Jugend checkt Düsseldorf

Informationen, Methoden und vieles mehr für eure Ideen und Projekte

Checkt eurer Düsseldorf, euren Stadtteil, euren Verband/eure Einrichtung, … mal richtig durch! Wie das geht? Alle wichtigen Informationen zum Begriff der Partizipation, Methoden, Spiele, Apps & Tools und vieles mehr erhaltet ihr mit dieser Mappe. Sie unterstützt euch dabei, euch mit Beteiligung auseinanderzusetzen und zeigt euch Methoden auf, wie ihr kreativ sein und eigene Ideen entwickeln könnt. Ihr findet in der Mappe alle wichtigen Schritte, um Projekte zu starten und durchzuführen und um Gruppen zu moderieren, damit ihr gemeinsam euer Ziel erreicht. Welche Apps & Tools ihr für eurer Brainstorming oder eure Präsentationen nutzen könnt oder wie ihr mit eurem Handy Schnitzeljagden gestaltet und vieles mehr, erfahrt ihr hier.

Entwickelt und startet eure eigenen Ideen und Projekte für Düsseldorf: Was gefällt euch? Was nicht? Wo muss dringend etwas verändert werden und wie? Wie könnt ihr eure Stadt mitgestalten? Was sollten Politik und Verwaltung wissen? Was könnt ihr tun? Wie könnt ihr euch in eurer Stadt politisch beteiligen und wo könnt ihr mitreden? Was bedeutet überhaupt Beteiligung oder Partizipation? Wie sieht Partizipation aus und was sind echte und unechte Partizipationsformen?

Viele Fragen - viele Antworten! Wir freuen uns auf eure Ergebnisse!

Jugend checkt Düsseldorf

Inhalt:

1. Partizi… was? - Einstieg in die Partizipation
   - Was ist Partizipation?
   - Die Moderationsrolle: Rolle, Wirkung, Verhalten, Ablauf einer Moderation
   - Methoden für den Einstieg in die Partizipation

2. Ideen entwickeln/Austausch in der Gruppe

3. Kreativ sein

4. Apps & Tools

5. Notizen

Verwendete Abkürzungen: TN = Teilnehmer*innen

Erstellt vom:

Jugendring Düsseldorf
Lacombletstraße 10
40239 Düsseldorf
Tel.: 0211 8922020
info@jugendring-duesseldorf.de
www.jugendring-duesseldorf.de

Landeshauptstadt Düsseldorf
Jugendamt
Willi-Becker-Allee 7
40227 Düsseldorf

Quellen:

Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Bayern e. V. (Hrsg.) (o.J.): Spiele und Übungen zur Partizipation mit unterschiedlichen Zielgruppen. Abrufbar unter: https://www.umweltbildung-bayern.de/uploads/media/Spiele_und_Uebungen.pdf [Letzter Zugriff am 17.07.2019].

Bischöfliches Generalvikariat Münster, Hauptabteilung Seelsorge (Hrsg.) (2010): Tatort Kurs. Praxishandbuch für die Gruppenleiterausbildung, Münster.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (o.J.): Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Allgemeine Qualitätsstandards und Empfehlungen für die Praxisfelder Kindertageseinrichtungen, Schule, Kommune, Kinder- und Jugendarbeit und Erzieherische Hilfen, abrufbar unter: https://www.bmfsfj.de/blob/94118/c49d4097174e67464b56a5365bc8602f/kindergerechtes-deutschland-broschuere-qualitätsstandards-data.pdf [Letzter Zugriff am 23.07.2019].

Deinet, Ulrich/Krisch, Richard (2005): Konzepte und Methoden zum Verständnis der Lebensräume von Kindern und Jugendlichen. In: Marlo Riege/Herbert Schubert (Hrsg.), Sozialraumanalyse: Grundlagen-Methoden-Praxis, Köln, S. 145-158.

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung GmbH (Hrsg.) (2007): Power to the people! – Moderationsmappe für Jugendbeteiligung, Berlin.

Deutscher Bundesjugendring e.V. (Hrsg.) (o.J.): U18. Abrufbar unter: https://www.u18.org/willkommen/ [Letzter Zugriff am 23.07.2019].

Deutsches Kinderhilfswerk (o.J.a): Methodendatenbank. Big Brother: Wer bestimmt hier über Dich?, abrufbar unter: https://www.kinderrechte.de/praxis/methodendatenbank/methodendatenbank/?tx_igmethoden_methoden%5Bmethoden%5D=598&tx_igmethoden_methoden%5Baction%5D=show&tx_igmethoden_methoden%5Bcontroller%5D=Methoden&cHash=fe996573f274a975976fa1ce18f95a74 [Letzter Zugriff am 22.08.2019]

Quellen:

Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.) (o.J.b): Methodendatenbank. Ampelspiel, abrufbar unter: https://www.kinderrechte.de/praxis/methodendatenbank/methodendatenbank/?tx_igmethoden_methoden%5Bmethoden%5D=281&tx_igmethoden_methoden%5Baction%5D=show&tx_igmethoden_methoden%5Bcontroller%5D=Methoden&cHash=32d3b48b61e907296db2494f1d0110b4 [Letzter Zugriff am 22.08.2019].

Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.). (o.J.c): Methodendatenbank. Abstimmung mit den Füßen, abrufbar unter: https://www.kinderrechte.de/praxis/methodendatenbank/methodendatenbank/?tx_igmethoden_methoden%5Bmethoden%5D=280&tx_igmethoden_methoden%5Baction%5D=show&tx_igmethoden_methoden%5Bcontroller%5D=Methoden&cHash=31196c4b56a9c29bef6eae726c7a3499 [Letzter Zugriff am 22.08.2019].

Grimm, Manfred/Deinet, Ulrich (2009): Öffnung von Schule - Methoden sozialräumlich orientierter qualitativer Lebensweltanalysen und ihre Anwendungsmöglichkeiten in Unterrichtsprojekten. In: Ulrich Deinet (Hrsg.), Methodenbuch Sozialraum, Wiesbaden, S.129-153.

Katholische junge Gemeinde (Hrsg.) (o.J.): Kindermitbestimmung vor Ort & in der Gemeinde. Kindermitbestimmung in der KjG, abrufbar unter: https://www.kjg-koeln.de/export/sites/kjgkoeln/.content/.galleries/downloads/3_Kindermitbestimmung_vor_Ort_u_in_der_Gemeinde.pdf [Letzter Zugriff am 24.07.2019].

Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) (o.J.): Jugend Macht Zukunft - Partikarten. Abrufbar unter: http://jugendmachtzukunft.blogspot.com/p/blog-page_49.html [Letzter Zugriff am 07.12.2016].

Meinhold-Henschel, Sigrid (2005): Stärkung der Kinder- und Jugendbeteiligung in Kommunen. Herausforderung und Notwendigkeit auf dem Weg zur Bürgergesellschaft, in: Forum Jugendhilfe, H.3/2005, 116-123.

Quellen:

Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen (o.J.): §25 Gemeindeordnung für das Land Nordrhein-Westfalen NRW (GO NRW). Abrufbar unter: https://recht.nrw.de/lmi/owa/br_bes_detail?sg=0&menu=1&bes_id=6784&anw_nr=2&aufgehoben=N&det_id=427836 [Letzter Zugriff am 22.08.2019].

Münchner Kinder- und Jugendforum/Kultur&Spielraum e.V. (Hrsg.) (2013): Kinderaktionskoffer München. Gebrauchsanweisung für das Methodenset zur Kinderbeteiligung, München.

openPetition gGmbH (o.J.): Plattform für Bürgerinitiativen, Petitionen, Kampagnen. Abrufbar unter: https://www.openpetition.de/ [Letzter Zugriff am 08.02.2018].

Ottersbach, Markus (2002): Kinder- und Jugendforen als Beispiel neuer Formen der politischen Öffentlichkeit. In: bpb.de, abrufbar unter: http://www.bpb.de/apuz/25944/kinder-und-jugendforen-als-beispiel-neuer-formen-der-politischen-oeffentlichkeit?p=all [Letzter Zugriff am 07.02.2018].

Regner, Christina (2007): Methoden zu Sozialisation. Sozialisations-Sonne, in: Landesjugendring Schleswig-Holstein (Hrsg.), Arbeitshilfe zur Grundausbildung ehrenamtlicher MitarbeiterInnen in der Jugendarbeit, Kiel, S. 71.

Rudolf, Beate (2007): Teilhabe als Menschenrecht – eine grundlegende Betrachtung. In: Elke Diehl (Hrsg.), Teilhabe für alle?! Lebensrealitäten zwischen Diskriminierung und Partizipation, Bonn, S.13-43.

Schneider, Helmut/Fatke, Reinhard/Bertelsmannstiftung (Hrsg.) (2008): Partizipation von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Konzeptionelle Grundlagen und empirische Befunde zur Mitwirkung junger Menschen in Familie, Schule und Kommune, abrufbar unter: https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/partizipation-von-kindern-und-jugendlichen-in-deutschland/?tx_rsmbstpublications_pi2%5Bpage%5D=0&tx_rsmbstpublications_pi2%5BfilterPreis%5D=1&tx_rsmbstpublications_pi2%5Bsword%5D=Partizipation%20von%20Kindern%20und%20Jugendlichen%20in%20Deutschland&tx_rsmbstpublications_pi2%5BfilterSubmit%5D=1&cHash=32958d8ac2b0a1075b480dde4c93502d [Letzter Zugriff am 16.07.2019].

Quellen:

Scholz, Lothar (2018): Methoden-Kiste, Bonn.

Schubert, Klaus/Klein, Martina (2011): Das Politiklexikon: Begriffe – Fakten – Zusammenhänge, Bonn.

Schultze, Rainer-Olaf (2011): Partizipation. In: Dieter Nohlen/Florian Grotz (Hrsg.), Kleines Lexikon der Politik, Bonn, S.437-440.

Stadt Düsseldorf (Hrsg.): Der Düsseldorfer Jugendrat. Abrufbar unter: https://www.duesseldorf.de/jugendamt/jugendliche-begleiten/jugendrat.html [Letzter Zugriff am 07.02.2018].

Stange, Waldemar/Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.) (o.J.): Was ist Partizipation? Definition – Systematisierungen. Abrufbar unter: https://www.spielmobil-bayreuth.de/wp-content/uploads/2016/06/Baustein_A_1_1partizipation-dkhw.pdf [Letzter Zugriff am 22.08.2019].

Turek, Elisabeth (2012): Partizipation von Kindern und Jugendlichen. In: Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule, polis aktuell, H4/2012, Wien, S. 2-19.

van Deth, Jan W. (2009): Politische Partizipation. In: Viktoria Kaina/Andrea Römmele (Hrsg.), Politische Soziologie: Ein Studienbuch, Wiesbaden, S.141-162.

