmaterial vor und führt die Gruppe in das Thema ein. Die Teilnehmenden nennen nun spontan Ideen und alle Sachen, die ihnen zum Thema einfallen. Die Moderation notiert die Ideen und Anregungen auf einem Flipchartpapier und versucht, sie gleichzeitig zu ordnen. Da alle Teilnehmer/innen jederzeit die Mitschrift sehen, dient sie zugleich als Anregung für weitere Ideen. Wichtig beim Brainstorming ist: es ist ein reines Sammeln von Informationen, die Beiträge und Ideen dürfen nicht bewertet oder kritisiert werden.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

6-3-5- Methode

Beschreibung:

Alle Teilnehmer/innen schreiben Ideen oder Lösungsvorschläge zu einer Impulsfrage oder einem Problem auf. In Kleingruppen rotieren nun diese Blätter, wobei sich die Mitglieder der Kleingruppe von den Vorschlägen der anderen inspirieren und ihren Assoziationen freien Lauf lassen. Das Ganze dauert ca. 30 Minuten.

Zielgruppe:

6-30 Personen

Ziele:

Mit dieser Methode könnt Ihr Kreativität und Fantasie anregen sowie Problemlösungen und Ideen entwerfen und sammeln.

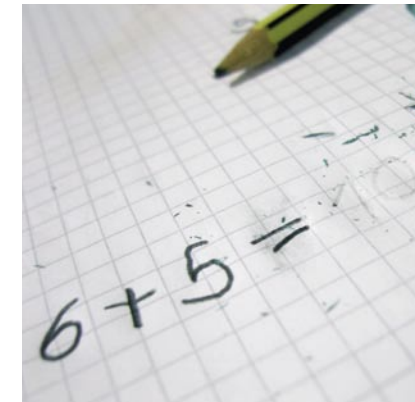
Materialien:

Für jede/n Teilnehmer/in ein liniertes Blatt und einen Stift, zum späteren Aushängen der Ergebnisse eine Pinnwand (bei größeren Gruppen entsprechend mehr).

Ablauf:

Sechs Teilnehmer/innen entwickeln drei Ideen jeweils fünfmal weiter. Und so funktioniert es: sechs Leute sitzen an einem Tisch und entwickeln Lösungsvorschläge für ein vorgegebenes Problem. Jede/r Teilnehmer/in entwirft drei Lösungsvorschläge und gibt dann sein bzw. ihr Blatt einen Platz nach links weiter. Der bzw. die Sitznachbar/in liest das Blatt durch, lässt sich durch die vorliegenden Vorschläge zu neuen Ideen anregen und ergänzt das Blatt um drei weitere Ideen, bevor er/sie das Blatt weitergibt.

Die ersten drei Ideen werden in nur drei bis vier Minuten entworfen. Bei den nächsten Runden gebt Ihr ein bis zwei Minuten hinzu, da es mehr zu lesen gibt und die Ideen oft stärker ins Detail gehen. Wie beim Brainstorming spielt bei der 6 - 3 - 5 Methode die Geschwindigkeit eine wichtige Rolle. Sie trägt dazu bei, das Gehirn, insbesondere das Kurzzeitgedächtnis, besser zu nutzen. Die Methode kann auch mit einer größeren oder einer kleineren Zahl von Personen durchgeführt werden. Die Methode heißt dann einfach in 5 - 3 - 4 oder 8 - 3 - 7 oder 9 - 3 - 8! Die erste Zahl steht immer für die Anzahl der Personen, die an der Methode teilnehmen, während die letzte Ziffer angibt, wie häufig die Ideen weiterentwickelt werden, bis jede/r Teilnehmer/in das eigene Blatt Papier wieder in den Händen hält.



Mind Map

Beschreibung:

Ein komplexes Thema wird durch eine vorgegebene Struktur auf einem Blatt Papier visualisiert. Das Oberthema wird in immer konkretere Ebenen aufgegliedert, um einzelne Aspekte herauszuarbeiten.

Zielgruppe:

4-25 Personen

Ziel:

Mit einer Mind Map könnt Ihr Assoziationen und Bilder zu einem bestimmten Thema festhalten, Wissen abfragen, komplexe Themen strukturieren, Ergebnissicherung visualisieren und freies Sprechen vor größeren Gruppen vorbereiten.

Materialien:

Ihr benötigt ausreichend großes Papier und Stifte.

Ablauf:

Mind Maps können – je nach Gruppengröße – in Einzel- oder Kleingruppenarbeit erstellt werden. Das Grundprinzip von Mind Maps besteht darin, komplexe Themen aufzugliedern und dadurch einzelne Aspekte herauszuarbeiten. Ein Oberthema könnte z.B. „Jugendparlament“ sein. Die Teilnehmer/innen sollen dann allein oder in Kleingruppen anhand einer Mind Map ihre Assoziationen dazu auf ausreichend großem Papier aufzeichnen. Im Mittelpunkt des Blattes befindet sich ein Kreis, der das Thema beinhaltet (Jugendparlament). Von diesem Kreis gehen Hauptäste aus, welche die Gliederung der ersten Ordnungsebene enthalten (z.B. Arbeitsbereiche). An diesen setzen wiederum Zweige und Nebenzweige an, die die Gliederung der zweiten (z.B. Bauprojekte) bzw. dritten Ordnungsebene (z.B. Skatepark) darstellen.

Die Äste und Zweige sollten so lang gezeichnet werden wie die jeweilige Beschriftung ist. Dabei sollte jedoch nur ein Stichwort oder ein Bild auf jeden Ast platziert werden. Des Weiteren sollte unbedingt mit verschiedenen Farben gearbeitet werden.

Sind die Mind Maps fertig gestellt, werden sie im Plenum präsentiert. So kann herausgefunden werden, welche Bilder die Teilnehmenden zu einem komplexen Thema vor Augen haben und wo es Anknüpfungspunkte für eine vertiefende Auseinandersetzung geben kann.

Variante:

Es können auch gemeinsam in der Großgruppe Mind Maps erstellt werden. Dafür braucht Ihr noch zusätzlich Moderationskarten. Das Thema wird zentral auf einen großen Papierbogen geschrieben. Im Gespräch, durch Zuruf oder Kartenabfrage werden nun die Assoziationen gesammelt, auf Karten geschrieben und angepinnt. Durch „Umhängen“ kann die Struktur immer wieder verändert werden. Schließlich werden durch Linien und Symbole Zusammenhänge, Verknüpfungen, Abfolgen usw. gekennzeichnet.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Sich schlau Machen

Habt Ihr Euch überlegt, in welche Richtung es gehen soll, könnt Ihr nun Euer Wissen vertiefen, Euch neue Perspektiven erschließen, oder zu verändernde Gebiete genau erkunden. Auf den nächsten Seiten zeigen wir Euch Möglichkeiten, wie Ihr selbst zu echten Expert/innen werdet.

Befragung von Expert/innen

Beschreibung:

Wenn Ihr Euch schon zu einem Thema eingearbeitet habt, oder Euch viele Fragen unter den Nägeln brennen, dann bietet es sich an, Fachleute zu einem Gespräch einzuladen und sie mit Fragen zu löchern. Mit mittlerem Vorbereitungsaufwand und ca. zwei Stunden Befragungszeit seid Ihr dabei.

Zielgruppe: 10-30 Personen

Ziele:

Ihr könnt Euch Informationen beschaffen und dadurch Euer Wissen erweitern.

Materialien:

Ihr benötigt große Papierbögen für Pinnwände, drei bis fünf Pinnwände und Nadeln oder Klebeband, Moderationskarten sowie dicke Filzstifte.

Ablauf:

Zuerst gilt es, Eure gewünschten Fachleute rechtzeitig einzuladen. Egal ob es jemand von der Universität, ein/e Jugendverbandsvorsitzende/r oder ein/e Entscheidungsträger/in ist, Ihr solltet auf jeden Fall ein bis zwei Monate vor der Veranstaltung schriftlich einladen und auch telefonisch nach einer Bestätigung fragen.

Die Expert/innen müssen exakte Informationen über den Ablauf der Veranstaltung erhalten und wissen, welche konkreten Aufgaben auf sie zukommen.

Während des Gesprächs mit den Expert/innen fallen Euch bestimmt viele neue Fragen ein. Trotzdem macht es Sinn, sich sorgfältig vorzubereiten. Am besten haltet Ihr dafür ein eigenes Vorbereitungstreffen ab, bei dem Ihr Euch wichtige Fragen überlegt. Die so entstandene Liste an Fragen verteilt Ihr an alle weiteren Teilnehmer/innen und schickt sie auch vor der Veranstaltung zu den Expert/innen, sodass diese sich präziser vorbereiten können.

Gibt es schon Ergebnisse vorangegangener Treffen (z.B. Modellbauten oder Mindmaps), solltet Ihr diese im Raum ausstellen.

Nach einer Begrüßung und Einleitung durch die Moderation erhalten die Expert/innen das Wort und leiten das Thema kurz ein. Dabei sollten sie versuchen, das Thema kinder- bzw. jugendgerecht darzustellen. Jetzt könnt Ihr Eure Fragen stellen und Euch dabei an die vorbereiteten Fragen halten oder neue formulieren. Die Fragen werden umgehend beantwortet. Ihr müsst darauf achten, dass der/die Expert/in verständlich bleibt und die Frage direkt beantwortet.

Die Moderation erstellt mit Moderationskarten ein Simultanprotokoll, sodass alle den Diskussionsverlauf einsehen können und den Überblick behalten.

Nach der Befragung entwickelt sich oft eine fruchtbare Diskussion, für die in jedem Fall Zeit eingeplant sein sollte.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Interview bzw. Straßenumfrage

Beschreibung: Durch ein Interview oder eine Straßenumfrage könnt Ihr Informationen zu einem bestimmten Thema sammeln. Der Vorteil: Ihr erfahrt viele Aspekte eines Themas, an die Ihr vielleicht von alleine nicht gedacht hättet. Etwa vier Stunden Zeit müsst Ihr dafür einplanen.

Zielgruppe: 4-30 Personen

Ziel: Ihr lernt, auf fremde Leute zuzugehen, ihnen Fragen zu stellen und neue Aspekte eines bekannten Themas zu erfahren.

Materialien: Mikrophon, Aufnahmegerät, Interviewleitfaden, Kugelschreiber, Klemmbrett, Mut.

Ablauf: Zuerst überlegt Ihr Euch, was Ihr genau rauskriegen wollt und was Ihr mit den Informationen machen wollt. Anbieten würde sich zum Beispiel eine Befragung zum Thema: Was soll in unserem Ort besser werden? Das könntet Ihr dann als Basis für eine Podiumsdiskussion nehmen. Ihr müsst Euch gut auf das Interview bzw. die Straßenumfrage vorbereiten. Überlegt Euch vorher Themen, die wahrscheinlich benannt werden, aber seid auch offen dafür, dass ganz andere Schwerpunkte von Euren Mitbürger/innen genannt werden. Sammelt die Aussagen, sortiert sie und vielleicht schreibt Ihr die besten Aussagen auf Postkarten oder Papier. Das hat den Vorteil, dass Ihr sie Euren Politiker/innen als Statement aus Eurem Ort überreichen könnt.



Nach einer Einführung des Interviewstreifzugs und der Erklärung des Vorgehens werden Kleingruppen gebildet. Jede Kleingruppe bekommt das Material und eine kurze Einweisung in den Umgang mit dem Kassettenrecorder/Diktiergerät. Die Technik (Mikrophon, Batterien) muss unbedingt und in jedem Einzelfall getestet werden. Die Kleingruppen sollten aus 3 - 6 Personen bestehen. Außerdem spielt jede Kleingruppe probeweise ein Interview durch (Übung: „Wie spreche ich die Leute an?“, „Wie hört sich die Stimme auf Band an?“, „Worauf muss ich beim Aufnehmen achten?“...).

Die Interviewstreifzüge selber dauern in der Regel 60 - 120 Minuten. Dazu kommen je etwa eine Stunde für die Vor- und Nachbereitung.

Was Ihr bei Interviews und Straßenumfragen beachten müsst, bzw. viele Tipps und Tricks findet Ihr im Buch „Schlagzeilen“. Dieses könnt Ihr kostenlos beim Deutschen Bundesjugendring bestellen.

www.bestellung.dbjr.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Fotoaktion

Beschreibung: Durch eine Fotoaktion setzt Ihr Euch mit unterschiedlichen Themen in Eurer Gemeinde auseinander. Eure Ergebnisse präsentiert Ihr Politiker/innen und kommt so mit ihnen ins Gespräch. Ihr müsst mit einem mittleren bis hohen Vorbereitungsaufwand rechnen und für das Fotografieren viel Zeit einplanen.

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche ab acht Jahren, 5-20 Personen

Ziel: Ihr setzt Euch mit Eurem direkten Lebensumfeld oder mit Themen, die Euch bewegen auseinander und überlegt, was eigentlich gut ist und wo es Verbesserungsmöglichkeiten gibt. Durch die entstandenen Fotos kommt Ihr mit z.B. Politiker/innen ins Gespräch und könnt so Eure eigenen Interessen und Ideen rüber bringen.

Materialien: Kamera, Fotopapier, Druckerpatronen, Plakatkarton, Scheren, Kleber, Fotoecken, Eddings, Tusche (alles, was eine abwechslungsreiche Präsentation ermöglicht), Stellwände oder große Bildhalter.

Ablauf: Überlegt Euch einen Rundgang durch Euren Ort und besorgt die erforderlichen Utensilien. Schaut Euch Eure Gemeinde einmal genauer an und macht Fotos von den schönen und den hässlichen Plätzen. Nachdem Ihr die Fotos gemacht habt, wählt Ihr die aussagekräftigsten Bilder aus. Diese Bilder stellt Ihr später aus.



Ihr könnt die Fotos als Collage verarbeiten, Schwarz-Weiß-Fotos machen oder Farbbilder. Seid kreativ! Ganz wichtig: Überlegt Euch, was Ihr mit den Bildern aussagen möchtet und welche konkreten Verbesserungswünsche Ihr habt.

Bestimmt ein Datum für Eure Ausstellung. Lasst Euch für die Vorbereitung der Ausstellung aber mindestens einen Monat Zeit. Gebt den Termin in der Presse bekannt und ladet die Politiker/innen ein. Anschließend präsentiert Ihr Eure Ausstellung. Ihr könnt dies in verschiedenen Formen machen. Ideen hierzu: als interaktive Diskussionsrunde bei jedem Bild oder Vorstellung der Bilder bei einer Podiumsdiskussion. Die Bilder dienen dann als Diskussionsgrundlage.

Variante: Zeitgemäß ist auch eine Präsentation im Internet. Hierzu könnt Ihr die Fotoaktion wie oben beschrieben durchführen, nur die Präsentation findet online statt. Nötig ist hier natürlich eine Website, auf der Ihr Eure Ergebnisse präsentiert. Die Internetvariante hat den Vorteil, dass Ihr (wahrscheinlich) mehr Publikum erreicht und die Leute besser aktivieren könnt. Dagegen hat eine „richtige“ Ausstellung den Vorteil, dass Ihr direkten Kontakt zu Euren Besucher/innen habt und ein direktes Feedback erhaltet. Das ist aber mit einem höheren Organisationsaufwand verbunden.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Kurzfilm

Beschreibung:

Mit der Produktion eines Kurzfilms könnt Ihr die Vermittlung von Medienkompetenz, die Attraktivität des Mediums Film/Video und die Vorstellung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen attraktiv miteinander verbinden. Für das Ganze braucht Ihr mindestens einen Tag.

Zielgruppen:

4-15 Personen

Ziele:

Ein Kurzfilm gibt Euch die Möglichkeit, auf kreative Art und Weise eine Bewertung der Lebenswelt aus Sicht von Kindern und Jugendlichen zu erhalten. Die Ergebnisse können öffentlichkeitswirksam für ein breites Publikum vorgeführt werden.

Materialien:

Ihr benötigt Videokameras, Computer und Videoschnittsoftware zum nachträglichen Bearbeiten des Materials, Beamer, Stellwände, Stifte, Papier und Karteikarten. Wir empfehlen Euch eine Anleitung durch Medienpädagogen/innen.



Ablauf:

Zuerst wird gemeinsam ein Drehbuch entworfen: Worum soll es im Film gehen? Was passiert von Anfang bis Ende? Welche Rollen gibt es in dem Film und an welchen Orten spielt er? Habt Ihr Euer Drehbuch fertig, werden die verschiedenen Rollen verteilt: Schauspieler/innen, Regie, Kamera.

Dann geht es ans Drehen. Die Gruppe überlegt, wie das Drehbuch in der Praxis umgesetzt bzw. verfilmt werden kann. Ist alles im Kasten, geht es ans Schneiden des Videomaterials. Mit einer digitalen Videokamera, einem Computer mit Schnittsoftware und einem Beamer könnt Ihr gemeinsam und für alle sichtbar das Filmmaterial aufarbeiten: Wie lang sollen die einzelnen Szenen sein? In welcher Reihenfolge werden sie abgespielt? Und sollen wir Musik unterlegen?

Zuletzt könnt Ihr das junge Filmwerk bei einer öffentlichen Vorführung präsentieren und dazu ein größeres Publikum einladen. Je nach Zielgruppe könnten dies z.B. andere Jugendliche, Eltern, Nachbar/innen oder Entscheidungsträger/innen sein.

Wichtig:

Falls Ihr selbst keine Expert/innen im Videobereich seid, empfehlen wir Euch auf die Unterstützung von Medienpädagogen/innen zurück zu greifen.

Bundesverband Jugend und Film

www.bjf.info

Ausführlichere Tipps für den Umgang mit Video- und Filmmaterial gibt es auch im Buch „Jugend macht Medien“. Dieses könnt Ihr kostenlos beim Deutschen Bundesjugendring bestellen.

www.bestellung.dbjr.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

World Café

Beschreibung:

Während eines World Cafés führen Menschen in kleinen Gruppen Gespräche miteinander – an kleinen Tischen sitzend in einer zwanglosen, vertrauensvollen Atmosphäre, die an ein Kaffeehaus erinnert. Ihr müsst mit einem eher hohen Vorbereitungsaufwand rechnen und könnt je nach Fragestellung eine Stunde bis einen Tag einplanen.

Zielgruppe:

Für größere Gruppen, ab ca. 30 Personen geeignet

Ziel:

In einer entspannten Umgebung kommen die Teilnehmenden locker ins Gespräch und können dabei Problemlösungsansätze und Ideen entwickeln, Wünsche sammeln und benennen, in Planungsprozesse und Themen einsteigen, Ideen austauschen und sich gegenseitig inspirieren.

Materialien:

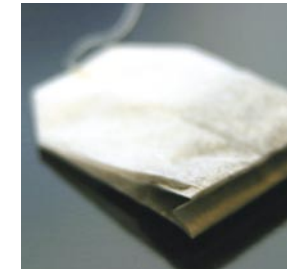
Mehrere Tische, beschreibbare Tischdecken, Stifte, Gong oder Glocke.

Ablauf: Bevor es losgeht, solltet Ihr Euch eine nette Art der Gruppeneinteilung überlegen. Zum Beispiel könnten ja die Namensschilder verschiedenfarbig sein – daran erkennen die Teilnehmenden dann, an welchen Tisch sie sich zuerst setzen sollen. Am Anfang finden sich alle Teilnehmenden zusammen und Ihr (als Gesamtmoderation) erklärt, worum es sich bei einem World Café handelt und welche Themen besprochen werden sollen.



Diese Themen, am besten als Fragen oder als provokante Aussagen formuliert, stellt Ihr kurz vor. Es sollte sich um verschiedene Aspekte eines Themas handeln, die aufeinander aufbauen und nacheinander in mehreren Runden besprochen werden. Die Moderation gibt dann jeweils ein Signal (z.B. mit einem Glöckchen oder einem Tusch), wann die einzelne Runde (z.B. nach 30 min.) beendet ist und das Stühlerücken beginnt.

Alle Teilnehmenden suchen sich nun einen neuen Tisch aus – bis auf eine/n Gastgeber/in pro Tisch. Diese Person ist dafür zuständig, die Ergebnisse der letzten Kleingruppendiskussion an die neuen Leute weiter zu geben. Solltet Ihr Politiker/innen zu Gast haben, könnten diese die Gastgeber/innen an je einem Tisch sein. Oder Ihr ladet Euch Expert/innen ein, die sich jede/r einen Tisch aussuchen. Die Tische werden mit beschreibbarem Papier bespannt und mit den darauf liegenden Stiften können die Teilnehmer/innen ihre Gedanken aufschreiben. Auf diese Weise kommt es zu einem intensiven Wissens- und Erfahrungsaustausch, aus dem sich ein immer dichteres Netz aus Ideen und Erkenntnissen entspinnt. Die besondere Struktur eines World Cafés fördert das aufmerksame Zuhören und eröffnet neue Perspektiven. Dabei entsteht Respekt für die Sichtweisen Anderer und es eröffnen sich innovative Handlungsmöglichkeiten.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Am Ende der Dialogphase kommen alle Teilnehmenden wieder zusammen und die Ergebnisse werden präsentiert. Dazu könnt Ihr natürlich die bemalten und beschriebenen Tischdecken aufhängen.

Für das World Café gibt es 6 Leitlinien, die Ihr beachten solltet:

1. *Was ist der Sinn und Zweck für das Zusammentreffen?* Darauf aufbauend könnt Ihr die einzelnen Fragen entwickeln und überlegen, wen Ihr für Eure Veranstaltung einladen wollt.
2. *Gestaltet einen gastfreundlichen und einladenden Raum.* Wenn Menschen sich wohl fühlen in ihrer Haut, können sie am kreativsten denken, sprechen und zuhören. Arrangiert die Tische in einer lockeren, zufälligen Anordnung und benutzt schöne, bunte Tischdecken und eventuell ein paar Blumen oder Kerzen.
3. *Überlegt Euch Fragen, die wirklich relevant sind.* Euer Café kann nur eine einzige Frage oder auch mehrere Fragen untersuchen, die eine logische Weiterentwicklung einer Entdeckungsreise durch mehrere Runden eines Dialogs unterstützen. Eure Fragen sollten einfach und klar sein und gleichzeitig provozieren, es sollten weder „ja/nein“ Fragen sein noch sollten die Fragen auf unmittelbar folgende Aktionsschritte zielen.

Klingt kompliziert – deswegen am Besten einmal an einer teilnehmenden Schlüsselperson ausprobieren, ob Eure Fragen den gewünschten Effekt erzielt.



4 *Als Moderator/innen solltet Ihr alle Teilnehmer/innen zu Beiträgen motivieren.* Es ist wichtig, jede/n zu ermutigen, Ideen und Perspektiven beizutragen und dabei gleichzeitig zu erlauben, dass jede/r auch einfach nur durch Zuhören teilnehmen kann.

5. *Lasst die Teilnehmer/innen unterschiedliche Perspektiven verbinden.* Eines der besonderen Eigenschaften des Cafés ist die Möglichkeit, sich von Tisch zu Tisch zu bewegen, neue Menschen zu treffen, aktiv die eigene Meinung beizutragen und die Entdeckungen mit immer größer werdenden Gedanken-Kreisen zu verlinken. Denn die Teilnehmer/innen tragen Schlüsselideen oder Themen zu neuen Tischen, tauschen Perspektiven aus und bereichern so enorm die Möglichkeiten für überraschende, neue Erkenntnisse.

6. *Ihr könnt damit rechnen, dass Ihr zu neuen Erkenntnissen gelangt.* Deswegen ist es wichtig diese neuen Entdeckungen mitzuteilen. Nach einigen Gesprächsrunden ist es hilfreich, ein Gespräch mit der gesamten Gruppe zu initiieren. Dies gibt der gesamten Gruppe die Möglichkeit, sich zu den Themen und Fragen zu äußern, die jetzt überall im Raum präsent sind.

Mehr Informationen zur Durchführung findet Ihr in den Leitlinien der „The World Café Community“ unter www.theworldcafe.com

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Planspiel

Beschreibung: Die Simulation hilft, um die komplexe Alltagswirklichkeit in einer gespielten und vereinfachten Situation zu verstehen und Zwänge, Handlungsmöglichkeiten, Konsequenzen und Alternativen zu erkennen. Das Ganze bietet Euch spannende Einblicke und neue Perspektiven, wenn Ihr Euch auf einen hohen Vorbereitungsaufwand einstellt und Euch einen halben Tag bis mehrere Tage Zeit nehmt.

Zielgruppe: Ab 8 Personen, je nach Umfang auch für große Gruppen geeignet

Ziel: Hautnahes Erleben von komplexen Themen, Entwickeln von Strategien unter Zeitdruck, klare Kommunikation von Forderungen, Kompromisse eingehen und Verhandlungen führen

Materialien: Je nach Planspiel sind verschiedene Räume sowie Moderationsmaterial notwendig. Eine gute Vorbereitung (Beschilderung, Rollenbeschreibung usw.) ist unbedingt erforderlich.

Ablauf: Zu Beginn werden den Teilnehmenden das Ziel des Planspiels, die Spielregeln sowie das Szenario erklärt. Mögliche Szenarien könnten sein: „Spieleitplanung“, „Demokratische Entscheidungsprozesse“, „Schulpolitik“, „Jugendbeteiligung vor Ort“ usw. Anschließend werden die Rollen verteilt, die den Spieler/innen entweder bewusst zugewiesen oder aber durch Lose zugeteilt werden können. Eine Rolle kann durchaus auch doppelt besetzt werden.



Sind die verschiedenen Rollen verteilt und alle Fragen geklärt, erhalten die Teilnehmer/innen ausreichend Zeit, um sich in das gewählte Szenario und ihre Rollen einzuarbeiten. Dabei ist deutlich darauf hinzuweisen, dass die Spieler/innen sich ihre Profile gegenseitig nicht mitteilen dürfen.

Nach der Einarbeitung eröffnet die Spielleitung das Planspiel und koordiniert es inhaltlich und zeitlich. Sind die Spieler/innen zu einer Lösung bzw. Entscheidung gekommen, präsentieren sie diese. Daraufhin wird zunächst der Spielverlauf rekapituliert, wobei eventuell aufgetretene Schwierigkeiten analysiert und die gesammelten Erfahrungen reflektiert werden.

Im nächsten Schritt wird das Ergebnis des Spiels inhaltlich interpretiert. Wie realistisch ist das Ergebnis? Kann es auf die Wirklichkeit übertragen werden? Schließlich wird das Planspiel in methodischer Hinsicht und im Hinblick auf die Lerneffekte reflektiert.

Wichtig: Zu Beginn eines Planspiels dürfen keine Fragen offen bleiben, der Spielverlauf und die Regeln müssen allen Beteiligten klar sein. Da das Planspiel eine sehr komplexe Methode darstellt und genauestens vorbereitet sein muss, wird empfohlen, zum Beispiel auf die ausführlichen Spielanleitungen des Centrums für angewandte Politikforschung (CAP) zurückzugreifen.

Links:

www.cap.uni-muenchen.de

www.fgje.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Eine Auswahl treffen

Nach der Expert/innenbefragung, einem Planspiel und vielen Mind Maps habt Ihr genug Ideen, um Euch bis zur Rente zu beschäftigen? Dann ist jetzt die Zeit gekommen, Euch zu entscheiden: Welche Idee, welchen Vorschlag wollt Ihr jetzt in den Fokus nehmen und realisieren? Hier findet Ihr ein paar Methoden, die Euch die manchmal schweren Entscheidungen etwas erleichtern.

Entscheidungspyramide

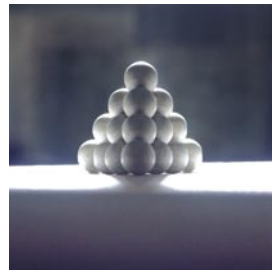
Beschreibung:

Aus vielen verschiedenen Vorschlägen einen herausfiltern – das wär's. Alle notieren ihre drei bevorzugten Lösungen. Jetzt einigt Ihr Euch zu zweit auf drei gemeinsame Vorschläge. Diese werden dann zu viert diskutiert, bis wieder nur drei Vorschläge übrig bleiben, usw. – in ca. 45 Minuten kommt Ihr zu Eurem gemeinsamen Ergebnis!

Zielgruppe:

8-64 Personen

Ziele: Die Methode ermöglicht Euch, gemeinsam zu einer Entscheidung zu kommen, gleichzeitig Argumente auszutauschen und Gegenargumente zu vergegenwärtigen.



Materialien:

Ihr benötigt Zettel oder Karten, Stifte und Pinnwände zum Anbringen der Zwischenergebnisse und des Endergebnisses.

Ablauf:

Jede/r Teilnehmer/in erhält einen Zettel mit drei leeren Zeilen. Darauf sollen die favorisierten Vorschläge aus der Gesamtheit der gesammelten Vorschläge eingetragen werden. Nun finden sich die Teilnehmer/innen in Paaren zusammen, stellen ihre Vorschläge vor und diskutieren. Nach Ablauf einer bestimmten Frist solltet Ihr zu drei gemeinsamen Vorschlägen kommen. Die Paare finden sich nun in Vierergruppen (oder Sechsergruppen - je nach Gruppengröße) zusammen und einigen sich wieder auf drei Vorschläge.

Ziel ist es, dass sich nur noch zwei Gruppen gegenüberstehen und die Gesamtgruppe aus sechs Vorschlägen wiederum drei gemeinsame auswählt. Die letzten drei Vorschläge können erneut diskutiert und anschließend z.B. mit Punkten bewertet werden.

Um diesen demokratischen Prozess zu visualisieren, könnt Ihr die Vorschläge auf einer Pinnwand nach jeder Runde anpinnen. Auf der untersten Ebene befinden sich bei 16 Teilnehmer/innen also 16 Zettel mit je drei Vorschlägen. Auf der zweiten Ebene befinden sich nur noch acht Zettel. Auf der dritten sind es vier, auf der vierten dann zwei und schließlich auf dem „Gipfel der Vorschläge“ nur noch ein Zettel mit drei Vorschlägen. So ist der Entscheidungsprozess sichtbar und für alle nachvollziehbar.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Trichter der Entscheidung

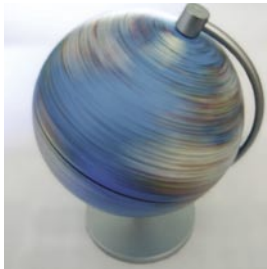
Beschreibung: Eure Ideensammlungen werden durch einen virtuellen „Trichter“ geschickt, um an dessen Kriterien zu prüfen, ob sie tatsächlich Euren Wünschen entsprechen. Nur die „guten“ Ideen kommen durch. Das Ganze dauert 30-60 Minuten.

Zielgruppe: 4-30 Personen

Ziele: Die Methode hilft Euch, eine gute Auswahl zwischen Themen und Projekten zu treffen und gleichzeitig die Wünsche, Bedürfnisse und Meinungen von Kindern und Jugendlichen zu ermitteln.

Materialien: Ihr benötigt eine große Plakatwand mit einem aufgezeichneten Trichter und Moderationskarten

Ablauf: Die z.B. in einem Brainstorming gesammelten Ideen und Interessen stehen auf einzelnen Moderationskarten und sind im oberen Bereich des Trichters angesammelt. Jetzt wird mit einer Ideenkarte begonnen und gefragt, ob sie durch den Trichter in den Pool für echt gute Ideen darf. Einzelne Gruppenteilnehmer/innen melden sich und begründen, warum die Idee durch darf oder warum nicht. Sieht der Rest der Gruppe das genauso, werden diese Kriterien an die Engstelle des Trichters geschrieben. So entstehen einerseits Kriterien für den Durchlass von Ideen, andererseits werden Ideen geprüft, bestätigt oder verworfen. Die Ideen, die in den echt guten Ideenpool kommen, können noch einmal durch den Trichter gejagt werden, der dann enger gemacht werden muss, oder mit einer anderen Abstimmungsmethode entschieden werden.



Jetzt-Bald-Später-Matrix

Beschreibung: Mit diesem Raster könnt Ihr die einzelnen Bestandteile Eurer Projekte auf einer Zeitachse ordnen und dabei die nächsten Handlungsschritte klären. Dafür benötigt Ihr ca. eine Stunde.

Zielgruppe: 10-30 Personen, besonders für Kinder geeignet.

Ziele: Diese Methode hilft Euch, eine realistische Auswahl an Handlungsmöglichkeiten aufzustellen und zu entscheiden, welche Handlungsschritte Ihr wann anpackt.

Materialien: Ihr benötigt große vorbereitete Papierbögen (zwei pro Kleingruppe) und Moderationskarten

Ablauf: Für die „Jetzt-Bald-Später-Matrix“ braucht Ihr eine Ideensammlung z.B. aus einer Zukunftswerkstatt. Alle Ideen werden auf Moderationskarten geschrieben (eine Idee pro Karte). Für jede Ideensammlung eines Projektes, die von einer Kleingruppe bearbeitet werden soll, benötigt Ihr ein eigenes Raster. Nun bekommen alle Kleingruppen die Ideensammlung von Ihrem Lieblingsprojekt und dazu eine „Jetzt-Bald-Später-Matrix“, die auf den Fußboden gelegt wird. Jetzt heißt es, die einzelnen Ideenkarten auf dem Raster einzusortieren. Kann sich die Gruppe nicht einigen oder scheint ein Vorhaben nicht realistisch, werden diese Ideenkarten am Ende von der Gesamtgruppe diskutiert. Am Ende werden alle Raster vorgestellt und die offenen Ideen diskutiert. Wenn sich alle einig sind, werden die Ideen mit Klebstoff auf dem Raster fixiert. Am Ende solltet Ihr noch eine Planung zu den nächsten Schritten machen.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Beteiligung „for real“

Hier geht's zum Herzstück des Buches: Unsere Sammlung an Methoden, die Euch und Euren Teilnehmer/innen ein Maximum an Teilnahme sowie die Erarbeitung genialer Ideen ermöglichen – und zwar so, dass alle Beteiligten den größtmöglichen Spaß dabei haben!

Zukunftswerkstatt

Beschreibung: Die Zukunftswerkstatt ist eine super Methode, wenn Ihr für ein komplexes Thema Lösungsansätze entwickeln wollt, ohne dabei nur langwierige und wortgewaltige Plenarsitzungen abzuhalten. Stattdessen wird in drei Phasen (Kritik-Ideen-Umsetzung) mit viel Fantasie und verschiedenen Methoden gearbeitet, was die aktive Teilnahme möglichst vieler Teilnehmer/innen fördert. Dafür müsst Ihr einen hohen Vorbereitungsaufwand und ca. ein bis drei Tage Zeit für die Veranstaltung einrechnen.

Zielgruppe: 12-30 Personen (ca. 20 ist ideal)

Ziele: Die Zukunftswerkstatt zielt auf die bestmögliche Beteiligung aller Teilnehmenden. Allen wird das Gefühl vermittelt, ein/e Expert/in zu sein und angehört zu werden. Dies wird durch eine fantasievolle Ideenentwicklung und Ideenbündelung gefördert, was zur Entwicklung umsetzungsfähiger Vorhaben führt.



Materialien:

Ihr benötigt große Papierbögen und eine große Anzahl dicker Filzstifte in verschiedenen Farben für alle Teilnehmenden. Außerdem braucht Ihr Klebeband, große und kleine Scheren, reichlich A4 - Blätter in verschiedenen Farben sowie Papierblätter in verschiedenen Größen, Klebepunkte, Stellwände oder Wände, an die gepinnt werden darf sowie Computer für Eure Dokumentation; gegebenenfalls auch Hintergrundinformationen zum Thema - also Bücher, Bilder, Filme u.s.w.

Wichtig ist auch ein großer Raum für die Plena, sowie kleinere Räume oder Ecken für die Kleingruppenarbeit.

Ablauf:

Vorbereitung:

Unter Berücksichtigung verschiedener Zukunftswerkstattprinzipien (Phasenaufbau, Wechsel von Kleingruppe und Plenum, Fragen stellen statt vorgefertigte Antworten geben ...) wird ein Konzept für die Zukunftswerkstatt erarbeitet. Diese Planung erfolgt spezifisch und maßgeschneidert für das jeweilige Thema bzw. Problem und für die teilnehmende Gruppe. Bei der Konzepterarbeitung ist es wichtig, für jede Phase der Zukunftswerkstatt präzise Leitfragen zu formulieren, die von den Teilnehmer/innen bearbeitet werden sollen.

Das Material wird vor der Veranstaltung sorgfältig zusammengestellt, und die Räume, in denen die Zukunftswerkstatt stattfinden soll, werden nach Möglichkeit schon am Abend vor der Werkstatt hergerichtet (offener Stuhlkreis, Pinnwände oder Wandzeitungen, Material bereitstellen, Tische weitgehend hinausstellen).