Schablone

Partizi…. was?

Einstieg in die Partizipation

Was ist Partizipation?

Partizipation können wir mit dem Begriff der Beteiligung beschreiben. Das bedeutet, dass wir an Entscheidungen, die unser Leben betreffen, **beteiligt** sind, also daran **teilhaben** oder **mitbestimmen**. Damit **gestalten** wir unser Umfeld nach unseren eigenen Vorstellungen aktiv mit.
Das kann in der Schule, im Verein, in der Entwicklung der Stadt oder des Landes sein. Partizipation betrifft somit alle Lebensbereiche (vgl. Rudolf 2017, S.14). Zum Beispiel partizipieren wir, wenn wir beispielsweise gegen Rassismus oder ein verkürztes Abitur demonstrieren. Oder wenn wir uns in einer Organisation wie Greenpeace für den Umweltschutz einsetzen oder uns als Schülervertreter*in engagieren.
Da viele Entscheidungen über unser gemeinsames Zusammenleben in der Politik getroffen werden – Spielplätze, Parkanlagen, Bus und Bahn, Schule –, versuchen wir über verschiedene Wege **Einfluss** auf sie zu **nehmen**. Wir können auch eine Beschwerdemail oder einen Verbesserungsvorschlag über die Verkehrssituation in einem Stadtteil an den/die Oberbürgermeister*in oder an Politiker*innen schreiben (vgl. Schultze 2011, S.437f.; vgl. van Deth 2009, S.141).
Partizipation kann alleine oder auch in der Gruppe stattfinden. Dabei sollen alle einbezogen werden unabhängig von ihrer Herkunft, Religion, ihren Interessen, ihres Geschlechts, Alters oder ähnlichem. Natürlich ist das nicht immer und überall so, dass alle mitbestimmen können. Beispielsweise dürfen in Deutschland Frauen erst seit 1918 und in der Schweiz erst seit 1971 wählen gehen. Aber genau deswegen ist es wichtig, sich zu beteiligen und die eigenen Interessen einzubringen. Nur so kannst du etwas verändern!

Wie kann Partizipation noch aussehen?
In der folgenden Tabelle findest du weitere Formen der Partizipation und ihre Erklärungen. Dies ist nur eine Auswahl an möglichen Partizipationsformen.

Formen	Erklärung
Wahlen	In regelmäßigen Zeitabständen finden Kommunal-, Landtags- und Bundestagswahlen statt. Ebenso gehört hierzu die Wahl des europäischen Parlaments. Dabei können alle wahlberechtigten Bürger*innen entlang ihrer eigenen Interessen entscheiden, wen sie wählen. Für Kinder und Jugendliche gibt es die U18-Wahl zur Kommunal-, Landtags- und Bundestagswahl. Alle U18-Wahlen finden neun Tage vor dem regulären Wahltermin statt. Kinder und Jugendliche können selbst Wahlprojekte in ihrer Stadt starten oder an welchen teilnehmen. Weitere Informationen und Hilfe findest du auf der folgenden Seite des Deutschen Bundesjugendring: https://www.u18.org/willkommen

Parteiaktivität	Hiermit sind die Mitgliedschaft und die Mitarbeit in einer Partei gemeint, um politische Entscheidungen zu treffen. Jugendliche können sich in den Jugendorganisationen der Parteien – meist ab 14 Jahren – engagieren.
Demonstration	Eine Demonstration ist eine öffentliche Versammlung mit dem Ziel, bestimmte Meinungen und Forderungen zu unterstützen. Eine Demonstration kann auch einen politischen Protest darstellen (vgl. Schubert/Klein 2011, S.73). Als Demonstration werden zum Beispiel Sitzstreiks, Kundgebungen oder Menschenketten bezeichnet, die sich gegen ein verkürztes Abitur oder gegen Rassismus richten können.
Verbände und Vereine	In Verbänden und Vereinen schließen sich Personen auf Dauer mit gemeinsamen Interessen und Zielen zusammen. Dazu gehören beispielsweise Sport- und Jugendvereine sowie Jugendverbände oder auch Jugendringe. Einen politischen Verband stellen zum Beispiel die Gewerkschaften dar. Ihr Ziel ist es die Interessen ihrer Mitglieder gegenüber der Politik und den Arbeitgeber*innen zu vertreten (vgl. Schubert/ Klein 2011, S.305f.)
Unterschriftensammlung/Petition	Eine Petition ist ein Schreiben einer einzelnen Person oder einer Gruppe, das eine Bitte oder eine Beschwerde enthält. Dieses Schreiben richtet sich an Behörden oder an eine Volksvertretung wie den Deutschen Bundestag (Art. 17 GG)(vgl. Schubert/ Klein 2011, S.225). Petitionen werden auch zum Beispiel über openPetition im Internet gestartet, um hier möglichst viele Unterschriften zu sammeln. Durch einen größeren Unterstützerkreis kann mehr Druck auf die Politik ausgeübt werden (vgl. openPetition o.J.).
Einwohnerantrag	Ein Einwohnerantrag kann dazu führen, dass sich der Rat oder eine Bezirksvertretung mit einem Sachverhalt beschäftigen und darüber entscheiden muss. Hierfür müssen allerdings einige wichtige Voraussetzungen erfüllt werden: 1. Der Rat muss für den Sachverhalt zuständig sein. 2. Ein Einwohnerantrag kann von Personen ab 14 Jahren gestellt werden. Die Personen müssen seit mindestens drei Monaten in der Gemeinde wohnen. 3. Eine Mindestanzahl an Unterschriften sammeln. (vgl. Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen o.J.)