Eine Zukunftswerkstatt besteht immer aus drei Hauptphasen (Kritik-, Fantasie- und Umsetzungsphase) plus einer Einstiegs- und einer Ausstiegsphase. Je nach Teilnehmergruppe können die Phasen auch umbenannt werden (bei Kindern zum Beispiel in: Meckerphase, Traumphase und Losleg-Phase).

Im Folgenden werden nun die einzelnen Phasen mit ihren jeweiligen Zielsetzungen kurz beschrieben.

Vorwort

Einleitung

Bevor es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen kommen

Sich schlau machen

Eine Auswahl treffen

Beteiligung „for real“

Öffentlichkeit schaffen

Auswertung

Jugendbeteiligung

Der DBJR

Mitgliedsorganisationen

Literaturhinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen kommen

Sich schlau machen

Eine Auswahl treffen

Beteiligung „for real“

Öffentlichkeit schaffen

Auswertung

Jugendbeteiligung

Der DBJR

Mitgliedsorganisationen

Literaturhinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Einstiegsphase:

Zu Anfang steht eine Einstimmung, die passend zum Thema der jeweiligen Werkstatt gestaltet wird. Das könnte Kennen lernen der Teilnehmenden, Erwartungsäußerungen, ein Positionsbarometer oder eine kurze mündliche Einführung sein. Außerdem sollte eine kurze Einführung in die Zukunftswerkstatt („Was ist eine Zukunftswerkstatt?“, „Welche Regeln gibt's?“, „Was wollen wir heute machen?“) und die Klärung des Organisatorischen erfolgen.

Denkt Euch zurück...

Welches positive Ereignis, welche gute Erinnerung verbindet Ihr mit dem gewählten Thema?

Welche für Euch wichtige Idee steckt im gewählten Thema und kommt bei diesem Erlebnis zum Ausdruck?

Die Gruppe beginnt mit dem Zusammentragen von positiven Erfahrungen und Erlebnissen in Kleingruppen. Jede/r wählt dann sein/ihr ganz persönliches Lieblingsbeispiel aus und notiert es auf einem Blatt Papier.

Danach stellt Ihr Euch gegenseitig die wichtigen Kernpunkte für das Werkstattthema vor und erklärt, wie es bei dem jeweils ausgewählten Beispiel zum Ausdruck kommt. Jede Person schreibt dann diese wichtigen Ideen in ein/zwei Stichworten auf ein weiteres Blatt Papier.



In 20 Minuten könnt Ihr viele gute Beispiele sammeln, aber werdet nicht zu lang. Oft genügen Stichworte. Nur bei Erklärungsbedarf darf länger zu einem Punkt geredet werden. Die Blätter werden jeweils zusammen aufgehängt. Jede/r kann seine bzw. ihre Ideen im Plenum noch kurz vorstellen. Diese guten Beispiele können im weiteren Verlauf der Zukunftswerkstatt als „Joker“ verwendet werden.

Beschwerde- und Kritikphase

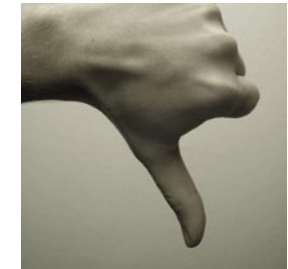
Alles, was Schwierigkeiten und Probleme in Bezug auf das gewählte Thema bereitet, kommt auf den Tisch. Es wird ausgesprochen, was belastet und bremst. In dieser Phase wird der Ist-Zustand mit all seinen Schattenseiten beschrieben. Diese Phase ist die wichtigste Phase der Zukunftswerkstatt. Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, ihren Ärger sowie ihre Ängste, Kritik und Erfahrungen öffentlich zu äußern. Für alle Teilnehmer/innen werden diese stichwortartig auf einen Papierbogen geschrieben und dann Themenkreisen zugeordnet.

Es ist Zeit zu meckern...

- Was klappt nicht in Bezug auf das Werkstatt-Thema?
- Was erzeugt Ärger?
- Was müsste sich unbedingt ändern?
- Welche guten Dinge sind möglicherweise verloren gegangen?

In Kleingruppen mit je drei bis fünf Personen wird alles gesammelt, was in Bezug auf das Thema ärgerlich ist. In dieser ersten Phase der Zukunftswerkstatt sollen eine Menge „Problem- und Kritikblätter“ zusammengetragen werden.

Jede Meinung und jede Erfahrung ist dabei gefragt. Grundsätzliches hat ebenso Platz wie kleine Details und Gedanken. Und Aufpassen: Nicht in Diskussionen verfallen! Unterschiedliche Perspektiven können nebeneinander stehen bleiben. Die aufgeworfenen Probleme werden je auf ein A 4 – Blatt in kurzen und prägnanten Sätzen geschrieben. Nach ca. 20 Minuten treffen sich alle im Plenum wieder.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Fantasiephase

In der Fantasiephase wird das zuvor negativ identifizierte in sein Gegenteil verkehrt. Die Werkstattgruppe lässt sich gedanklich auf eine ganz andere Welt ein, die Möglichkeiten sind unbegrenzt. Es gibt kein ‚wenn‘ und ‚aber‘. Die Wünsche für das Werkstattthema werden in dieser zweiten Phase abgesteckt. Für den Einstieg in die Fantasiephase empfiehlt sich eine Überleitung mit Hilfe spielerischer, kreativer Elemente.

In der Fantasiephase überlegen sich die Teilnehmenden, wie sie all das, was sie kritisiert haben, verändern und dafür Lösungen finden können. Sie können ihre Wünsche und Vorstellungen unbegrenzt und ohne Zwänge äußern. Die Veranstaltung profitiert von der Erfahrung und Fantasiefähigkeit der Teilnehmenden.

Es werden erneut Kleingruppen gebildet. Achtet darauf, dass niemand alleine arbeitet. Ideal sind 3-4 köpfige Teams, die sich gegenseitig unterstützen können und in denen jede/r aktiv sein kann.

Folgende Regeln sollten für diese Phase beachtet werden.

- Freies Gedankenspiel
- Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!
- Je kühner die Idee, umso besser.
- Nicht gegeneinander, sondern miteinander denken.
- Keine K.O.-Phrasen, wie „das geht nicht“

Es empfiehlt sich, hier eine Ideenbank anzulegen, damit wichtige Vorschläge nicht verloren gehen und Ihr die Möglichkeit habt, bei Bedarf darauf zurückgreifen zu können.

Die Wunschwelt

Stellt Euch vor, alles ist möglich, alles ist erlaubt. Das Schlaraffenland ist Euer zu Hause. Geht jedes einzelne der Problemlblätter der Gruppe, für die Ihr Euch entschieden habt, durch und wandelt die darauf verzeichneten Probleme in Chancen um, Schwierigkeiten in Möglichkeiten. Wie würde das Problem als Lösung formuliert lauten? Diese positive Umformulierung kommt jeweils auf die Rückseite eines ehemaligen Problemlattes. (z.B.: „Jede/r kümmert sich auch um den Müll.“) Ein Joker aus der Einstimmung kann dazu gelegt werden. Jetzt heißt es, mit Hilfe der umformulierten Stichwörter und den Jokern eine Wunschwelt zu erfinden. Es kann gezeichnet, Collagen erstellt, geschauspielert werden, etc.

Die Wunschwelten werden entsprechend der gewählten Darstellungsart im Plenum vorgestellt. Nach jeder Darstellung wird das Publikum befragt. Welche Ideen, Erfindungen und Einfälle stecken in den Präsentationen?

Jeder Gedanke wird auf ein Blatt geschrieben. Die präsentierende Gruppe ergänzt diese oder erklärt bei Missverständnissen ihr Anliegen. Wenn alle Ideen aus den unterschiedlichen Präsentationen zusammengetragen sind, werden sie per Punktabgabe gewichtet. Im Plenum werden aus den geliebten Ideen mit mindestens einem Punkt Kategorien bzw. Rubriken gebildet, die vom Erscheinungsbild her zusammen passen.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Verwirklichungs- und Praxisphase

Zur Klärung der nächsten Handlungsschritte dient die Verwirklichungs- und Praxisphase. Ihr kehrt zur Realität zurück, vor deren Hintergrund Forderungen, Lösungsmöglichkeiten und Projektvorschläge entstehen. Ziel ist es, konkrete Aktionen und Projekte zu planen und zu überlegen, was schon jetzt umgesetzt wird oder was erst in Zukunft möglich ist.

Forderungen aufstellen:

Die mitgebrachten Ideen werden noch einmal betrachtet und gedanklich aufgenommen:

- Was müsste passieren, um diese Ideen in die Tat umzusetzen?
- Welche notwendigen Voraussetzungen müssten wir uns dazu schaffen?
- Welche Forderungen müssten wir an uns selbst stellen?

Die Kleingruppe sollte drei Forderungen zur Umsetzung der vorliegenden Ideen formulieren. Diese werden auf Plakaten festgehalten. Das Plakat mit den Forderungen bleibt am Arbeitsplatz. Die Gruppe macht sich nun auf den Weg, die anderen Werkstattplätze zu besuchen und kann dort neue Anregungen auf DIN A4 – Blättern hinterlassen. Wenn alle Werkstätten besucht sind, kehrt die Gruppe in die eigene zurück und schaut sich die Anregungen der anderen an.



Planung

Aus dem Forderungskatalog wird dann eine Forderung ausgewählt, die zu einem Konzept bzw. Projekt weiter entwickelt wird. Ihr solltet schon jetzt zu Anfang der Planungen konkrete erste Schritte definieren. Diese Fragen helfen dabei:

Was? Wie? Warum? Wer? Mit Wem? Wo? Wann? Bis wann (kurz-, mittel-, langfristig)? Welches ist der erste Schritt?

Bei der folgenden Vorstellung im Plenum ist es wichtig, dass seitens der Moderation der Realitätsbezug hinterfragt, bzw. hergestellt wird. Ein Konkretisieren des Projektes ist dabei absolut notwendig, damit sich Andere aktiv einbringen können und der erste Schritt auch wirklich getan wird. Es empfiehlt sich, ein Protokoll mit Nachfolgeaktivitäten zu erstellen - diese bekommen die Teilnehmer/innen am Ende der Zukunftswerkstatt mit oder es wird ihnen zugeschickt.

Der Abschluss

Die Zukunftswerkstatt braucht natürlich einen guten Abschluss, der die Veranstaltung abrundet. Die Teilnehmenden sollen mit einer positiven Aufbruchstimmung die Veranstaltung verlassen. Sie haben sich fest vorgenommen, die geplanten Projekte auch umzusetzen. Deshalb muss darauf geachtet werden, dass am Ende keine Fragen offen bleiben. Außerdem bietet ein Seminarabschluss methodisch aufbereitet die Möglichkeit, den Verlauf der Werkstatt und den Gruppenprozess zu reflektieren sowie der Moderation Feedback zu geben.

Variante zur Umsetzungsphase:

Ist eure Zukunftswerkstatt nur eine von weiteren Methoden in einer umfassenderen Beteiligungsspirale, könnt ihr die Planung konkreter Handlungsschritte auch auf euer nächstes Arbeitstreffen verschieben. Die Zukunftswerkstatt endet dann mit einer Präsentation der Ergebnisse aus der Fantasiephase, was sehr gut öffentlichkeitswirksam genutzt werden kann. Dafür könnt ihr z.B. Politiker/innen, Expert/innen, Planer/innen, Anwohner/innen und die Medien einladen.

Wichtig:

Eine Zukunftswerkstatt ist eine sehr komplexe Methode und wird am Besten mit jemandem durchgeführt, der/die mit Zukunftswerkstätten Erfahrung hat.

http://www.projekt-p.de/aktuell/11ULUB,0,Werkzeug%3A_Zukunftswerkstatt.html
<http://www.sowi-online.de/methoden/lexikon/zukunftswerkstatt.htm>

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Open Space

Beschreibung: Open Space ist eine offene, spielerische und kreative Großgruppenmethode und eignet sich im besonderen Maße zur Entwicklung neuer Methoden und Konzepte. Kreatives Potenzial kann schöpferisch eingebracht werden. Es gilt: Die Expert/innen sind die Teilnehmenden selbst. Ihr Erfahrungs- und Wissensschatz wird durch Open Space genutzt und ernst genommen. Das macht Open Space vor allem für Jugendliche interessant. Dafür müsst Ihr einen hohen Vorbereitungsaufwand und ca. eineinhalb bis drei Tage Zeit für die Veranstaltung einrechnen.

Zielgruppe: Für Großgruppen, 20 – 1000 Personen, ca. 100 sind ideal.

Ziele: Open Space zielt auf die bestmögliche Beteiligung aller Teilnehmenden. Jede/r kann eigene Themen einbringen, Ideen ausbrüten und diese mit Gleichgesinnten in Arbeitsgruppen weiter entwickeln. Am Ende soll es eine große Zahl umsetzungsfähiger Vorhaben geben. Bei Open Space wird Selbstorganisation, Initiative und Eigenverantwortung gefördert.

Materialien: Ihr benötigt große Papierbögen und eine große Anzahl dicker Filzstifte in verschiedenen Farben für alle Teilnehmenden. Des Weiteren braucht Ihr Klebeband, große und kleine Scheren, reichlich A4 - Blätter in verschiedenen Farben sowie Papierblätter in verschiedenen Größen, Klebepunkte, Stellwände und einen Computer mit Drucker und Kopierer für Eure Dokumentation. Gegebenenfalls Hintergrundinformationen zum Thema - also Bücher, Bilder, Filme u.s.w.



Geeignete Räume müssen vorhanden sein. Besonders gut sind ein großer Gruppenraum, damit sich die Gruppe im Plenum treffen kann und mehrere kleine Arbeitsräume, damit die Arbeitsgruppen ungestört über ihre Themen diskutieren können. Falls Ihr ein Open Space-Büro und ein Open Space-Café plant, solltet Ihr auch hierfür geeignete Räume suchen und diese dann entsprechend ausstatten (Computer, Drucker, Kopierer, Papier, Kaffeemaschine, Herd, Lebensmittel, etc.) Überlegt, ob Ihr gemeinsam zu Mittag und zu Abend esst oder ob Ihr ein ständiges Buffet organisiert, sodass auch die Essenspausen selbstorganisiert ablaufen.

Ablauf:

Vorbereitung:

Vor der Veranstaltung sollte ein Vorbereitungstreffen mit den Veranstalter/innen stattfinden, um das Thema und den Titel des Open Space zu entwickeln und abzustimmen. Es kann von Vorteil sein, einige Teilnehmer/innen in die Vorbereitung einzubinden und sie nach ihren Wünschen und Vorstellungen zu befragen.

30 Minuten vor Beginn der Veranstaltung sollte der große Raum fertig vorbereitet sein und ein „Schwarzes Brett“ eingerichtet sein. Ordnet die Stühle, wenn es die Gruppengröße erlaubt, im Kreis an. Es sollten schon die vorgefertigten Protokollformulare für die Arbeitsgruppen, Stellwände, Papierbögen, Stifte, etc. zur Verfügung stehen. Wer es entspannt mag, nimmt sich ein paar Stunden am Vortag, um die Räumlichkeiten vorzubereiten, sodass vor Veranstaltungsbeginn kein allzu großer Stress aufkommt.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Die Einführung:

Zu Beginn der Veranstaltung gibt die Moderation eine kurze Einführung in die Open Space Veranstaltung. Dabei werden Schritt für Schritt die Prinzipien und Gesetze der Methode beschrieben: Dazu gehört:

- die vier Open Space Prinzipien:

Wer auch immer in die Gruppe kommt, es sind die richtigen Leute.

Es beginnt, wenn die Zeit reif ist.

Was immer passiert, ist das Einzige was passieren konnte.

Es ist vorbei, wenn es vorbei ist. Es ist nicht vorbei, wenn es nicht vorbei ist.

- „Das Gesetz der zwei Füße“, das heißt: Jede/r Teilnehmer/in hat das Recht, eine Gruppe zu verlassen, wenn er/sie das Gefühl hat, in dieser Situation nichts zu lernen oder nichts beitragen zu können.

- „Hummeln“ und „Schmetterlinge“. „Hummeln“ sind die Personen, die sich die Freiheit nehmen, von einer Gruppe zur anderen zu fliegen, sich zu vertiefen, weiterzufliegen und so von einer Gruppe zur anderen „befruchtend“ zu wirken. „Schmetterlinge“ fliegen auch, sind aber vor allem einfach schön, inspirierend und z.B. oft am Kaffee-Buffer anzutreffen – ein idealer Ort um zusammen völlig neue Ideen auszuspinnen.



Um die Prinzipien und Gesetze nicht aus den Augen zu verlieren, bietet es sich an, sie schön und deutlich auf Flipcharts zu notieren oder aufzuzeichnen und gut sichtbar im Hauptraum aufzuhängen.

Wurde alles verständlich erklärt, geht es weiter zum Open Space Marktplatz.

Der Marktplatz:

Nun geht es daran, die Tagesordnung, den Arbeitsplan und den Zeitplan mit Inhalten zu füllen. Jede Person hat die Möglichkeit, in den Kreis zu gehen und ein persönliches Anliegen, ein Thema und Fragen zu benennen und der Gruppe vorzustellen. Dazu solltet Ihr ca. eine Stunde, bei großen Gruppen auch bis zu zwei Stunden einplanen.

Überlegt Euch: Über was will ich diskutieren? Was scheint mir besonders wichtig? Und wo kann ich meine eigenen Erfahrungen einbringen? Die Vorschläge werden auf einem DIN A4 Blatt notiert und dann für alle sichtbar am „Schwarzen Brett“ aufgehängt. Die Person, die ein Thema vorschlägt, sollte vorher kurz erklären, warum das Thema wichtig ist und welche Ziele dahinter stehen.

Nachdem alle Themen gesammelt sind, kann sich jede/r dort eintragen, wo er/sie mitmachen will. So können sich die Arbeitsgruppen bilden.

Verteilt jetzt die Räume und einigt Euch auf die Arbeitszeiten. Ein bis zwei Stunden Zeit pro Arbeitseinheit bieten sich an. Am „Schwarzen Brett“ sollte auch ein Raumplan hängen, damit sich jede/r orientieren kann und die Räume nach Gruppengröße und Bedürfnissen eingeteilt werden können. Falls die Räume keine Nummern haben, solltet Ihr sie unbedingt nummerieren oder anders kennzeichnen, z.B. mit Tiersymbolen oder Farben. Je nach Gruppengröße kann diese „Orientierungsphase“ auch mal länger dauern. Mit einer guten Vorbereitung lässt sich aber Chaos vermeiden.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Die Arbeitsgruppen:

In Eurer Arbeitsgruppe solltet Ihr zunächst eine/n Protokollant/in auswählen, der/die die wichtigsten Punkte zusammenfassend auf dem vorgefertigten Arbeitsgruppenformular festhält. Darauf werden unter anderem das Thema der Arbeitsgruppe und alle Teilnehmenden genannt. Dies ist wichtig, um die Ergebnisse der vielen Gruppen für alle im Nachhinein zugänglich zu machen.

Ihr könnt Euch innerhalb der Gruppe auch eine/n Moderator/in wählen oder Ihr sammelt einfach kreuz und quer Eure Ideen. Das bleibt Euch überlassen. Tragt zusammen, was jede/r von der Gruppe erwartet und welche Ideen es gibt. Formuliert dann Eure Ziele und wie Ihr sie erreichen wollt. Jede/r ist für die Art und Weise der Durchführung in der Arbeitsgruppe selbst zuständig und die Gruppe bestimmt ihre Arbeitszeit und Pausen selbst.

Wichtig: Geht nur in Gruppen, die Euch interessieren. Wenn Ihr feststellt, dass Ihr zu dem Thema nichts mehr beitragen könnt oder Ihr das Gefühl habt nichts zu lernen, dann schaut doch in einen anderen Workshop oder macht eine Pause. Ihr seid dafür verantwortlich, dass Ihr Euch nicht langweilt und die Veranstaltung für Euch spannend und anregend bleibt.

Morgen- und Abendrunden: Jeweils morgens und abends finden Meetings der gesamten Großgruppe statt, um Erfahrungen und Eindrücke auszutauschen und um die weitere Arbeit zu planen. Jede Gruppe fasst ihre Ergebnisse, Vorschläge und Verabredungen selbst zusammen und ein/e Sprecher/in stellt diese für alle im Plenum dar.



„Action Planning“ und Abschluss:

In den letzten Stunden der Veranstaltung geht es zum „Action Planning“. Dazu wird erst einmal ein bis zwei Stunden Zeit gegeben, um noch einmal die Ergebnisse aller Arbeitsgruppen zu betrachten und auf sich wirken zu lassen – z.B. in Form einer Ausstellung der Protokolle und Plakate der einzelnen Gruppen. Danach gibt es einen weiteren Marktplatz: Im Plenum bringt jede/r, der/die eine konkrete Idee für ein Projekt oder eine Aktion hat, seinen/ihren Vorschlag ein. Alle Interessierten gehen jeweils zum/zur Initiator/in und einigen sich in einem kurzen Zeitraum darauf, was erreicht werden soll, wer was beitragen kann und was der konkrete erste Schritt ist. Dies wird wiederum in einem Formular festgehalten, was Teil der gesamten Dokumentation wird. Dieses Verfahren kann in mehreren Runden durchgeführt werden, damit alle die Übersicht behalten. Jede Runde sollte ca. 15 Minuten dauern.

Am Ende kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und machen eine Abschlussrunde. Was war mir wichtig? Wie war die Moderation? Dabei werden die einzelnen Aussagen nicht kommentiert. Danach kann schön gefeiert werden.

Kurz vor Schluss der Veranstaltung bekommen alle Teilnehmenden eine Dokumentation mit den Ergebnissen aller Arbeitsgruppen in die Hand. Es ist auch möglich, die Dokumentation später zu erstellen und an alle Teilnehmer/innen zu verschicken.

Wichtig:

Aufgrund der Komplexität der Methode empfehlen wir Euch, sie mit einer Person durchzuführen, die auf diesem Gebiet Erfahrung hat. Mehr Infos erhaltet Ihr in unserer Linksammlung.

www.michaelmpannwitz.de

www.boscop.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Szenario

Beschreibung: Ein Szenario ist eine Geschichte über eine mögliche Zukunft. Ausgehend von der Gegenwart wird ein Entwicklungsweg aufgezeigt - ein realistisches Weiterdenken der Frage „Was wäre wenn, ...“ In einem Szenario gibt es kein richtig oder falsch, es beschreibt potentielle zukünftige Lebens- und Arbeitssituationen. Auf dieser Basis könnt Ihr Strategien und geeignete Maßnahmen entwickeln.

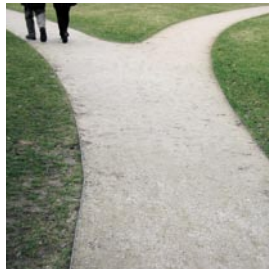
Zielgruppe: 8 – 50 Personen, wobei 8-12 Personen ideal sind

Ziele: Die Szenariomethode zielt darauf ab, aktuelle Trends genau zu erfassen und gegenwärtige Entwicklungen zu hinterfragen. Auf dieser Basis werden langfristige Wirkungen heutiger Probleme erkannt und daraufhin Zukunftsperspektiven und passende Strategien entwickelt.

Materialien: Es sollten reichlich A4-Blätter vorhanden sein und eine große Anzahl Stifte für alle Teilnehmenden. Es empfiehlt sich auch, Flipchartpapier oder anderes großformatiges Papier parat zu haben, insbesondere dann, wenn man sich erst in das Thema einarbeiten und sich Hintergrundwissen aneignen oder vertiefen will. Dafür können auch Karteikarten, Pinnnadeln und eine Stellwand verwendet werden, so wird alles übersichtlich.

Hintergrundmaterialien, wie Bücher, Broschüren, Bilder, Filme usw. zum Thema sollten ebenso bereit liegen.

Des Weiteren benötigt Ihr einen großen Raum für die Plena und je nach Gruppengröße genug Rückzugsecken für die Kleingruppenphasen.



Ablauf:

Eine Szenario-Übung orientiert sich an verschiedenen Phasen. Im ersten Schritt geht es darum, eine konkrete Fragestellung zu finden, die Ausgangssituation zu verstehen und einen Zeitrahmen einzugrenzen. Im zweiten Schritt wird genauer geschaut: Welche Einflussfaktoren und Trends können identifiziert werden? Im dritten Schritt geht es an das eigentliche Verfassen der Szenarien. Am Ende steht dann das Vorstellen und Diskutieren der entwickelten Szenarien. Die Ergebnisse können darüber hinaus sehr gut für Gespräche mit Entscheidungsträger/innen im Rahmen Eures Projektes genutzt werden.

Phase 1

a) Fragestellung klären

Das Wichtigste, um ein Szenario entwickeln zu können, ist eine klare und abgrenzbare Fragestellung und steht deswegen an erster Stelle! Macht Euch mit dem Thema vertraut. Was genau interessiert Euch am Thema? Die Fragestellung sollte so spezifisch wie möglich und für alle Teilnehmenden relevant sein.

b) Zeitrahmen klären

Legt ungefähr fest, in welchem Zeitrahmen sich Eure Prognose bewegen soll. Es wird zwischen kurzfristigen (5-10 Jahre), mittelfristigen (11-20 Jahre) und langfristigen (über 20 Jahre) Zeithorizonten unterschieden. Welcher Zeithorizont am besten passt, ist dabei von Eurem Thema abhängig.

c) Ausgangssituation klären

Was wissen wir bisher über das Thema? Welche Erscheinungen und Entwicklungen sind zu beobachten? Warum ist das Problem/das Thema wichtig und relevant? Die Beschreibung der Gegenwart bildet die Grundlage für die zu entwickelnden Szenarios. Deswegen informiert Euch so gut wie möglich.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Phase 2

In der zweiten Phase geht es darum, Einflussfaktoren zu identifizieren und sich zu überlegen, in welche Richtung sich die Einflussfaktoren entwickeln könnten.

Es wird zwischen zwei Arten von Einflussfaktoren unterschieden:

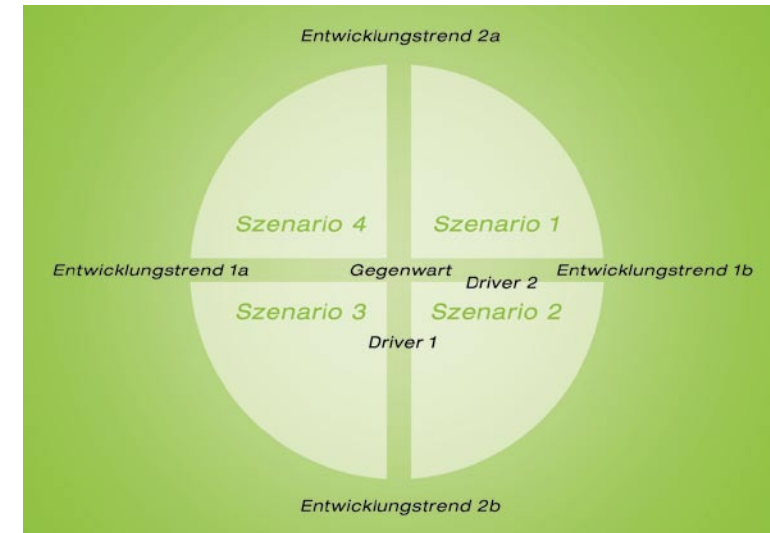
Treibende Kräfte, auch „drivers“ genannt, sind Schlüsselfaktoren, die besonders wichtig und zugleich in ihrem Verlauf oder ihren Auswirkungen sehr ungewiss sind. Diese sind für ein Szenario besonders interessant, weil hier die Gestaltungsspielräume liegen. Ein „driver“ ist z.B. die Entwicklung der öffentlichen Meinung, oder die Gestaltung Eures Stadtviertels. Am besten beschränkt man sich auf eine kleine Anzahl wirklich bedeutender „driver“, damit es nicht zu komplex wird. Damit ein Szenario realistisch wird, sind neben den „drivers“ auch sogenannte „givens“ notwendig. Das sind Schlüsselfaktoren, die in ihrem Verlauf relativ sicher sind und als gegeben für weitere Überlegungen angesehen werden können.

Der demographische Wandel ist z. B. ein solcher Schlüsselfaktor: die Menschen in Deutschland und Europa werden im Durchschnitt immer älter. Im Szenario sollten ein paar dieser „givens“ vorkommen.

Wenn man seine „givens“ und „driver“ hat, geht es an die Identifizierung möglicher Entwicklungstrends. Entwicklungstrends sind nichts anderes als unterschiedliche Ausprägungen eines Einflussfaktors. Sich die Entwicklungstrends zu überlegen und sich dafür Zeit zu nehmen, hilft, sich in die Zukunftsalternativen hineinzuversetzen.



Ist das geschehen, trägt man z.B. zwei „driver“ in eine Art Koordinatensystem ein. Die beiden „driver“ sind dabei die X-Achse und die Y-Achse. An den Enden der Achsen stehen die jeweiligen alternativen und gegensätzlichen Entwicklungstrends. Der Schnittpunkt der beiden Achsen entspricht der Gegenwart und bildet den Ausgangspunkt für die Szenarien. Im Bild kann man sehen, dass sich vier mögliche Zukunftsszenarien ergeben. Aufgabe ist es nun, für die vier Quadranten Geschichten zu erarbeiten. Das ist die Crux an der Sache: Denn hier geht es darum, sich unterschiedlicher Zukunftsalternativen bewusst zu werden, sie zu vergleichen und im besten Fall neue Alternativen zu (er-)finden.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Phase 3

Erarbeiten/ Schreiben der Szenarien

Sind Fragestellung, Zeitrahmen, Einflussfaktoren und Entwicklungstrends klar, dann kann es ans Schreiben des Szenarios gehen. Jetzt teilt Ihr Euch in Kleingruppen auf und entwickelt eine Rohfassung für Euer Szenario. Benutzt in Eurem Szenario auch „Hauptfiguren“ – wie z.B. den charismatischen Vorsitzenden eines Verbandes, oder die Regierung eines Landes – um Eure Entwicklungen auch mit Handlungsträger/innen zu gestalten.

Beschreibt, welche konkreten Auswirkungen die Entwicklung eines Einflussfaktors hat - am besten für unterschiedliche Ebenen wie den/die Einzelne, die Gesellschaft, die Politik, die Wirtschaft. Es soll deutlich werden, welche Zusammenhänge zwischen den allgemeinen gesellschaftlichen Entwicklungen und individuellen Lebenswegen bestehen. Das Ende der Geschichte sollte offen gestaltet werden und zum Weiterdenken anregen.

Zwischendurch empfiehlt es sich, sich wieder mit allen im Plenum zu treffen. Hier werden die bisherigen Arbeitsergebnisse vorgestellt, Anregungen gegeben und anschließend in den Kleingruppen weiter an den Szenarien gearbeitet. Wichtig ist, dass Ihr Euch nicht auf die grobe Struktur beschränkt, sondern ausführliche und detailreiche Szenarien entwickelt - sie sollen lebendig sein.



Am Ende überlegt Ihr Euch noch einen passenden, einprägsamen Titel, in dem die Grundstimmung des Szenarios deutlich wird. Ein guter Titel erleichtert das Behalten und das Reden über Euer Szenario.

Phase 4

Präsentation und Diskussion der Szenarien

Die fertigen Szenarien sollen nun vorgestellt werden. Der Kreativität bei der Präsentation sind keine Grenzen gesetzt: Ihr könnt Eure Geschichte vorlesen oder vorspielen. Anschließend werden die vorgestellten Szenarien diskutiert.

Leitfragen können dabei z.B. sein:

- Welche Entwicklung streben wir an, welche Zukunft würden wir uns wünschen?
- Welche Maßnahmen müssen/können ergriffen werden, um die gewünschte Entwicklung zu erreichen?
- bzw. die unerwünschte zu verhindern?
- Was können wir davon gestalten und was nicht?
- Was können andere, z.B. Politiker/innen tun?
- Welche Warnzeichen finden sich?

Die Ergebnisse, sprich die entwickelten Szenarien und die Diskussionsergebnisse verdienen es, verbreitet zu werden. Möglichkeiten gibt es auch dafür viele: Ihr könnt mit Politiker/innen oder anderen Entscheidungsträger/innen diskutieren, die Ergebnisse im Internet oder der Verbandszeitung veröffentlichen, ein Theaterstück daraus machen und aufführen, Bilder und/oder Plakate malen, etc.



www.sowi-online.de/methoden/dokumente/szenariotechnik.htm

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Spielleitplanung

Beschreibung: Wenn man wirklich was verändern will, braucht es Zeit und die richtigen Partner. Eine Möglichkeit, um bei kommunalen Planungen die Bedürfnisse und Interessen von Kindern und Jugendlichen einzubeziehen, ist die Spielleitplanung. Dabei kooperieren Kommunalpolitik, Vertreter/innen der räumlichen Fachplanung und Akteure der Jugendhilfe. Die Spielleitplanung bezieht sich immer auf konkrete Projekte vor Ort in Eurer Gemeinde oder Eurem Stadtteil. Das ganze ist ein langfristiges Verfahren für das Ihr mehrere Monate und einen hohen Vorbereitungsaufwand einplanen müsst.

Zielgruppe: 20-100 Personen, auch gut für Kinder geeignet

Ziele: Beteiligung von Kindern und Jugendlichen; Etablierung ständiger Beteiligungsstrukturen; Entwicklung einer abwechslungsreichen, kinder- und jugendfreundlichen Umgebung

Materialien: Die Spielleitplanung ist eine komplexe Methode, in deren Rahmen Ihr verschiedene andere Partizipationsmethoden anwenden könnt. Neben einem politischen Beschluss der Gemeinde für die Spielleitplanung, benötigt Ihr auch eine planerische und pädagogische Fachkraft.



Ablauf: Die Spielleitplanung ist ein Verfahren zur Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen. Sie werden bei allen Planungs- und Umsetzungsschritten beteiligt, sodass ihre Bedürfnisse in der räumlichen Gestaltung von Städten und Gemeinden berücksichtigt werden.

Wichtig: Spielleitplanung muss verbindlich gestaltet sein, um zu funktionieren. Notwendig ist ein Ratsbeschluss auf Orts- oder Gemeindeebene. Außerdem ist der/die Bürgermeister/in hauptverantwortlich für das Vorhaben. Des Weiteren braucht Ihr mindestens eine pädagogische und planerische Fachkraft, die Euch unterstützt. Eine weite Kooperationsbasis mit Verbänden und Vereinen, Bürger/innen, Agenda-21-Gruppen, Schulen und natürlich Jugendverbänden und Jugendhilfeeinrichtungen ist ebenso sinnvoll. Um all diese Gruppen zu bündeln, lohnt es sich, eine „Arbeitsgruppe Spielleitplanung“ mit Vertreter/innen all dieser Gruppen zu gründen.

In der Spielleitplanung geht es nicht nur um Spielplätze, sondern auch um die Betrachtung eines ganzen Stadtteils oder einer Ortsgemeinde. Alle öffentlichen Freiräume werden in ihrer Gesamtheit als Erlebnis-, Spiel- und Aufenthaltsbereich für Kinder und Jugendliche betrachtet und vernetzt. In einem ersten Schritt werden diese bestehenden Freiräume erst einmal von Kindern und Jugendlichen beschrieben und bewertet.

Basierend auf dieser Bestandsaufnahme wird gemeinsam ein Spielleitplan gestaltet. Das heißt; Es werden Qualitätsziele und Entwicklungsperspektiven für Orte und Flächen entwickelt, beschlossen und umgesetzt. Dabei gibt es Projekte, die kurzfristig realisiert werden können und Entwicklungen, die sich über einen längeren Zeitraum hinziehen. Für die Spielleitplanung ist es wichtig, dass es keine zu langen Handlungslücken für die Kinder und Jugendlichen gibt, sodass die Motivation für eine Beteiligung erhalten bleibt.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

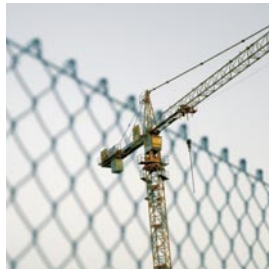
Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Bei Erfolg ist die Spielleitplanung nicht nur ein Projekt, sondern wird zu einem regulären Arbeitsstil der Gemeinde, indem Kinder und Jugendliche regulär in die Stadtplanung mit einbezogen werden.