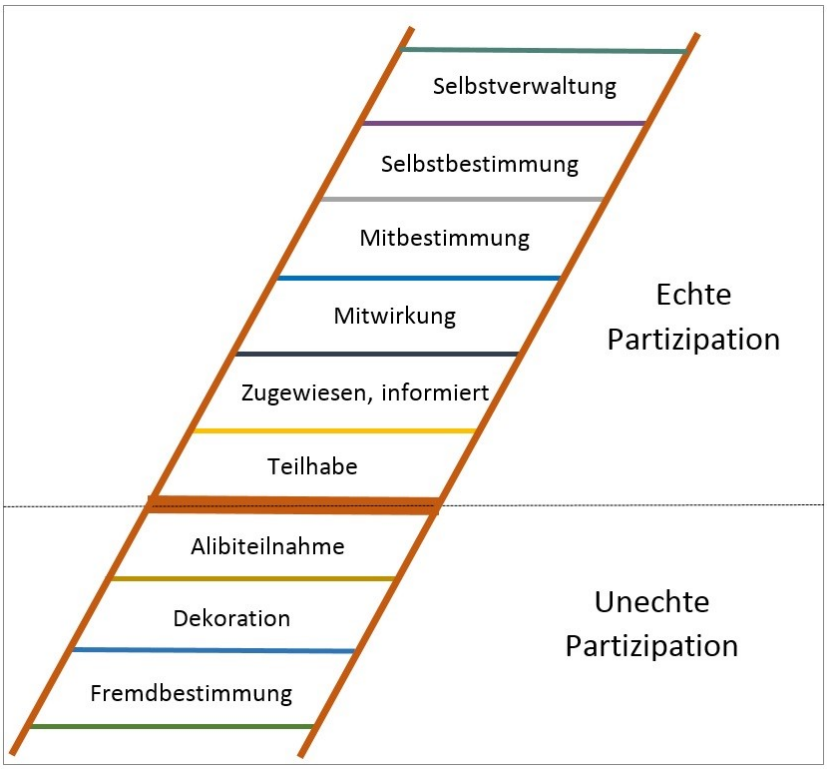
Anwaltschaftliche Vertretung von Kinder- und Jugendinteressen (Kinder-/ Jugendbeauftragte, Kinder- und Jugendbüros, Kinder- und Jugendanwälte)	Anwaltschaftliche Vertretungen können Kinder- und Jugendbeauftragte, Kinder- und Jugendbüros oder Kinder- und Jugendanwälte sein. Sie vertreten die Interessen von Kindern und Jugendlichen gegenüber der Stadt oder anderen Institutionen (vgl. Meinhold-Henschel 2005, S.118). Hierzu zählt zum Beispiel der Jugendring Düsseldorf.
Kinder- und Jugendparlament, -rat	In Kinder- und Jugendparlamenten, -räten vertreten Kinder und Jugendliche die Interessen ihrer Altersgenoss*innen gegenüber der Kommune. Die Interessenvertreter*innen werden dazu in regelmäßigen Abständen ins Parlament oder in den Rat gewählt. In den Sitzungen beschäftigen sie sich mit Fragen unter anderem zur Umwelt, zur Freizeitgestaltung und zu Schulhofanlagen. Die Ergebnisse aus den Sitzungen werden als Anträge bezeichnet und an die Politik übergeben (vgl. Stadt Düsseldorf o.J.).
Kinder- und Jugendforen	Kinder- und Jugendforen finden je nach Stadt 1 bis 4 mal pro Jahr statt. Zunächst arbeiten Kinder und Jugendliche in Arbeitsgruppen an einem Projekt oder Thema und bringen hier ihre Ideen und Veränderungsvorschläge ein. Häufige Themen sind dabei Freizeit, Schule und Verkehr. Die einzelnen Ergebnisse der Arbeitsgruppen werden dann in den Kinder- und Jugendforen vorgestellt. An den Foren nehmen ebenfalls Politiker*innen und Expert*innen aus der Bezirksverwaltung teil. Gemeinsam mit den Politiker*innen und Exptert*innen versuchen Kinder und Jugendliche ihre Ergebnisse umzusetzen (vgl. Ottersbach 2002).

Wo finde ich zu Beteiligungsprojekten in Düsseldorf Informationen?

Auf den folgenden Seiten kannst du dich über Projekte in Düsseldorf informieren, in denen du dich auch engagieren kannst:

- Jugendring Düsseldorf: http://www.jugendring-duesseldorf.de/mach-mit
- youpod: https://youpod.de
- Jugendrat Düsseldorf: https://www.duesseldorf.de/jugendamt/jugendliche-begleiten/jugendrat.html
- Jugendfreizeiteinrichtungen Düsseldorf: https://www.duesseldorf.de/jugendamt/jugendliche-begleiten/jfe.html
- zeTT: https://www.duesseldorf.de/jugendamt/jugendliche-begleiten/zett.html

Grade der Partizipation nach Richard Schröder (1995)



Eigene Darstellung nach: Schneider/Fatke/Bertelsmann Stiftung (Hrsg.) 2008, S.11.