Die Spielleitplanung besteht aus folgenden Schritten:

1. Zuerst benötigt es den politischen Willen und Beschluss Eurer Gemeinde, eine Spielleitplanung durchzuführen. Außerdem muss der/die Hauptverantwortliche benannt werden. Bestenfalls ist das der/die Bürgermeister/in.
2. Es wird eine planerische und eine pädagogische Fachkraft für die Spielleitplanung beauftragt.
3. Jetzt geht es darum, engagierte Gruppen und Personen zu finden, sie mit einzubeziehen und zu beteiligen.
4. Eine öffentliche Auftaktveranstaltung kann helfen, weitere Aufmerksamkeit für die Spielleitplanung zu wecken und erste Eindrücke und Wünsche zu sammeln.
5. Habt Ihr alle interessierten Personen beisammen, bietet es sich an, eine Arbeitsgruppe Spielleitplanung zu gründen. Das hilft Euch, die verschiedenen involvierten Gruppen zu vernetzen.



6. Dann kommt es zu den Bestandserhebungen. Die könnt Ihr zum Beispiel mit Hilfe von Fotospaziergängen oder Interviewstreifzügen durch führen.
7. Es folgt die eigentliche Aufstellung des Spielleitplans. Hierfür bietet sich eine Zukunftswerkstatt oder ein Open Space an. Hiermit könnt Ihr kreativ und partizipativ die Wünsche, Entwicklungsperspektiven und Qualitätsziele für die betreffenden Orte und Flächen entwickeln.
8. Nun ist es am Gemeinde- bzw. Stadtrat, dem entwickelten Spielleitplan zuzustimmen und damit die Umsetzungsphase einzuläuten.
9. Jetzt folgen die Umsetzungen der einzelnen Vorhaben und Projekte. Je nach Art der Vorhaben bieten sich hier z.B. eine Zukunftswerkstatt oder eine Modellbauwerkstatt an. Auch bei den eigentlichen Baumaßnahmen könnt Ihr zusammen mit den Planer/innen überlegen, wo es Möglichkeiten für Mitbauaktionen gibt.
10. Als letzten Schritt könnt Ihr die Spielleitplanung evaluieren und zusammen mit dem Stadt- oder Gemeinderat überlegen, ob und wie Ihr die Spielleitplanung in Zukunft weiterführen wollt.

Dies ist nur eine kurze Vorstellung der Methode. Wenn Ihr Euch diese Methode aneignen wollt, könnt Ihr Euch mehr Informationen über die Linkliste holen.

www.spielleitplanung.de
www.jugend-architektur-stadt.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Modellbau

Beschreibung: Ihr wollt Eure Vorstellungen zu Eurem Stadtviertel oder einem neuen Spielplatz mal visuell diskutieren? Mit Hilfe eines dreidimensionalen Pappmodells sowie vorbereiteten Symbolen und Kärtchen könnt Ihr Eure Vorstellungen entwickeln und Entscheidungsträger/innen vorstellen. Dafür müsst Ihr ca. einen halben bis ganzen Tag und einen mittleren Vorbereitungsaufwand einplanen.

Zielgruppe: Geeignet für Kinder, Jugendliche und Anwohner/innen. 5-100 Personen.

Ziele: Ein Modellbau konzentriert sich auf das gestalterische und visuelle Arbeiten und bietet sich so vor allem auch für weniger wortgewandte Teilnehmer/innen an. Es ist eine schöne Methode, um Kinder, Jugendliche, Eltern und Nachbar/innen zum gemeinsamen Arbeiten und Planen zusammenzubringen.

Materialien: Ihr benötigt einen großen Tisch, der von allen Seiten begehbar ist; Des Weiteren benötigt ihr ein dreidimensionales Pappmodell des betreffenden Gebietes bzw. Gebäudes im Ist-Zustand und Kärtchen mit der Beschreibung des Soll-Zustands.

Außerdem benötigt werden:

bunte Kärtchen mit Bildern und Symbolen wie z.B. Spielplatz, Zeitungsladen, Abfalleimer, Rutsche
bei Gebäuden: Tische, Tapeten, Matratzen etc. (jedes Bild muss mehrfach vorhanden sein)

Kärtchen mit Aussagen wie „nicht einverstanden“, oder „erhalten“

kleine Fähnchen zum Anpinnen

Nadeln zum feststecken der Kärtchen

Stifte

leere Kärtchen

Tafeln zum Auswerten und Weiterplanen mit Jetzt/Bald/Später/Wir selbst – Andere

Fragebogen für die Planung der Realisierung: Wer macht mit?

Ablauf:

Zur Vorbereitung des Modellbaus solltet Ihr den nächsten Schritten folgen:

- Bekanntmachen des Termins
- Einladen zu der Veranstaltung im Wohngebiet, in der Schule oder in der Jugendeinrichtung,
- Herstellen des Modells - das Modell stellt den Ist-Zustand dar.
- Herstellen der Kärtchen, Auswertungs- und Planungstafel.
- Aufbau des Modells auf einen Tisch. Das Modell muss von allen vier Seiten bequem erreichbar sein, es muss genügend Platz vorhanden sein.
- Anbringen der Tafel,
- Bereitlegen der Kärtchen, Fähnchen und der Stifte.
- Aufhängen des Zeitplans

Wenn alle Interessent/innen zum angekündigten Termin da sind, stellt Ihr Euch und Euer Projekt am besten kurz vor. Dann geht es an die Ideen:

Gemeinsam entwickelt Ihr spielerisch Visionen, wie das Gebiet oder das Haus in Zukunft aussehen soll.

Dazu sollten alle Beteiligten das Modell von allen Seiten betrachten können und die vorbereiteten Kärtchen am Modell befestigen. Ist jemand mit dem Vorschlag eines anderen nicht einverstanden, so kann er/sie ein rotes Fähnchen an diese Karte pinnen. Das rote Fähnchen ist ein guter Anhaltspunkt für die spätere Auswertung.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Im Anschluss an diese Gestaltungsphase kommt die Auswertung. Zuerst wird nach Gemeinsamkeiten und Differenzen gesucht. Dann werden Prioritäten festgelegt. Am besten haltet Ihr die Ergebnisse für alle gut lesbar fest. Dann gilt es zu klären: Was können wir jetzt und hier entscheiden? Werden mehr Informationen benötigt? Nun folgt die nächste Phase: die der Planung. Auf der Jetzt - Bald - Später- Tafel wird von den Teilnehmenden angepinnt, wann welche Schritte mit wem gemacht werden können.

Auch dieses wird im Anschluss ausgewertet. Hier werden die Vorhaben bereits konkretisiert und gewinnen Gestalt. Es können noch Verabredungen für Folgeschritte getroffen werden und Verantwortliche dafür gesucht werden. Dann könnt Ihr die Veranstaltung ausklingen lassen.



Wetterspiel

Beschreibung:

Diese kinderfreundliche und visuell beeindruckende Methode eignet sich gut, um Strategien für ein gemeinsames Ziel zu entwickeln. Erst werden zu einem Thema die Wünsche der Teilnehmer/innen gesammelt, dann werden die bestehenden Probleme analysiert um darauf hin Lösungsvorschläge zu entwickeln. Dafür solltet Ihr ca. zwei Stunden und einen mittleren Vorbereitungs- und Arbeitsaufwand einplanen.

Zielgruppe:

10-25 Personen, für Kinder geeignet

Ziele:

Die Methode zielt darauf ab, Teilnehmer/innen ab acht Jahren zu motivieren, ihre Wünsche zu äußern, Kritik und Probleme zu artikulieren und gemeinsam Problemlösungen zu finden.

Materialien:

Ihr benötigt eine große Plakatwand, mit einem Himmel und einer großen Sonne im Zentrum, „Sonnenstrahlen“ als gelbe Papierstreifen in ausreichender Zahl (ca. 20), „Graue Wolken“ auf grauem Papier (mindestens doppelt so viele wie Teilnehmer/innen), „Bunte Sonnenstrahlen“ als Papierstreifen in ausreichender Zahl (ca. 20) - Farben so viele wie Arbeitsgruppen, Filzstifte für alle Teilnehmenden sowie Klebeband oder Klebestift.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Ablauf:

Als Vorbereitung wird die Plakatwand mit dem Himmel und der Sonne im Zentrum gezeichnet. Dies kann auch mit den Teilnehmer/innen gemeinsam geschehen.

Zuerst einigt Ihr Euch auf ein Thema, was dann in das Zentrum der Sonne geschrieben wird. Das jeweilige Thema sollte eher generell gehalten sein (z.B. „unser Stadtteil“, „Mitbestimmung in unserer Schule“, etc.). Konkret wird es in den nächsten Schritten. Es kann auch noch eine kreative Einführung, z.B. in Form einer Phantasiereise durchgeführt werden.

Nun soll sich die Gruppe Ideen und Ziele zum Thema überlegen. Die Moderation sammelt die Beiträge und schreibt sie einzeln auf die gelben papiernen Sonnenstrahlen, die dann um die Sonne herum gehängt werden. Nun überlegen sich die Teilnehmer/innen, welche Probleme es gibt, die dieses Wunschbild stören oder verhindern. Die Teilnehmenden schreiben diese auf die grauen Papierwolken und präsentieren sie dann einzeln der Gruppe. Die gesammelten Wolken werden über die Sonne und Sonnenstrahlen gehängt, sodass die Sonne teilweise bis ganz verdunkelt ist.

Jetzt geht es daran, Lösungsmöglichkeiten zu entwickeln. Dafür wird in Kleingruppen von drei bis fünf Personen weitergearbeitet. Jede Gruppe wählt sich einige der auf den grauen Wolken genannten Probleme aus und bearbeitet sie. Die Lösungsvorschläge werden auf den bunten papierernen Sonnenstrahlen festgehalten (pro Gruppe eine Farbe). Nach spätestens 45 Minuten kommt die Gesamtgruppe wieder zusammen und jede Kleingruppe stellt ihre Ergebnisse vor.

Die gesammelten Vorschläge können jetzt diskutiert und ergänzt werden. Auch neue Ideen können dazukommen. Wird ein Vorschlag von der Gesamtgruppe getragen, wird der „Strahl“ über die entsprechende dunkle Wolke geklebt. Das Ergebnis dieses Prozesses sieht meist sehr eindrucksvoll aus.

Die Methode an sich endet hier. Dennoch sollten die Ergebnisse weiter bearbeitet werden. Vor allem solltet Ihr vereinbaren, was die nächsten Schritte sind und die kommenden Aufgaben verbindlich verteilen.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort
Einleitung
Bevor es losgeht
Kennenlernen
Energizer
Teamwork
Auf Ideen kommen
Sich schlaue machen
Eine Auswahl treffen
Beteiligung „for real“
Öffentlichkeit schaffen
Auswertung
Jugendbeteiligung
Der DBJR
Mitgliedsorganisationen
Literaturhinweise

Come in Contract

Beschreibung:

Gespräche mit Politiker/innen sind schön und gut und auch nicht wirklich ungewöhnlich. Die Methode Come in Contract knüpft da an, wo „normale“ Aktionen aufhören. Eine gemeinsame Vertragsunterzeichnung bringt mehr Verbindlichkeit in die getroffenen Absprachen. Die Inhalte und Orte der Vereinbarungen sind dabei ganz unterschiedlich – Eurer Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt.

Zielgruppe:
unterschiedlich

Ziele:
Verbindlichkeit in Absprachen und Vereinbarungen zwischen Jugendlichen und Entscheidungsträger/innen; Unterzeichnen eines „Contracts“ (Englisch für Vertrag)

Materialien:
Unterschiedlich, aber ein schriftlicher Vertrag am Ende darf nicht fehlen.

Ablauf:
Überlegt Euch zuerst, wo der Schuh drückt: wollt Ihr mehr Mitspracherecht an Eurer Schule oder mehr Ausbildungsplätze in Eurer Region? Alle Themen und Wünsche sind vorstellbar. Nun geht's daran, einen netten Rahmen für die Vertragsunterzeichnung zu schaffen. Ladet die Bürgermeisterin, den Wahlkreiskandidaten, die Schulleiterin oder den Wirtschaftsboss zu Euch ein.



Wichtig ist auch: nicht nur von Eurem Gegenüber etwas zu fordern, sondern überlegt Euch, was Ihr quasi als Gegenleistung erbringen wollt. Gerade in Wahlkämpfen sind viele Politiker/innen bereit, sich auf solche Aktionen „einzulassen“, denn auch Jugendliche sind (potenzielle) Wähler/innen und somit eine interessante Zielgruppe. Vergesst auch hier nicht: Eure Aktion in der Presse bekannt zu machen und durch Aktionen (z.B. einen Stand in der Stadt) auf Eure Vertragsunterzeichnung aufmerksam zu machen. So könnte die Vertragsunterzeichnung z.B. das Highlight Eurer Diskussionsrunde sein – Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Viele erfolgreiche Projekte von Come in Contract findet Ihr auf der Website vom Deutschen Bundesjugendring oder auf der Website vom Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung.

www.dbjr.de
www.du-machst.de



Vorwort
Einleitung
Bevor es losgeht
Kennenlernen
Energizer
Teamwork
Auf Ideen kommen
Sich schlaue machen
Eine Auswahl treffen
Beteiligung „for real“
Öffentlichkeit schaffen
Auswertung
Jugendbeteiligung
Der DBJR
Mitgliedsorganisationen
Literaturhinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Kinder- und Jugendparlamente

Beschreibung:

Kinder- und Jugendparlamente sind eine sehr institutionalisierte Form der Beteiligung, bei der gewählte Kinder und Jugendliche als Vertretung aller Kinder und Jugendlichen des Ortes arbeiten. Solch ein Parlament tagt ungefähr zwei- bis sechsmal im Jahr und verlangt einen hohen Vorbereitungsaufwand.

Zielgruppe:

10-40 Personen

Ziele:

Ein Kinder- und Jugendparlament zielt auf die ständige Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in einer Gemeinde sowie dem Erleben parlamentarischer Arbeit und Einflussnahme für Kinder und Jugendliche.

Ablauf:

Heutzutage gibt es in vielen Orten und Städten in Deutschland Kinder- und Jugendparlamente. Oft heißen sie auch Jugendrat, Kinder- und Jugendbeirat, Kinder- und Jugendforum usw. Gemeinsam ist aber allen, dass Kinder und Jugendliche von Gleichaltrigen gewählt und somit zu Delegierten werden – ganz wie bei der parlamentarischen Vertretung der Erwachsenen. Dieses „Kopieren“ der Erwachsenenstrukturen ist auch ein Kritikpunkt an vielen Kinder- und Jugendparlamenten, denn oftmals sind die Strukturen solcher Parlamente nicht wirklich jugendgerecht gestaltet (vor allem, wenn solch ein Parlament von Erwachsenen gewünscht und eingerichtet wurde).



Die Aufgaben eines Kinder- und Jugendparlaments können unterschiedlich ausfallen. Meistens geht es aber um folgende Bereiche:

1. Sie sollen helfen, in den Bereichen Schule, Beruf und Freizeit die Situation für Kinder und Jugendliche zu verbessern.
2. Sie gelten als Sprachrohr der Kinder und Jugendlichen vor Ort und erklären der Politik und Öffentlichkeit deren Wünsche und Bedürfnisse.
3. Sie sind in den Erwachsenengremien der Kommune oder der Stadt mit einer beratenden Stimme vertreten, wenn es um Themen geht, die Kinder und Jugendliche betreffen.

Jugendparlamente bieten Vor- und Nachteile. Um ein möglichst erfolgreiches Kinder- und Jugendparlament aufzubauen, empfehlen wir Euch, explizit auf drei Punkte zu achten:

- Die Initiative für ein Kinder- und Jugendparlament kommt von den Kindern und Jugendlichen. Sie sind in die inhaltliche Entwicklung des Parlaments einbezogen. Das hilft Euch, passende Arbeitsstrukturen zu entwickeln und nicht nur bestehende Erwachsenenstrukturen zu kopieren.
- Euer Kinder- und Jugendparlament ist in der Gemeindeverordnung verankert. Das erleichtert Euch eine strukturelle Einbindung in die politische Arbeit der Gemeinde.
- Euer Kinder- und Jugendparlament hat ein eigenes Budget über das es selbst verfügen kann. Dies zeigt, ob Euch die Gemeindeparlamente als relevanten Partner ernst nehmen und gibt dem Kinder- und Jugendparlament echte Mitbestimmungsmacht.

www.kinderparlamente.de
www.kinderpolitik.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Öffentlichkeit Schaffen

Gerade wenn es um Beteiligung von Kindern und Jugendlichen geht, ist es wichtig, dass öffentlich Druck und Unterstützung von Euch geschaffen wird, damit sich auch wirklich was bewegt. Hier stellen wir Euch einige Methoden vor, die Euch dabei hilfreich sein werden!

Podiumsdiskussion

Beschreibung:

Eine Podiumsdiskussion ist eine kontroverse Debatte von Expert/innen zu einem Thema. Nach einer Einstiegsdiskussion auf dem Podium, kann sich auch das Publikum beteiligen.

Zielgruppe:

für Großgruppen geeignet, 20-200 Personen, Expert/innen aus verschiedenen Institutionen einladen, die unterschiedliche Positionen vertreten.

Ziel:

Eine Podiumsdiskussion zielt auf eine intensive Auseinandersetzung mit einem spezifischen Thema. Die Komplexität eines Themas soll durch die verschiedenen Positionen der Expert/innen beleuchtet und begreifbar gemacht werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, seine eigenen Fragen von Expert/innen beantworten zu lassen.

Materialien:

Ihr benötigt einen großen Raum (am besten mit Bühne) und eine parlamentarische Bestuhlung

Ablauf: Für eine Podiumsdiskussion müssen mehrere Expert/innen eingeladen werden, z.B. Politiker/innen, Wissenschaftler/innen, Journalist/innen usw., die möglichst verschiedene Meinungen zu einem Thema vertreten. Zusätzlich wird ein/e Moderator/in benötigt, um die Diskussion zu leiten und sicherzustellen, dass alle Expert/innen möglichst gleichberechtigt zu Wort kommen.

In der Regel diskutieren die Expert/innen zunächst unter sich und das Publikum sieht zu. Danach gehen sie auf Fragen und Aussagen des Publikums ein. Das Diskussionsthema hängt vom Interesse der Teilnehmer/innen ab, bzw. davon, womit sich die Jugendlichen gerade im Seminar, in einer Projektwoche usw. beschäftigen. Denkbar sind neben den fachlichen Fragen wie z.B. „Was will ihre Partei machen, damit unsere Stadt konkret kinderfreundlicher wird?“ auch eher persönliche Fragen wie, „Haben Sie sich auch schon vor Ihrer Zeit als Politiker/in engagiert? Wenn ja, warum?“ Wenn Ihr es geschafft habt, interessante Persönlichkeiten auf Euer Podium zu bekommen, dann könnt Ihr die Gelegenheit auch gleich für alle die Fragen nutzen, die Euch auf der Seele brennen. Denn das Schwierige bei einer Podiumsdiskussion ist, sie für alle, aber vor allem auch für die Zuhörer/innen, interessant zu gestalten. Dies ist besonders unter dem Gesichtspunkt wichtig, dass die Zuhörer/innen, außer in der abschließenden Diskussion, keine direkten Einflussmöglichkeiten haben.