Fremdbestimmung: Kinder und Jugendliche sollen an Projekten (z.B. Bau eines Spielplatzes) mitwirken. Sie werden hierbei aber **fremdbestimmt.** Das heißt, dass Erwachsene die Vorstellungen und Ideen von Kindern und Jugendlichen zur Projektform sowie zum Inhalt und Ergebnis des Projekts beeinflussen bzw. selber bestimmen. Damit setzen Erwachsene ihre eigenen Interessen durch (vgl. Stange/Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.) o.J., S.14).

Dekoration: Kinder und Jugendliche sollen an einem Projekt mitwirken. Über das Projekt liegen ihnen aber **keine Informationen** vor. So kennen sie den Anlass, den Inhalt oder das Ziel des Projekts nicht (vgl. Schneider/Fatke 2008, S.10). Zum Beispiel werden Kinder für eine Werbekampagne zu Jugendbeteiligung gecastet. Sie wissen jedoch nicht, was Beteiligung ist.

Alibiteilnahme: Kinder und Jugendliche können nur **scheinbar** ihre Meinung zu einem Projekt äußern und hier auch mitbestimmen. Tatsächlich haben sie weder ein Stimmenrecht, noch können sie eine Entscheidung selber treffen (vgl. Schneider/Fatke 2008, S.10).

Teilhabe: Kinder und Jugendliche **nehmen** nicht nur an einem Projekt **teil**, sondern **beteiligen** sich auch **vereinzelt** (vgl. Stange/Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.) o.J., S.14).

Zugewiesen, informiert: Erwachsene leiten ein Projekt in die Wege. Kinder und Jugendliche sind über den Inhalt des Projekts **gut informiert**. Sie verstehen also, worum es geht. Zudem wissen sie, wie sie sich selbst einbringen können und dürfen (vgl. Schneider/Fatke 2008, S.10).

Mitwirkung: Kinder und Jugendliche werden nach ihren Meinungen, Ideen, Kritikpunkten und Bedürfnissen **gefragt** – zum Beispiel zum Bau eines Spielplatzes. Ihre Meinungen können beim Bau berücksichtigt werden. Allerdings haben die Erwachsenen das letzte Wort (vgl. BMFSFJ 2015, S.8).

Mitbestimmung: Ein Projekt wird von Erwachsenen angestoßen. Kinder und Jugendliche haben bei der Planung, Konzeptentwicklung und Realisierung des Projekts ein **gleichwertiges Stimmenrecht**. Die Entscheidungen werden also **demokratisch** getroffen (vgl. BMFSFJ 2015, S.8).

Selbstbestimmung: Kinder und Jugendliche entwickeln in **Eigeninitiative** ein Projekt. Das Projekt organisieren sie eigenständig und führen es durch. Dabei werden sie von den Erwachsenen unterstützt, die letztendlich auch die Entscheidungen mittragen (vgl. BMFSFJ 2015, S.8).

Selbstverwaltung: Ein Projekt wird von Kindern und Jugendlichen **selbst veranlasst, organisiert und durchgeführt**. Die Erwachsenen werden lediglich über die getroffenen Entscheidungen und über die Ergebnisse des Projekts informiert (vgl. Turek 2012, S.6).

Die Moderationsrolle: Rolle, Wirkung, Verhalten, Ablauf einer Moderation

Auszüge aus Deutsche Kinder- und Jugendstiftung GmbH (Hrsg.) 2007, S. 125ff.

Anmerkung: Sprachliche Fehler sowie Rechtschreibfehler wurden korrigiert. Abschnitte wurden gekürzt. Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst. Hauptüberschrift wurde um „Ablauf einer Moderation" ergänzt. Zusätzliche Überschriften wurden eingefügt.

Als Moderator*in kann es vorkommen, dass du trotz bester Absichten etwas verkehrt machst … und die Gruppe eher behinderst, als ihr zu helfen. Damit dir das nicht passiert, findest du hier einige Hinweise zu deiner Rolle als Moderator*in.

Deine Rolle als Moderator*in

Als Moderator*in sollst du:

Gastgeber sein

- den Raum selbst vorbereiten, für alles sorgen (Moderationsmaterial, Technik, Blumen, Süßigkeiten)
- Stuhlanordnung vorbereiten
- TN empfangen

Geplant sein

- in der Vorbereitung Ziel, Zeit und Methoden aufeinander abstimmen
- Zeitplan haben
- Plan B haben, wissen, was man weglassen kann

Flexibel sein

- Methoden und Zeiten ändern, wenn nötig
- unterbrechen, wenn man nicht weiter weiß, offen Rat holen
- Frage neu formulieren, wenn Antwort ausbleibt (aber abwarten …)

Transparent sein

- möglichst alles visualisieren, besonders Ziel und Zeitplan
- Veränderungen im Zeitplan ständig nachtragen
- wenn Zeitdruck als Methode genutzt wird: transparent machen!
- Probleme wahrnehmen und mitteilen

Präsent sein

- den Raum nur in den Pausen verlassen
- beim Sprechen gerade, laut genug und offen sein
- immer 5 Sekunden vorher wissen, was gleich gebraucht wird
- den Raum beobachten und eingreifen (Leute, die sich nicht reintrauen, Kaffee ist alle …)
- im Prozess Ergebnisse sammeln, ggf. Speicher nutzen

Klar, präzise, sparsam sein

- Handlungsaufforderungen kurz und präzise / nicht mit Methodenerklärungen zu texten!
- genau erklären („ein Wort auf eine Karte“)
- Verstehensprozess sichern („Wisst ihr alle, was zu tun ist? Könnt ihr arbeiten?“)
- keine und- bzw. oder-Fragen, sondern „W-Fragen“ nutzen
- Anfangs- und Abschlussrunden mit konkreter Handlungsanleitung versehen

Spannend und auffordernd sein

- keine Langweiler-, schlechte-Stimmung- oder Orga-Themen als erstes setzen
- an Nachmittagstief denken (Spiele)
- Methoden spannende Namen geben, mit Bildern arbeiten

Freundlich sein (und bleiben)

- immer auf der Sachebene bleiben, sich nicht auf Beziehungsebene einlassen
- nur sachbezogene, nie persönliche Provokationen als Anheizer nutzen

Verlässlich sein

- Zeit einhalten (nur mit Erlaubnis der Gruppe überziehen)
- Regeln setzen und für Einhaltung sorgen
- Vielredner und Laberköpfe freundlich stoppen („Tut mir leid, ich bin die Zeitministerin!“)

In der Rolle klar sein

- Anwalt für die Sache, nicht für einzelne Leute sein
- Rollenvermischung deutlich machen (wenn man selbst mitreden will: „Entschuldigung: ich muss mich selbst auf die Rednerliste setzen“)
- Fragen aus der Gruppe an die Gruppe oder an Experten zurückgeben

Quelle: Anja Durdel, Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Das ideale Moderatorenteam achtet neun Regeln:

1. Zu zweit moderieren

So verhindert ihr, dass sich die Gruppe auf eine Person fixiert und diese im ungünstigsten Fall zu ihrem/ihrer Anführer*in macht. Vorteil für euch: Ihr könnt euch abwechseln, z. B. in schwierigen Situationen.

2. Fragen statt sagen

Fragen ermöglichen dir, den Prozess des Austausches zu organisieren. Durch Fragen machst du die Bedürfnisse, Meinungen und Ziele der Gruppenmitglieder sichtbar und besprechbar.

3. Deine Haltung wirkt

Deine innere Einstellung beeinflusst die Teilnehmenden. Wenn du Vertrauen in die Gruppe hast und jedes Mitglied der Gruppe wertschätzt und respektierst, strahlst du das auch aus. Das hilft der Gruppe, Vertrauen in sich zu haben.

4. Nicht gegen die Gruppe ankämpfen
Vorne zu stehen bewirkt oft, steuern zu wollen. Manche Teilnehmenden erwarten scheinbar sogar, dass die Moderatoren die Gruppe anführen sollen. Aber den Kurs gibt die Gruppe an!

5. Störungen haben Vorrang
Nicht bearbeitete Störungen, wie z. B. Hunger, Durst, Müdigkeit oder Langeweile, Ärger, Traurigkeit lenken ab. Du kannst durch Fragen herausfinden, wo eine Störung liegt und z. B. mit einer Pause darauf eingehen.

6. Unterscheide: wahrnehmen, vermuten, bewerten – deine Meinung und andere
Als Moderator*in stellst du persönliche Bewertungen von Sachverhalten oder Informationen zurück und nimmst jede Person und jede Meinung neutral an. Jede Idee ist für dich gleich viel wert, die Gruppe erarbeitet sich ihre eigene Wertigkeiten. Als Moderator*in ist dir bewusst, dass andere Menschen durch ihren eigenen Lebensweg über eigene individuelle Erfahrungen, unterschiedliche Sichtweisen und ihre eigene persönliche Logik verfügen. Wenn es eine Meinung gibt, die du nicht akzeptieren kannst oder willst, etwa wenn Menschen diskriminiert werden, kannst du das ansprechen und dich positionieren. Dabei verlässt du jedoch deutlich deine Moderatorenrolle. Kündige das an, z. B. „Ich setze mich jetzt hin und möchte nicht als Moderator*in, sondern als private Person dazu etwas sagen."

7. „Ich" statt „man"
Statt „man soll", „man muss", „man tut (nicht)" formuliere alternativ und persönlich: „ich will", „ich möchte", „mir ist wichtig" etc. Indem du bewusst formulierst, machst du klar, dass deine Wahrnehmung und Beschreibung der Wirklichkeit nicht für alle gelten muss.

8. Nonverbale Signale beachten
Beachte die Mimik, Gestik und Haltung der Teilnehmenden und nimm sie ebenso ernst wie ihre Worte. Es ist nicht deine Aufgabe, ein eventuelles Unbehagen der Teilnehmenden zu lösen, aber du kannst einen Raum dafür schaffen, in dem sie das selber lösen. Wenn du nach einer vermuteten Störung oder dem Bedürfnis nach einer Pause fragst, räumst du den Teilnehmenden die Möglichkeit ein, ihre Stimmungen zu artikulieren.

9. Rechtfertige dich nicht
Wenn die Gruppe eine Situation provoziert, in der du dich als Moderator*in für die Methode rechtfertigen sollst, steckt oft ein Problem dahinter, dem sich die Gruppe nicht stellen will. Sie sucht sich einen Sündenbock. Statt auf die Provokation einzugehen, hinterfrage die Hintergründe der Vorwürfe und nutze die freiwerdende Energie, um das wirkliche Problem zu lösen. Erkläre dein Vorgehen, verdeutliche die einzelnen Schritte der Methode und mache das Verfahren transparent.