Eine Variante, um die Diskutierenden daran zu hindern, dass sie zu lange sprechen, wäre der Einsatz von Stoppuhren. Einfach vor Beginn der Diskussion darauf hinweisen, dass es nur eine bestimmte Redezeit gibt und schon sollten lange Monologe ausgeschlossen sein.

Wichtig:

Sinnvoll ist es, die Podiumsdiskussion dann einzubauen, wenn bei den Teilnehmenden bereits Wissen zu dem Thema vorhanden ist.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Fishbowl

Beschreibung: Bei der Fishbowldiskussion haben alle Zuhörer/innen die Möglichkeit, sich aktiv an der Diskussion zu beteiligen. Dafür braucht Ihr ein bis zwei Stunden.

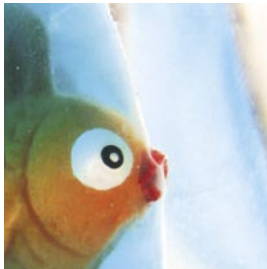
Zielgruppe: 20-60 Personen

Materialien: Ihr benötigt einen Tisch mit sechs Barhockern oder normalen Stühlen in der Mitte des Raumes. Die anderen Stühle ordnet Ihr kreisförmig darum an.

Ziele: Durch Offenheit und Freilassen eines Stuhles in der Diskussionsrunde können alle Beteiligten eingebunden werden.

Ablauf: Bei der Fishbowl-Methode diskutiert eine kleine Gruppe von Teilnehmer/innen (fünf) im Innenkreis (im „Goldfisch-Glas“) ein Thema. Die übrigen Teilnehmer/innen beobachten die Diskussion in einem Außenkreis. Das Besondere: im Innenkreis ist immer ein Stuhl frei, so dass auch Teilnehmer/innen aus dem Außenkreis jederzeit in den Innenkreis wechseln und somit zur Diskussion beitragen können. Jede/r, der einmal im Kreis war und ihn verlassen hat, darf jederzeit wieder zurückkehren.

Empfehlenswert ist es, die Fishbowl-Methode mit einer Moderation durchzuführen. Die Moderation kann sowohl ständig im Innenkreis sitzen, als auch die Diskussion von „Außen“ begleiten. Dies hat den Vorteil, dass sie das Publikum direkter mit einbeziehen kann, wenn es nötig ist.



Hier noch einige Regeln für die Fishbowldiskussion: jede/r Teilnehmer/in darf jederzeit den inneren Kreis verlassen. Leere Plätze im Diskussionskreis können, müssen aber nicht, von anderen Teilnehmer/innen besetzt werden.

Wichtig ist, dass die Methode zu Beginn genau vorgestellt wird. Es muss klar sein, dass es erwünscht ist, dass sich die Zuhörer/innen aktiv beteiligen und in die Mitte gehen.

www.projektwerkstatt.de/hoppetosse/hierarchNIE/fishbowl.html

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Flyer, Rundbriefe, eigene Zeitung, Plakate

Beschreibung:

Wenn Ihr eine große Anzahl von Leuten über Eure kommenden Aktionen informieren wollt, sind Flyer, Plakate und Rundbriefe genau richtig. Gleichzeitig besteht die Gefahr, dass Ihr in der alltäglichen Informationsflut untergeht. Deswegen lohnt es sich, Flyer und andere Publikationen während anderer Aktionen oder Informationsveranstaltungen zu verteilen. Der Vorbereitungsaufwand hängt dabei stark von Euren Zielen und Eurer Erfahrung ab, einen halben Tag müsst ihr jedoch mindestens einplanen.

Zielgruppe:

1-15 Personen

Ziele:

Diese Art der Öffentlichkeitsarbeit dient vor allem dazu, über ein Thema oder eine Veranstaltung zu informieren und Werbung dafür zu machen.

Materialien:

Ihr benötigt einen PC zum Schreiben und für den Umgang mit Grafik und Layout benötigt Ihr eventuell ein Grafikprogramm (oder einen Scanner zum Einfügen von Zeichnungen). Wollt Ihr das ganze beim Copy-Shop kopieren, solltet Ihr das Original auf einem sehr guten Drucker ausdrucken.



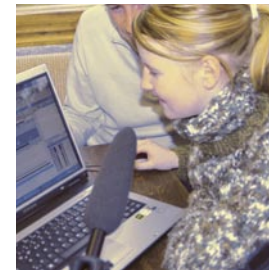
Ablauf:

Zuerst gilt es zu überlegen, was Ihr mit Eurer Publikation erreichen wollt. Wollt Ihr für eine Podiumsdiskussion einladen, dann bietet sich ein kleiner, übersichtlicher Flyer, vielleicht zusammen mit einem schönen Poster an. Oder wollt Ihr über die aktuelle Lage der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen vor Ort informieren und so Aufmerksamkeit schaffen? Dann ist wohl eher die eigene Zeitung eine Möglichkeit.

Auch die Frage der Zielgruppe gilt es zu klären: wollt Ihr Freunde und Verwandte ansprechen – dann reicht evtl. schon ein Rundbrief über E-Mail. Falls Ihr aber eher Außenstehende ansprechen wollt, bietet sich eine grafisch ansprechende Publikation an.

Wenn Ihr wisst, was Ihr wollt, geht es ans Sammeln von Informationen und Bildern oder Zeichnungen zum Thema. Vor allem bei Ankündigungen von Veranstaltungen solltet Ihr die sieben W-Fragen in Eurem Text beantworten: Wer? Was? Wo? Wann? Warum? Wie (auf welche Weise)? Mit wessen Hilfe?

Habt Ihr alles beisammen, könnt Ihr anfangen, Euch erste Gliederungen und Slogans zu überlegen – zum Beispiel mit Hilfe einer Mind Map – und danach konkret den Text formulieren. Ist der erste Entwurf fertig, könnt Ihr ihn inhaltlich Probelesen lassen. Natürlich am besten von jemandem aus Eurer Zielgruppe.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

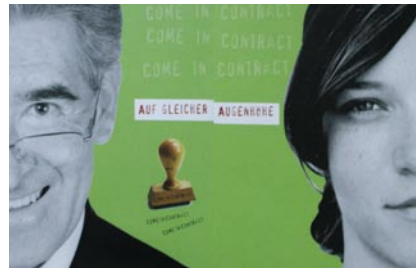
Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Nach den Verbesserungen solltet Ihr den Text auch noch mal auf Rechtschreibung Korrektur lesen lassen – denn die eigenen Fehler werden schnell übersehen.

Nun geht's an die grafische Gestaltung: griffige Überschriften, farbige Gestaltung und das Einfügen von Bildern und Zeichnungen gibt Eurer Publikation den richtigen Pfiff. Sogar mit vielen E-Mail-Programmen könnt Ihr heute z.B. Schriftfarbe oder Schriftgröße verändern und Euch so von der Masse an E-Mails absetzen.

Aber beachtet bei Flyern oder Rundbriefen: 1. Übersicht geht vor coolem Design! Die wichtigsten Informationen sollen sofort und ansprechend ins Auge fallen. Grafik und Bilder sollen den Text unterstützen. 2. Bei Postern verhält es sich genau umgekehrt – das Bild steht im Vordergrund, dazu kommen zwei Kernaussagen. Es sollte kurz Aufmerksamkeit erregen und dann im Gedächtnis hängen bleiben. Schaut Euch am Besten selbst mal um, was es bei Euch gibt und was Ihr am meisten mögt.



Zuletzt geht es ans Drucken und Kopieren Eurer Publikation. Leichte Farbeffekte könnt Ihr auch erzeugen, indem Ihr einen Schwarz-Weiß Text auf buntes Papier druckt. Für größere Mengen an Gedrucktem könnt Ihr auch überlegen, ob Ihr Eure Publikation nicht zu einer Online-Druckerei schickt. Das dauert zwar ein bisschen länger in der Produktion als ein direktes Kopieren beim Copy-Shop, aber Ihr bekommt z.B. 1000 Stück eines farbigen Flyers mit Vorder- und Rückseite für unter 50 Euro.

Wichtig:

Bedient Ihr Euch für Eure Publikation bei anderen Autor/innen, müsst Ihr Euch erst die Erlaubnis beim entsprechenden Autor oder Verlag einholen, da die meisten Texte in der Regel urheberrechtlich geschützt sind.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Konzerte und Partys

Beschreibung:

Neben Flyern und Plakaten sind Veranstaltungen wie Konzerte und Partys immer eine gute Möglichkeit, Euch und Eure Vorhaben vorzustellen und andere junge Leute zum Vorbeikommen zu motivieren. Ihr müsst mit einem mittleren bis hohen Vorbereitungsaufwand rechnen und solltet 3-5 Stunden für die Durchführung einplanen.

Zielgruppe:

50-500 Jugendliche

Ziele:

Konzerte und Partys bieten sich super als Rahmenprogramm für inhaltliche Veranstaltungen an, um so viele junge Leute wie möglich zu erreichen. Außerdem lässt sich so Feiern mit Inhalten verbinden.

Materialien:

Ihr benötigt eine passende Location für Eure Veranstaltung, die über genügend Platz, Strom, Toiletten und Notausgänge verfügt. Für den Sound benötigt Ihr die entsprechende Technik (Verstärker, Boxen, Kabel, Mischpult) und dann jeweils spezifische Ausrüstung für eine Band oder ein/e DJ/ane.



Ablauf:

Eine Konzert oder ein Party mit DJ/ane ist schnell im Gespräch, wenn darüber nachgedacht wird, möglichst viele junge Leute für eine Veranstaltung anzusprechen. Deswegen bietet es sich an, Konzerte oder Partys als Abschluss für z.B. eine Podiumsdiskussion oder die Eröffnung einer Ausstellung zu veranstalten. Aber ein Konzert oder eine Party bedeutet auch immer viel Arbeit und organisatorischen Aufwand. Dafür gibt's hier ein paar Hinweise, um Euch die Arbeit zu erleichtern.

Auch hier gilt es, zuerst zu überlegen: Was wollen wir mit der Veranstaltung erreichen? Wer ist unsere Zielgruppe? Und wie viel Geld haben wir zur Verfügung?

Dann geht es daran, die richtige Location zu finden. Open Air Veranstaltungen bieten sich im Sommer immer an. Wenn das ganze ein bisschen außerhalb stattfindet, gibt es voraussichtlich auch eher weniger Probleme mit der Lautstärke. Dafür kann es schwieriger sein, Entscheidungsträger/innen oder Presseleute zu einer Veranstaltung am „Stadtrand“ zu locken. Außerdem müsst Ihr immer eine regensichere Alternative vorbereiten und Euch um Strom und Toiletten kümmern.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Mit Veranstaltungsorten im Zentrum verhält es sich meist genau umgekehrt – alle Zielgruppen finden leicht hin und die Infrastruktur steht bereit – aber die Nachbarn reagieren eventuell empfindlich ab ca. 22:13 Uhr, Ihr müsst ständig die Musik runterpegeln und Eure Freunde draußen auf der Straße bitten, nicht so laut zu lachen.

Ein weiteres Herzstück ist natürlich die Musik. Seid Ihr knapp bei Kasse fragt Ihr Eure Freunde und Freundesfreunde wer vielleicht eine Amateurband oder eine/n DJ/ane kennt, der/ die nur um des Auftrittswillens spielen würde. Viele Künstler/innen sind auch verhandlungsbereit und unterstützen eventuell Eure Ziele. Scheut Euch nicht nachzufragen und Angebote zu machen. Letztlich lohnt es sich aber auch für Euch, eine „professionelle“ Band oder DJ/ane zu leisten und auch ordentlich zu entlohnen, denn gute Musik trägt wesentlich zum Erfolg einer Veranstaltung bei und zieht mehr Leute an.



Dann braucht Ihr noch ein schlagkräftiges Team, was Einlass, Bar, Auf- und Abbau und Reinigung mitmacht und anpackt. Vereinbart unbedingt vorher wer wann was macht, denn während der Veranstaltung ist es meist schwierig sich zu verabreden. Wenn Ihr ein freiwilliges Team zusammenstellt, achtet darauf, dass der/die Einzelne nicht überlastet wird und die einzelnen Arbeitsschichten nicht länger als z.B. zwei Stunden sind, sodass jede/r den Event auch noch in vollen Zügen genießen kann.

Wichtig:

In der Regel benötigt Ihr für solch eine Veranstaltung eine Genehmigung. Diese holt Ihr Euch entweder bei der Stadt oder beim leitenden Personal der Einrichtung in der Ihr Euer Konzert oder Eure Party veranstaltet. Zuletzt müsst Ihr Euch auch um Urheberrechte kümmern. Bei Musik geht es in der Regel um eine Pauschalgebühr an die GEMA. Da helfen Euch bestimmt auch diejenigen, die Euch die Genehmigung für Eure Veranstaltung erteilen.

Variante:

Konzerte und Partys müssen nicht nur als Rahmenprogramm stattfinden. Ihr könnt Sie auch inhaltlich gestalten, zum Beispiel als Soli-Party. Ob „Rocken gegen Rechts“ oder „für die Renovierung unseres Jugendhauses“, die Soli-Party ist Feiern für den guten Zweck. Dabei kommen dann alle Erlöse aus dem Abend dem entsprechenden Projekt zu Gute. Für was gefeiert und gesammelt wird, muss natürlich deutlich angekündigt werden. Und auch ein kurzer Dank und eine Benachrichtigung, wie viel eingenommen wurde, sind nett und können per E-Mail oder über Eure Website veröffentlicht werden.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Theater, Straßentheater, Blitztheater, Flash-Mob

Beschreibung:

Mit gespielten Situationen lassen sich bestimmte Themen überspitzt darstellen. Das gibt Euch die Möglichkeit, Aufmerksamkeit zu erregen und Menschen für Eure Themen zu sensibilisieren und mit ihnen ins Gespräch zu kommen. Wie lange eine einzelne Vorführung dauert ist dabei Euch überlassen, aber Ihr müsst mit einem mittleren bis hohen Vorbereitungs-aufwand rechnen.

Zielgruppe:

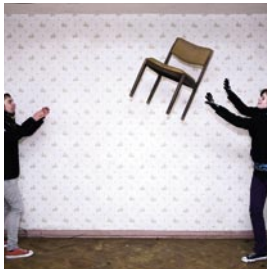
10-50 Personen, für Flash-Mobs auch mehr

Ziele:

Solche Aktionen bieten sich an, um auf ein Thema aufmerksam zu ma-chen, Fragen aufzuwerfen und zu provozieren.

Materialien:

Zur Performance bieten sich öffentliche Plätze, Märkte oder Fußgängerzo-nen an. Für Aufführungen drinnen ist ein Saal mit Bühne gut geeignet. Was ihr an Material oder Kostümen benötigt hängt stark von Euren Ideen ab.



Ablauf:

Theater gibt Euch die Möglichkeit, sehr frei und kreativ, ein bestimmtes Thema zu beleuchten und darzustellen. Dabei kann es auch erstmal abstrakt und auf den ersten Blick unverständlich zugehen, solange Auf-merksamkeit geweckt wird und es Euch hilft, Eure inhaltliche Botschaft rüber zu bringen. Die muss allerdings klar sein!

Kommt Eure Zielgruppe zu Euch, bietet sich ein „klassisches“ Theater für drinnen an. Dafür könnt Ihr überlegen, ob Ihr ein längeres Stück mit dra-matischer Geschichte als Hauptattraktion wollt, oder ob Ihr lieber kürzere Sketche zu einem bestimmten Thema vorführen möchtet, um eine andere inhaltliche Veranstaltung aufzulockern. Aber auch abstraktes Theater, wie zum Beispiel ein Schattentheater, bietet sich für einen Innenraum an.

Ist es eher unwahrscheinlich, dass Eure Zielgruppe zu Euch kommt, kommt Ihr eben zu Ihnen. Dafür bieten sich Straßentheater, Blitztheater oder Flash Mobs an – denn diese finden in der Regel auf öffentlichen Plätzen statt.

Straßentheater verlässt sich in der Regel weniger auf genau einstudierte Inszenierungen, sondern eher auf die Improvisationsfähigkeit der Schau-spieler/innen innerhalb eines Handlungsrahmens. Das kann eine ganze Geschichte sein oder eine ganz konkrete, einzelne Situation.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Kurze Sketche zu einem Thema werden in der Regel Blitztheater genannt. Zum Beispiel könnt Ihr Euch den Mund mit Klebeband zukleben und versuchen Euch Gehör zu verschaffen – das könnte die fehlende Stimme für Kinder und Jugendliche in Eurem Ort darstellen. Oder Ihr spielt eine Prügelei, um auf Zivilcourage und Ignoranz gegenüber Gewalt hinzuweisen. Die Zuschauenden könnt Ihr dann separat ansprechen und über die Thematik informieren.

Aber auch eine Akrobatikshow mit Schminke, Kostümen, Stelzenlauf und Jonglieren kann Euch die nötige Aufmerksamkeit beschern, um mit den Menschen ins Gespräch zu kommen und sie für Eure Vorhaben zu gewinnen.

Flash-Mobs sind dem Blitztheater sehr ähnlich. Sie basieren aber auf der Teilnahme sehr vieler Jugendlicher. Bei einem Flash-Mob verabreden sich viele Personen zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort und beginnen plötzlich eine identische Aktion auszuführen, z.B. übertrieben laut ins Handy zu sprechen, oder sich auf den Boden zu werfen und zu schluchzen „Ich würde so gerne wählen – aber ich daaaaaarrrrrrrrrrrr nicht!“. Nach ein paar Minuten verschwinden alle teilnehmenden Personen in verschiedene Richtungen. Diese Methode bringt Euch vielleicht nicht ins Gespräch mit Euren „Zuschauern“, kann aber sehr beeindruckend wirken, wenn Ihr viele seid. Gerne organisieren sich Flash-Mobs über das Internet.