Quelle: K. Klebert / E. Schrader / W. Straub: Moderations-Methode. Das Standardwerk. Windmühle Verlag

Fragen sind ein wichtiges Werkzeug

Als Moderator*in solltest du immer fragen statt sagen. Fragen bringen Informationen, Meinungen und verborgenes Wissen zum Vorschein und halten das Gespräch im Gang.

Es gibt verschiedene Arten von Fragen:

Offene Fragen
Offene Fragen fragen Informationen ab, z. B. „Welche Infos fehlen noch für die Planung …?“ Sie beginnen mit: „Welche …“, „Was … “, „Wie … “ und werden als partnerschaftlich empfunden.

Geschlossene Fragen
Geschlossene Fragen fordern zur eindeutigen Stellungnahme auf, z. B. „Passt euch Freitag um 13.30 Uhr?“ Sie beginnen mit einem Verb und lassen nur wenige Antworten zu (ja/nein). Sie wirken steuernd, daher solltest du diese Fragen nur stellen, wenn eine Entscheidung verbindlich getroffen werden soll, oder sie der Gruppe überlassen.

Rangierfragen
Rangierfragen konzentrieren auf das Wesentliche, z. B. „Wann möchtest du, dass wir ausführlich darüber reden?“; „In welchen Punkten deines Problems bist du mit ihm einer Meinung?“ Sie beginnen mit einem Verb oder Fragewort und helfen, beim Gesprächsgegenstand zu bleiben.

Spiegelungsfragen (Rückkopplungsfragen)
Spiegelungsfragen helfen, Positionen (und Emotionen) zu verdeutlichen und beziehen sich auf das Gegenüber, z. B. „Wenn ich dich recht verstanden habe, meinst du … ?“ Sie beginnen im Regelfall mit einem Fragewort und geben die Inhalte des Gesagten direkt oder in klareren Worten wieder.

Quelle: Saul, Siegmar: Führen Durch Kommunikation. Beltz Weiterbildung

Hier noch ein paar Anregungen, wenn du an bestimmten Stellen deiner Moderation nicht mehr weiter weißt …

www.pinking.de

Reflexion einer Moderation

Nach einer erfolgreichen oder schwierigen Moderation reflektierst du das Geschehene und dein Verhalten. Nimm dir 30 bis 60 Minuten Zeit, Zettel und Stift und lass deine Moderation Revue passieren. Folgende Frage helfen dir, dabei gezielt vorzugehen.

Objektive Ebene (Fakten):
Was ist passiert?
An welche Momente der Moderation erinnerst du dich?
Rekonstruiere den tatsächlichen Ablauf!
Wie hat sich der Raum verändert, z. B. Plakate, Sitzordnung?
Welche Personen waren beteiligt?
Erinnerst du dich an ihre Taten und Aktionen, an Gesten und Mimiken?
Welche Sätze und Worte fallen dir ein, die gesagt wurden?

Reflexive Ebene (Gefühle):
Wie bewertest du das Geschehen emotional?
Welche Situationen haben dich besonders bewegt?
Was waren die positiven Momente, an die du dich erinnerst?
Wann warst du zufrieden? Rekonstruiere die Situation und deine Gefühle!
Worüber hast du dich gefreut?
Was waren die Tiefpunkte?
Gab es schwierige Momente für dich?
Welche negativen Gefühle hattest du?
Worüber hast du dich geärgert?

Interpretative Ebene (Bedeutung):
Wie reflektierst und interpretierst du das Geschehene?
Was bedeutet dir die Moderation?
Such dir einen der negativen Momente aus: Was ist der Situation vorausgegangen?
Erinnerst du dich an ähnliche Erfahrungen, mit denen du die Situation vergleichen kannst?
Was können die Ursachen für die Schwierigkeiten sein?
Welche Handlungsmöglichkeiten hast du allgemein als Moderator*in und in so einem Moment?
Führe dir wieder die gesamte Moderation vor Augen: Was würdest du wieder so machen, wie du es getan hast, weil es gut gelaufen ist?

Entscheidungsebene (Ergebnis):
Konsequenzen ziehen …
Wie kannst du deine reflektierten Erfahrungen für dich nutzbar machen?
Was möchtest du für zukünftige Moderationen mitnehmen?
Welche Handlungen schließen sich noch an deine Moderation an?
Schreibe dir deine wichtigsten Schlussfolgerungen auf!

Vorbereitung einer Moderation

Überlege gut, wie viele Moderatoren/Co-Moderatoren du bei welcher Gruppengröße brauchst (50 Personen nie allein! Ab ca. 16 Personen am besten im Tandem moderieren!)