Wichtig:

Für Theaterveranstaltungen auf öffentlichen Plätzen müsst Ihr Euch eventuell auch um entsprechende Genehmigungen bei der Gemeinde kümmern.

Filmvorführungen, Videos, Ausstellungen

Beschreibung:

Filme und Ausstellungen könnt Ihr in Eurer Jugendeinrichtung oder Schule vorführen oder präsentieren. Sie sind meist attraktiver, um mit einem neuen Thema in Kontakt zu kommen, da man nicht lesen muss, sondern selbst schauen kann. Es ist auch eine gute Methode, um die eigene Arbeit zu dokumentieren und anderen zu präsentieren.

Zielgruppe:

20-100 Personen

Ziele:

Ausstellungen und Filme bieten sich an, um über ein Thema zu informieren oder über vorangegangene Aktivitäten von Euch zu berichten und so Eure Zuschauer auf Euer Anliegen aufmerksam zu machen.

Materialien:

Für Filmvorführungen und Videos braucht Ihr einen Raum mit genügend Sitzmöglichkeiten, einen Beamer und eine Leinwand (oder ein großes Laken) und eine kleine Musikanlage an der Ihr Euer Abspielgerät anschließen könnt.

Für eine Ausstellung benötigt Ihr Bilder (z.B. vergrößerte Fotografien von Euren Aktionen), Rahmen für die Bilder (z.B. buntes, dickes A2 Papier), Wände zum Aufhängen der Bilder und gutes Licht (z.B. Halogenleuchter), die die Bilder gut ausleuchten.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Ablauf:

Zu einem Film oder einer Ausstellung ladet Ihr ein wie für ein Konzert. Überlegt zuerst, wen Ihr erreichen und einladen wollt. Richtet den Termin der Vorführung nach den Bedürfnissen Eurer Zielgruppe aus. Eine Vorführung in der Schule bietet sich eher nach dem Unterricht an. Eine Ausstellungseröffnung mit kleiner Party lohnt sich wahrscheinlich eher am Freitag- oder Samstagabend. Für Bürgermeister/in und Presse passt es vielleicht am Besten an einem frühen Abend unter der Woche.

Filme und Ausstellungen passen sowohl zum Einstieg in eine Thematik (z.B. die Vorstellung der Ergebnisse eines Fotospaziergangs als Einstieg für eine Bauleitplanung) als auch zum Abschluss eines Projekts.



Demonstration

Beschreibung:

Mit Transparenten, Trillerpfeifen und Kostümen geht es ab durch die City, um Euer wichtiges Anliegen der Öffentlichkeit kundzutun! Dabei müsst Ihr mit einem hohen Vorbereitungsaufwand und 2-4 Stunden Laufzeit rechnen.

Zielgruppe:

ab 100 Personen und nach oben offen

Ziele:

Wenn Ihr Aufmerksamkeit für ein Thema schaffen wollt, außerparlamentarischen, politischen Druck aufbauen möchtet oder zeigen wollt, wie viele Leute hinter Euren Zielen stehen, dann lohnt sich eine Demonstration für Euch.

Materialien:

Ihr benötigt Transparente (z.B. beschriftete Bettlaken) und Schilder, genügend Farbe um diese zu beschreiben und Trillerpfeifen, Pauken und Trompeten, Lautsprecher oder einen Wagen mit Musikanlage.

Ablauf:

Um mit einer Demonstration aufzufallen, braucht es schon ganz schön viele Leute. Und die zu organisieren ist eine kleine Herausforderung. Wenn Ihr diese jedoch zusammen bekommt, könnt Ihr mit einem Schlag viele Leute über Euer Problem oder Eure Wünsche informieren und die entsprechenden Entscheidungsträger/innen mit Eurer Mobilisierungsleistung beeindrucken.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Wichtig ist, dass das entsprechende Thema möglichst viele junge Leute betrifft, die auch bereit sind, dafür auf die Straße zu gehen. Dafür muss erst einmal Aufmerksamkeit geschaffen werden, z.B. durch Flyer verteilen in Schulen und Einkaufsstrassen, durch persönliche Gespräche und durch Mitteilungen und Vernetzung im Internet.

Gleichzeitig sollten andere Versuche, Euer Ziel zu erreichen, schon unternommen worden sein. Eine Demo ist nicht der erste Schritt z.B. zum Jugendparlament. Aber wenn Euer/Eure Bürgermeister/in sich dem Thema seit einem Jahr querstellt und Euch höchstens ein Alibi-Parlament ohne eigenes Budget zugestehen will, dann kann ein öffentlicher Protest schon hilfreich sein.

Selbst wenn Ihr nicht gleich Tausende an Mitstreitern findet, könnt Ihr mit Hilfe von kreativen Einfällen einen bleibenden Eindruck bei Euren Zuschauern hinterlassen. Die Theatermethoden, die zuvor beschrieben sind, bieten sich zum Beispiel dafür an.

Wichtig:

Für eine Demonstration braucht Ihr auf jeden Fall eine Genehmigung.



Öffentlichkeit im Web – Blogs, Social Networks und Homepages

Beschreibung:

Das Internet gibt Euch die Möglichkeit, schnell und unkompliziert Sachen zu verbreiten und zu bewerben. Die Frage ist dann: selber machen oder bei bestehenden Seiten einklinken?

Ziele:

Zum einen bietet sich das Internet zur Informationsverbreitung an: hier könnt Ihr über ein Thema oder eine Veranstaltung informieren, Werbung machen und Leute einladen. Darüber hinaus bietet sich das Netz auch an, um sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen und zu diskutieren.

Materialien:

Unterschiedlich, aber ohne internetfähigen Computer geht nichts.

Ablauf:

Wie bei aller Öffentlichkeitsarbeit ist auch hier zuerst zu klären, was Eure Ziele im Internet sind und wen Ihr erreichen wollt. Wollt Ihr Euren neu gegründeten Verein im Netz darstellen und habt auch Mittel und Leute um die Seite auf dem aktuellen Stand zu halten, dann lohnt sich schon eine eigene Website.

Wollt Ihr dagegen ein Projekt bewerben und eine Austauschplattform für Euer Team und Interessierte haben, dann reicht ein Blog wahrscheinlich vollkommen aus. Dieser ist nämlich schon vorprogrammiert und Ihr müsst lediglich Texte und Bilder dazufügen.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Um eine einzelne Aktion anzukündigen und zu bewerben – z.B. einen Flash-Mob oder ein Konzert – bieten sich zum einen Social Network Seiten an, wie zum Beispiel Myspace, Facebook oder Studi-VZ. Nutzt dort Eure persönlichen Kontakte und bittet um Weiterleitung Eurer News. Zum anderen lohnt es sich, eigene Ankündigungen auf etablierten Seiten zu veröffentlichen! Gerade im Internet macht es Sinn, bestehende Strukturen und Netzwerke zu nutzen und nicht jedes Mal etwas Neues zu beginnen. Die Seite Eurer Gemeinde, Schulseiten, Websites lokaler Stadtmagazine oder die Homepage Eures Orts- oder Landesjugendrings bieten sich an, um Eure Ankündigungen über den Äther zu senden.

Infobox (neben Text) mit Verweisen und Links (optional)
Ausführlichere Tipps für Eure Präsentation im Internet (Homepage, Blogs, Vlogs, Podcasts, etc.) gibt es auch im Buch „Jugend macht Medien“. Dieses könnt Ihr kostenlos beim Deutschen Bundesjugendring bestellen.

www.bestellung.dbjr.de



Auswertung

Am Ziel angekommen? Oder eine Arbeitseinheit beendet? Dann bietet sich eine gute Auswertung an. Das hilft um Rückmeldung zu geben, aufgestauten Frust abzubauen oder neue Ideen für zukünftige Projekte zu sammeln! Hier erfahrt Ihr wie es gehen kann.

Torte

Beschreibung: Die einzelnen Inhalte und Aspekte einer Veranstaltung werden von den Teilnehmer/innen auf einer Zielscheibe mit 10-100 Punkten bewertet. So wird das Meinungsbild der Gruppe für die gesamte Veranstaltung gut verbildlicht. Dafür benötigt Ihr ca. zehn Minuten.

Zielgruppe: 10-30 Personen

Rahmenbedingungen: Ihr benötigt einen großen bemalten Papierbogen oder ein Flipchart und so viele Klebepunkte wie „Teilstücke“ für jede/n Teilnehmer/in.

Ziele: Evaluation und Bewertung; Rückmeldung geben

Ablauf: Die Moderation erklärt, dass es um die Auswertung der Veranstaltung geht und zwar in einer Form, die zunächst sehr unpersönlich ist, aber evtl. eine Tendenz wiedergibt. Die Teilnehmer/innen werden gebeten in den einzelnen Kategorien (z.B. Team, Organisation, Inhalt) einen Punkt zu verteilen - je näher der Punkt am Mittelpunkt des Kreises ist, desto positiver wird der Aspekt bewertet. Und umgekehrt: je weiter am Rand sich ein Punkt befindet, desto negativer fällt die Einschätzung aus. Im vierten Feld (z.B. was ich noch sagen möchte) können Aussagen getroffen werden, die nicht mit einem solchen Punktsystem erfassbar sind.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Die Moderation verlässt den Raum, während die Teilnehmer/innen ihre Bewertung abgeben und lässt sich von ihnen hinein rufen sobald die Bewertungen abgeschlossen sind. So wird der eventuellen Scheu vor einer ehrlichen Beantwortung vorgebeugt. Dann wird die Torte ausgewertet, indem z.B. die Tendenzen aufgezeigt werden und eventuell bei Auffälligkeiten noch einmal kurz nachgefragt wird (das aber wirklich nur bei Bedarf).

In der Regel ist es die Moderation, die die Bereiche bzw. Themen festlegt, zu denen sich die Teilnehmer/innen äußern sollen. Es ist aber genauso gut möglich, die Bereiche im Gespräch gemeinsam zu bestimmen. Dieses Verfahren ist aber meist sehr zeitintensiv.



Bewegtes Barometer

Beschreibung:

Bei dieser Art von Auswertung geht es darum, in einem Raum „Position zu beziehen“ und sich über die Inhalte des Seminars zu verständigen. Dafür benötigt Ihr 30-60 Minuten.

Zielgruppe: bis 20 Personen;

Ziele: Evaluation und Bewertung; Rückmeldung geben

Materialien: Ihr benötigt auf dem Boden eine aufgezeichnete Skala von + nach - oder von 0-100 oder von sehr bis überhaupt nicht. Des Weiteren sollte die Wandzeitung mit dem Programm in sichtbarer Nähe hängen.

Ablauf: Zuerst markiert Ihr die Bewertungsskala in Eurem Raum. Diese kann z.B. auf dem Fußboden mit Tesakrepp angezeigt werden. Nun geht Ihr Punkt für Punkt gemeinsam das Programm durch. Zu jedem Programmpunkt müssen die Teilnehmer/innen „Position beziehen“ und sich in die Bewertungsskala einordnen. Wer möchte, kann begründen, weshalb er/sie dort steht.

Seid Ihr eine kleinere Gruppe, könnt Ihr tiefer in die Begründungen und Erklärungen eintauchen. Bei größeren Gruppen solltet Ihr darauf achten, dass sich die Methode nicht zu lange hinzieht und es den Teilnehmer/innen nicht langweilig wird.

Variante: Ihr könnt das bewegte Barometer auch dazu benutzen, um zwischendurch ein Stimmungsbild zu bekommen, zum Beispiel bei einem Einstieg in ein neues Thema (Was sind erste Meinungen, Gefühle, Ansichten, etc.).



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Koordinatensystem

Beschreibung:

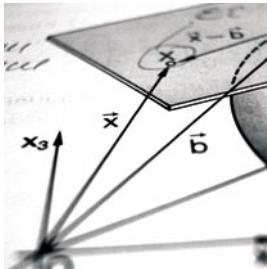
Das Koordinatensystem hilft visuell, Kritik und Lob sachlich fest zu halten und sich auf die inhaltlichen Fragen zu konzentrieren. Dafür benötigt Ihr ca. 30 Minuten.

Zielgruppe: Ab 8 Personen

Ziele: Evaluation und Bewertung; Rückmeldung geben

Materialien: Ihr benötigt einen langen Wandzeitungsbogen, auf dem alle Programmpunkte auf der horizontalen Achse des Koordinatensystems kurz angeführt werden. Ihr entscheidet, ob es nur in den Plus-Bereich geht oder ob Ihr auch einen Minus-Bereich zulasst. Zusätzlich benötigt Ihr noch dicke Filzstifte in unterschiedlichen Farben.

Ablauf: Die Wandzeitung hängt vorbereitet im Raum. Die Teilnehmer/innen sollen nun zu jedem Programmpunkt eine Bewertung auf der angegebenen Skala in Form eines Punktes abgeben; die Punkte des/der jeweiligen Teilnehmer/in werden miteinander verbunden. So ergeben die einzelnen Linien ein tendenzielles Bild der empfundenen Qualität der Seminarteile wieder.



Ihr solltet auf eine genaue Aufgabenbeschreibung achten und je nach Stimmung ein Auswertungsgespräch im Plenum anstreben, da möglicherweise für einige diese Art der Kritik nicht aussagekräftig ist.

Kofferpacken, oder: Ab in die Tonne

Beschreibung:

Nach einer mehrtägigen Veranstaltung wird Bilanz gezogen. Was habe ich gelernt? Was nehme ich von hier mit? Das kommt in den Koffer. Ergebnisse, die negativ oder unbrauchbar waren, landen dagegen in der Mülltonne. Dafür benötigt Ihr ca. 30 Minuten.

Zielgruppe:

4-30 Personen

Ziele:

Evaluation und Bewertung, Bilanz ziehen

Materialien:

Ihr benötigt zwei große Papierbögen für Pinnwände, Filzschreiber, kopierte „Mülltonnen“ und „Koffer“ (so viele wie Teilnehmer/innen jeweils mal 3) Stifte für alle und Pin-Nadeln oder Klebestifte.

Ablauf:

Zwei Wände sind aufgebaut. Auf der einen steht die Überschrift „Das nehme ich mit!“ - auf der anderen „Das lasse ich hier!“. Unter die Überschriften sind symbolisch ein Koffer und eine Mülltonne geklebt oder gemalt.

Die Teilnehmer/innen erhalten nun jeweils drei „Mülltonnen“ und „Koffer“, die auf Zetteln in DIN A6 Format kopiert sind.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Die Moderation deutet auf das kommende Ende der Veranstaltung hin und bittet die Teilnehmenden, die vergangenen Stunden und Tage noch einmal von Anfang bis Ende am inneren Auge vorbei ziehen zu lassen. Jetzt soll jede/r Teilnehmer/in entscheiden, was er/sie gerne mitnehmen will (in den Koffer) oder was er/sie lieber zurück lässt (und ab in die Mülltonne). Wichtig ist, dass dabei nur jeweils ein Punkt auf jedes Blatt geschrieben wird. Alle Teilnehmer/innen können so jeweils drei Dinge mitnehmen und loswerden. Es muss aber nicht jeder Zettel verwendet werden.

Nun stellt jede/r Teilnehmer/in seine/ihre Koffer und Mülltonnen vor und befestigt sie dann jeweils an der großen Mülltonne bzw. dem großen Koffer an der Pinnwand. So füllen sich der Koffer und die Mülltonne nach und nach.



Blitzlicht

Beschreibung:

Jede/r Teilnehmer/in nennt reihum in kurzen Worten einen Punkt der Zufriedenheit, der Kritik oder äußert sich zur eigenen Befindlichkeit. Die Beiträge bleiben unerwidert stehen. So kann schnell von der gesamten Gruppe eine Momentaufnahme erstellt werden. Das ganze dauert nicht länger als 15 Minuten.

Zielgruppe: 5-30 Personen

Rahmenbedingungen: Eventuell könnt Ihr einen „Sprechstein“ verwenden (nur wer ihn hält, darf sprechen).

Ziele: Rückmeldung geben, Zwischen-Feedback

Ablauf:

Das Blitzlicht kann in unterschiedlichen Situationen angewandt werden. Zu Beginn einer Veranstaltung erleichtert es den Einstieg und stimmt auf die bevorstehende Arbeit ein. Zum Schluss einer Arbeitsphase führt es zur Einschätzung der gemeinsamen Arbeit. Es kann auch in kritischen Situationen eingesetzt werden, um einen Überblick über vorhandenes Unbehagen zu geben.

Fragen können sein: Wie geht es mir gerade? Wie war für mich der heutige Tag? Was war besonders wichtig? Wie habe ich den Konflikt gerade erlebt?

Wichtig ist, dass einzelne Beiträge nicht kommentiert oder diskutiert werden.

Variante:

Jede/r Teilnehmer/in äußert einen negativen und einen positiven Aspekt.

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Das Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung

Unter dem Motto „Nur wer was macht, kann auch verändern!“ fördern das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFS-FJ), die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und der Deutsche Bundesjugendring (DBJR) Initiativen und Projekte, die sich für mehr Jugendbeteiligung einsetzen. Mit dem Aktionsprogramm werden Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 27 Jahren in Entscheidungsprozesse eingebunden und deren gesellschaftspolitisches Engagement gestärkt. Mit dem Aktionsprogramm soll aber auch das Verständnis Erwachsener für die Belange und Interessen von Kindern und Jugendlichen geschärft werden. Bis 2009 realisieren die drei Partner ihre jeweiligen Projektbausteine, die alle unter dem Dach des Aktionsprogramms stehen. Die unterschiedlichen Aktivitäten reichen von Vertragsabschlüssen zwischen Jugendlichen und politischen Entscheidungsträger/innen über Ideenwettbewerbe bis zu „Berlin08 – Festival für junge Politik“ im Sommer 2008 in Berlin. Weitere Informationen zum Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung unter www.du-machst.de.



Ein gemeinsames Dach: Der Deutsche Bundesjugendring

Der DBJR ist ein starkes Netzwerk der Jugendverbände in Deutschland. In seinen 24 Mitgliedsverbänden, fünf Anschlussverbänden und den 16 Landesjugendringen sind rund 6 Millionen Jugendliche organisiert. Auf dieser breiten Basis repräsentiert der DBJR die Vielfalt jugendlicher Belange und Forderungen – gegenüber Parlament und Regierung und auch als Lobby für junge Menschen in der Öffentlichkeit. Dazu gehört auch die Zusammenarbeit in der internationalen Jugendpolitik mit Jugendorganisationen im Ausland.



Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Jugendverbände

Arbeiter-Samariter-Jugend
Sülzburgerstr. 140, 50937 Köln
Tel.: +49 (0) 221 47 605-234
Fax: +49 (0) 221 47 605-213
E-Mail: asj@asb-deutschland.de
www.asb-deutschland.de

Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V.
Otto-Brenner-Str. 9, 30159 Hannover
Tel.: +49 (0) 511 12 15-0
Fax: +49 (0) 511 12 15-299
E-Mail: info@evangelische-jugend.de
www.evangelische-jugend.de

Bund der Deutschen Katholischen Jugend
Carl-Mosterts-Platz 1, 40477 Düsseldorf
Tel.: +49 (0) 211 46 93-0
Fax: +49 (0) 211 46 93-120
E-Mail: info@bdkj.de
www.bdkj.de

Büro Berlin:
Chausseestr. 128/129, 10115 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 28 87 89 50
Fax: +49 (0) 30 28 87 89 55
E-Mail: berlin@bdkj.de

Bund der Deutschen Landjugend
Claire-Waldoff-Straße 7, 10117 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 31 90 42 53
Fax: +49 (0) 30 31 90 42 06
E-Mail: info@landjugend.de
www.landjugend.de

Bund Deutscher PfadfinderInnen
Baumweg 10, 60316 Frankfurt
Tel.: +49 (0) 69 43 10 30
Fax: +49 (0) 69 40 59 595
E-Mail: bundesverband@bdp.org
www.bdp.org

Bundesjugendwerk der Arbeiterwohlfahrt
Markgrafen Straße 11, 10969 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 25 92 728 50
Fax: +49 (0) 30 25 92 728 60
E-Mail: info@bundesjugendwerk.de
www.bundesjugendwerk.de

Deutscher Beamtenbund-Jugend
Friedrichstr. 169/170, 10117 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 40 81 57 51
Fax: +49 (0) 30 40 81 57 99
E-Mail: info@dbbj.de
www.dbbj.de

Deutsche Bläserjugend
Weberstr. 59, 53113 Bonn
Tel.: +49 (0) 228 26 26 80
Fax: +49 (0) 228 26 26 82
E-Mail: deutsche-blaeserjugend@t-online.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Büro Berlin:

Mühlendamm 3, 10178 Berlin

Tel.: +49 (0) 30 21 22 11 63

E-Mail: matthias@deutsche-blaeserjugend.de

www.deutsche-blaeserjugend.de

Deutsche Chorjugend

Höninger Weg 115, 50969 Köln

Tel.: +49 (0) 221 93 49 989

Fax: +49 (0) 221 93 49 992

E-Mail: info@deutsche-chorjugend.de

www.deutsche-chorjugend.de

Deutsche Gewerkschaftsbund-Jugend

Henriette-Herz-Platz 2, 10178 Berlin

Tel.: +49 (0) 30 24 06 01 66

Fax: +49 (0) 30 24 06 04 09

E-Mail: jugend@dgb.de

www.dgb-jugend.de

Deutsche Jugendfeuerwehr

Reinhardtstr. 25, 10117 Berlin

Tel.: +49 (0) 30 28 88 48 810

Fax: +49 (0) 30 28 88 48 809

E-Mail: info@jugendfeuerwehr.de

www.jugendfeuerwehr.de

Deutsche Schreberjugend

Kirschenallee 25, 14050 Berlin

Tel.: +49 (0) 30 25 46 99 64

Fax: +49 (0) 30 25 46 99 65

E-Mail: poststelle@deutsche-schreberjugend.de

www.deutsche-schreberjugend.de

Deutsche Wanderjugend

Wilhelmshöher Allee 157-159, 34121 Kassel

Tel.: +49 (0) 561 400 49 80

Fax: +49 (0) 561 400 49 87

E-Mail: info@wanderjugend.de

www.wanderjugend.de

Deutsches Jugendrotkreuz

Carstennstr. 58, 12205 Berlin

Tel.: +49 (0) 30 854 04 389

Fax: +49 (0) 30 854 04 484

E-Mail: jrk@drk.de

www.jrk.de

djo-Deutsche Jugend in Europa

Kuglerstr. 5, 10439 Berlin

Tel.: +49 (0) 30 44 67 780

Fax: +49 (0) 30 44 67 78 11

E-Mail: info@djo.de

www.djo.de

Jugend der Deutschen-Lebens-Rettungs-Gesellschaft

Im Niedernfeld 2, 31542 Bad Nenndorf

Tel.: +49 (0) 5723 95 53 00

Fax: +49 (0) 5723 95 55 39

E-Mail: info@dlrg-jugend.de

www.dlrg-jugend.de

Jugend des Deutschen Alpenvereins

Von-Kahr-Straße 2-4, 80997 München

Tel.: +49 (0) 89 14 00 377

Fax: +49 (0) 89 14 00 329

E-Mail: jdav@alpenverein.de

www.jdav.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Jugend im Bund für Umwelt und Naturschutz
Am Köllnischen Park 1 a, 10179 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 275 86 50
Fax: +49 (0) 30 275 86 55
E-Mail: bundjugend@bund.net
www.bundjugend.de

Naturfreundejugend Deutschlands
Haus Humboldtstein, 53424 Remagen
Tel.: +49 (0) 2228 94 15-0
Fax: +49 (0) 2228 94 15 22
E-Mail: info@naturfreundejugend.de
www.naturfreundejugend.de

Naturschutzjugend im Naturschutzbund
Charitéstr. 3, 10117 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 984 19 00
Fax: +49 (0) 30 984 29 00
E-Mail: naju@naju.de
www.naju.de

Ring Deutscher Pfadfinderinnenverbände
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 20054565
Fax: +49 (0) 30 20054566
E-Mail: info@pfadfinden-in-deutschland.de
www.pfadfinden-in-deutschland.de

Ring deutscher Pfadfinderverbände
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 20054565
Fax: +49 (0) 30 20054566
E-Mail: info@pfadfinden-in-deutschland.de
www.pfadfinden-in-deutschland.de

Solidaritätsjugend Deutschlands
Fritz-Remy-Straße 19, 63071 Offenbach
Tel.: +49 (0) 69 85 20 94
Fax: +49 (0) 69 87 33 99
E-Mail: bgst@solijugend.de
www.solijugend.de

Sozialistische Jugend Deutschlands - Die Falken
Lützowplatz 9, 10785 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 26 10 300
Fax: +49 (0) 30 26 10 30 50
E-Mail: info@sjd-die-falken.de
www.wir-falken.de

Anschlussverbände

Arbeitsgemeinschaft Neue Demokratische Jugendverbände

Deutsche Esperanto-Jugend
Einbecker Str. 36, 10317 Berlin
Telefon: + Fax: +49 (0)30 42 85 78 99
E-Mail: dej@esperanto.de
www.esperanto.de/dej

Jugendnetzwerk Lambda -
Der schwul-lesbische Jugendverband in Deutschland
Windthorstraße 43a, 99096 Erfurt
Telefon: +49 (0)361 644 87-54, Fax: -52
E-Mail: info@lambda-online.de
www.lambda-online.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Arbeitskreis zentraler Jugendverbände

Bergstr. 5, 56754 Dünfus

E-Mail: info@azj.de

www.azj.de

Bund der Kaufmannsjugend im Deutschen Handels- und Industrieangestellten-Verband

César-Klein-Ring 40, 22309 Hamburg

Tel.: +49 (0)40 63 28 02-19, Fax: -18

E-Mail: Kaufmannsjugend@dhv-cgb.de

www.dhv-cgb.de

Bundesjugend für Computer, Kurzschrift und Medien

Auf der Heide 12, 35510 Butzbach

Tel.: +49 (0)6447 922 355, Fax: +49 (0)6447 74 06

E-Mail: info@bjckm.de

www.bjckm.de

Deutsch-japanische Jugendgesellschaft (DJJG)

Schillerstr. 4-6, 10625 Berlin

E-Mail: info@djjg.de

www.djjg.org

Deutsche Philatelisten-Jugend

Postfach 1353, 52503 Geilenkirchen

Tel.: +49 (0)203 578 96-49

E-Mail: info@dphj.de

www.dphj.de

Deutscher Jugendbund Kyffhäuser (DJBK)

Herksheider Str. 9, 22889 Tangstedt

Tel.: +49 (0)4109 1636

E-Mail: info@djbk-ev.de

www.djbk-ev.de

Europäische Pfadfinderschaft St. Georg (EPG)

Bergstr. 5, 56754 Dünfus

Tel.: +49 (0)2672 91 09 46

E-Mail: Bundesamt@georgspfadfinder.de

www.georgspfadfinder.de

Paneuropa-Jugend Deutschlands (PEJ)

Dachauer Str. 17, 80335 München

Tel.: +49 (0)89 55 46 83, Fax: +49 (0)89) 59 47 68

E-Mail: kontakt@paneuropa-jugend.org

www.paneuropa-jugend.org

Pfadfinderschaft Fritz Riebold e.V. (PSFR)

Drei-Gleichen-Str. 46, 99192 Neudietendorf

Tel.: +49 (0)3202 799 029

E-Mail: kontakt@psfr.de

www.psfr.de

Jugend des Technischen Hilfswerks THW-Jugend

Provinzialstrasse 93, 53127 Bonn

Tel.: +49 (0)228 940 13 27, Fax: -30

E-Mail: bundesgeschäftsstelle@thw-jugend.de

www.THW-Jugend.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlaue
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Bund der Alevitischen Jugendlichen in Deutschland

Stolberger Str. 317, 50933 Köln
Tel.: +49 (0)221 94 98 56-0, Fax: -10
E-Mail: info@aagb.net
www.aagb.net

Deutsche Trachtenjugend

Hohenkirchenstr. 13, 99869 Günthersleben-Wechmar
Tel.: +49 (0)36256 338 71, Fax: 222 65
E-Mail: geschaeftsstelle@deutscher-trachtenverband.de
www.deutscher-trachtenverband.de

Junge Europäische Föderalisten

Sophienstrasse 28/29, 10178 Berlin
Tel.: +49 (0)30 3036 201 40, Fax: -49
E-Mail: info@jef.de
www.jef.de

Landesjugendringe

Bayerischer Jugendring, KdöR

Herzog-Heinrich-Straße 7, 80336 München
Tel.: +49 (89) 51 45 80
Fax: +49 (89) 51 45 888
E-Mail: info@bjr.de
www.bjr.de

Bremer Jugendring/Landesarbeitsgemeinschaft Bremer Jugendverbände

Plantage 84, 28215 Bremen
Tel.: +49 (0) 421 79 26 20
Fax: +49 (0) 421 79 26 222
E-Mail: info@bremerjugendring.de
www.bremerjugendring.de

Hessischer Jugendring

Schiersteiner Str. 31-33, 65187 Wiesbaden
Tel.: +49 (0) 611 99 08 30
Fax: +49 (0) 611 99 08 360
E-Mail: info@hessischer-jugendring.de
www.hessischer-jugendring.de

Kinder- und Jugendring Sachsen

Tzschimmerstr. 17, 01309 Dresden
Tel.: +49 (0) 351 316790
Fax: +49 (0) 351 3167927
E-Mail: mail@kjrs.de
www.kjrs.de

Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt

Anhaltstraße 15, 39104 Magdeburg
Tel.: +49 (0) 391 53539480
Fax: +49 (0) 39 5979538
E-Mail: info@kjr-lsa.de
www.kjr-lsa.de

Landesjugendring Baden-Württemberg

Siemensstr. 11, 70469 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711 16447-15
Fax: +49 (0) 711 16447-77
E-Mail: info@lrbw.de
www.lrbw.de

Landesjugendring Berlin

Gottschedstr. 4 Aufgang 1, 13357 Berlin
Tel.: +49 (0) 30 2118264
Fax: +49 (0) 30 2116687
E-Mail: info@lrb Berlin.de
www.lrb Berlin.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Landesjugendring Brandenburg
Breite Str. 7a, 14467 Potsdam
Tel.: +49 (0) 331 6207530
Fax: +49 (0) 331 6207538
E-Mail: info@ljr-brandenburg.de
www.ljr-brandenburg.de

Landesjugendring Hamburg
Güntherstr.34, 22087 Hamburg
Tel.: +49 (0) 40 31796-114
Fax: +49 (0) 40 31796 180
E-Mail: info@ljr-hh.de
www.ljr-hh.de

Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern
Goethestr. 73, 19053 Schwerin
Tel.: +49 (0) 385 76076-0
Fax: +49 (0) 385 7607620
E-Mail: ljr@inmv.de
www.jugend.inmv.de

Landesjugendring Niedersachsen
Zeißstr. 13, 30519 Hannover
Tel: +49 (0) 511 51 94 51 0
Fax: +49 (0) 511 51 94 51 20
E-Mail: info@ljr.de
www.ljr.de

Landesjugendring Nordrhein-Westfalen
Martinstr. 2a, 41472 Neuss
Tel.: +49 (0) 2131 46950
Fax: +49 (0) 2131 469519
E-Mail: info@ljr-nrw.de
www.ljr-nrw.de

Landesjugendring Rheinland-Pfalz
Raimundstr. 2, 55118 Mainz
Tel.: +49 (0) 6131 960200
Fax: +49 (0) 6131 611 226
E-Mail: info@ljr-rlp.de
www.ljr-rlp.de

Landesjugendring Saar
Eifelstr. 35, 66113 Saarbrücken
Tel.: +49 (0) 681 63331
Fax: +49 (0) 681 63344
E-Mail: info@landesjugendring-saar.de
www.landesjugendring-saar.de

Landesjugendring Schleswig-Holstein
Holtenauer Str. 99, 24105 Kiel
Tel.: +49 (0) 431 8009840
Fax: +49 (0) 431 8009841
E-Mail: info@ljrsh.de
www.ljrsh.de

Landesjugendring Thüringen
Johannesstr. 19, 99084 Erfurt
Tel.: +49 (0) 361 57678-0
Fax: +49 (0) 361 57678-15
E-Mail: post@ljrt-online.de
www.ljrt-online.de

Vorwort

Einleitung

Bevor
es losgeht

Kennenlernen

Energizer

Teamwork

Auf Ideen
kommen

Sich schlau
machen

Eine Auswahl
treffen

Beteiligung
„for real“

Öffentlichkeit
schaffen

Auswertung

Jugend-
beteiligung

Der DBJR

Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Vorwort
Einleitung
Bevor
es losgeht
Kennenlernen
Energizer
Teamwork
Auf Ideen
kommen
Sich schlau
machen
Eine Auswahl
treffen
Beteiligung
„for real“
Öffentlichkeit
schaffen
Auswertung
Jugend-
beteiligung
Der DBJR
Mitglieds-
organisationen

Literatur-
hinweise

Literaturhinweise:

„Projektmanagement leicht gemacht – für Jugendgruppen, -projekte und -aktionen“
Deutscher Bundesjugendring
Berlin, 2008, 2. Auflage



„Schlagzeilen – Pressepraxis für Jugendliche“
Deutscher Bundesjugendring
Berlin, 2007, 3. Auflage



„Jugend macht Medien – Podcast, Websites und Videos von Jugendlichen“
Deutscher Bundesjugendring
Berlin, 2007



„YOUrope07 – Jugendaktionen in Europa“
Deutscher Bundesjugendring
Berlin, 2007



„Partizipation in Jugendverbänden“
Deutscher Bundesjugendring
Berlin, 2008



„Jugend wählt – Jugend zählt. Praxisbuch“
Deutscher Bundesjugendring
Berlin, 2008



Impressum

Herausgeber

Deutscher Bundesjugendring
Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung
Mühlendamm 3
10178 Berlin
Tel: 030 / 400 40 4-41 / 42

info@dbjr.de
www.dbjr.de

Verantwortlich für den Herausgeber: Daniel Grein

Text: Friedrich Köckert

Redaktion: Kristin Napieralla, Hanna Piotter, Florian Richter

Herzlichen Dank an die Infostelle Kinderpolitik des Deutschen Kinderhilfswerks e.V., the World Café Community und dem Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend, Rheinland-Pfalz.

Bildnachweise:

Titel: Deutscher Bundesjugendring. Fotos: Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung (S. 12, 46, 48, 100, 101), Tine Casper (S.104), Deutscher Bundesjugendring (S. 79, 92, 105), Privat (S. 73) // Einige der Fotos wurden der Foto-DVD „Blickwinkel“, die der Deutsche Bundesjugendring im Rahmen von „Projekt P - misch Dich ein“ produziert hat, entnommen. Fotos: DIE.PRO-JEKTOREN (S. 43, 45, 80, 81, 93, 97) // Journalistenbüro Röhr : Wenzel (S. 7), studioprokopy (S. 25) // Photocase: AllzweckJack (S. 56, 70), alphoxic (S. 109), AndreasF. (S. 13, 65), Bastografie (S. 74), BeneA (S. 30), bobot (S. 118), bungo (S. 52), codswollop (S. 98, 121), complize (S. 26, 41, 64), CrazyCat (S. 53), cydonna (S. 20), emsago (S. 34), flachsi (S. 21), Gerti G. (S. 68, 72), Gräfin. (S. 122), herzlos (S. 76), Herzschatz (S. 54), himbeertoni. (S. 94), jala (S. 103), johny schorle (S. 91), k74 (S. 116), karstenkilian (S. 83), kesmen (S. 28), knallgrün (S. 14, 39), leopard (S. 62), lemuc (S. 32), lenipopeni (S. 37), Lia* (S. 31), LiliConCarne (S. 50), lily (S. 120), luh (S. 16), luxuz:.. (S.106), Maccaroni (S. 36), mätzchen (S. 38), misterQM (S. 23, 111), Mr. Nico (S. 17), Muetzenmaedchen (S. 67), mys (S. 15), NormanBates (S. 119), Pinnwand (S. 114), Pryce (S. 60), pylonautin (S. 110), racoon (S. 33), RiMIA (S. 58), ronjordan (S. 87), saphiree (S. 112), stm (S. 117), subwaytree (S. 18), Tagomi (S. 35), testfight (S. 82, 84), Tommy Windecker (S. 88), view7 (S. 108), wc. (S. 89), wombatonline (S. 78), Worn (S. 11), youcantstealmylove (S. 19)

Gestaltung: Florian Spies

Druck: mediaprint

Berlin, März 2009

1. Auflage

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



**NUR WER WAS MACHT
KANN AUCH VERÄNDERN**

Das Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung

Das Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung fördert
das gesellschaftliche Engagement von Kindern und Jugendlichen.

Es ist eine Initiative von:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Bundeszentrale für
politische Bildung



Deutscher
Bundesjugendring