Hier ein paar Tipps für die Vorbereitung einer Moderation:

Vorher

- Zeitablauf und Flexibilität des Zeitrahmens vorher durchspielen!
- Methoden wählen, die zur Zielgruppe passen. Vorher Informationen über die Arbeitsgruppe, ihre Erfahrungen, Erwartungen und Vorstellungen einholen!
- Auswahl der Methoden vom zu erreichenden Ziel und der gewünschten Ergebnisqualität her denken: Was soll hinterher rauskommen?
- Methoden nicht allein, sondern im Team planen, um sich nicht in eine Methode zu verlieben/zu verhakeln, die nicht passt …
- Entscheidungsintensive Moderation (z. B. Jury-Prozesse) detailliert planen
- Klar machen, in welcher Form Ergebnisse und Lernerfolge entstehen, dokumentiert und weiter verwendet werden sollen

Während

- Kennlernrunden sind nicht zwingend für jeden Prozess nötig, aber die Gestaltung des Einstiegs ist immer ausschlaggebend! Bei knapper Zeit schafft eine kurze Namenrunde (mit einer netten Frage) eine eröffnende Atmosphäre.
- In Gruppenarbeitsphasen sicher stellen, dass entsprechend der Aufgabe gearbeitet wird, bzw. die Gruppe an der selbst gestellten Aufgabe arbeitet. Du kannst z. B. Zwischenstände einholen durch Gruppenbesuche, gegenseitige Gruppenbesuche, zu verabredeter Zeit eine*n Vertreter*in pro Gruppe bitten, über ihren Stand zu berichten …
- den Teilnehmenden Raum für ihre Expertise, für ihr Wissen geben. Leute mit den Rollen einbinden, die sie gut können und auch einnehmen wollen.
- Protokollanten und „lebende Ergebnisspeicher“ („Reporter“) sind wichtige Unterstützer für Gruppe und Moderation.

Quelle: Anja Durdel, Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Ablauf einer Moderation anhand des Moderationszirkels

Der Ablauf einer Moderation gliedert sich in mehrere Phasen. Am einfachsten orientierst du dich am Moderationszirkel. Du benutzt ihn zur Vorbereitung und Durchführung der Moderation. Im Nachhinein gibt er dir eine Orientierung, anhand derer du den Prozess reflektieren kannst. Die sechs Phasen sind:

Eigene veränderte Darstellung nach: Kinder- und Jugendstiftung GmbH (Hrsg.) 2007, S.11.

Jede Phase gliedert sich in einzelne Schritte, die jeweils eigene Ziele und Methoden haben. Was konkret passiert, findest du auf den nächsten Seiten. Die Phasen des Moderationszirkels sind aber nicht nur für den Gesamtablauf gedacht. In jedem Gespräch und in jeder Methode wiederholen sie sich: Eröffnen, Rahmen festlegen, Zusammentragen von Ideen und Informationen, Schwerpunkte setzen, Kernfrage oder Problemstellung definieren, sich austauschen, Wissen erarbeiten und Vertieftes analysieren, Schlüsse ziehen, nächste Schritte planen und abschließen.

Hinweis: Bis ca. 60% der Arbeitszeit können die Phasen „Einsteigen" und „Themen festlegen" einnehmen! Auch wenn sie kürzer wären, sind sie entscheidend für die Qualität der Arbeit.

Phase	Tätigkeit
Phase 1: Einsteigen	**Begrüßung** Willkommen heißen und erstes beschnuppern **Kennenlernen und zusammen wachsen** 1 bis 2 Spiele, um sich kennen zu lernen und als Gruppe zusammen zu wachsen. Sollte sich die Gruppe bereits kennen, eignen sich Warm-ups (im Baustelle Spiel Buch) um wach und aktiv zu werden. **Zusammenarbeit** Erwartungen klären. Tipp: Erwartungen im Vorfeld durch einen Fragebogen via Mail einholen und in der Veranstaltung vorstellen. So kannst du dich auch besser auf die TN vorbereiten. Mögliche Fragen: Was erwarte ich von der Veranstaltung? Was nicht? Ablauf erläutern und mit den TN abstimmen. Wichtig: Die TN in das Tagesgeschehen einbeziehen und es am besten auf einem Plakat visualisieren! Protokoll vereinbaren Mailadressen austauschen Gemeinsame Ziele festhalten Gemeinsame Regeln für die Zusammenarbeit aufstellen: Wie wollt ihr als Team zusammen arbeiten? Was hat euch an bisheriger Teamarbeit gefallen? Was nicht? Was wollt ihr dieses Mal anders machen?
Phase 2: Einstieg in die Partizipation	**Vorstellungen einholen** Was wissen die TN bereits über Partizipation? Warum könnte Partizipation wichtig sein? Erfahrungen und Wissen der TN hierzu für alle sichtbar im Plenum sammeln. **Sich an Partizipation annähern** Methoden einsetzen, um sich mit Partizipation auseinanderzusetzen – z.B. durch die Methode „Partizipations-Sonne“.
Phase 3: Themen festlegen	**A) Ideen entwickeln und Sammeln** Ideen entwickeln mithilfe der Methoden aus der Methodensammlung: Was gefällt euch? Was gefällt euch nicht? Wo wollt ihr etwas verändern? Ideen gemeinsam sammeln **B) Themen auswählen** Gemeinsam Schwerpunkte festlegen Genaues Ziel oder Probleme festhalten Ziele für das Treffen definieren Zeitplan überprüfen und gegebenenfalls anpassen

Phase	Tätigkeit
Phase 4: Themen bearbeiten	**Diskussionen führen** Informationen zum Schwerpunkt einholen Offene Fragen beantworten Meinungen austauschen, einholen, zusammenfassen **Probleme angehen** Probleme und ihre Ursachen unter die Lupe nehmen: Wie können Hindernisse überwunden werden? Lösungsvorschläge entwickeln Gemeinsam entscheiden Ergebnisse festhalten
Phase 5: Maßnahmen planen	**Inhaltlich auswerten** Schlussfolgerungen ziehen Maßnahmen überlegen **Planen und verabreden** Nächsten Schritte festhalten Verantwortlichkeiten verteilen Einen Zeitplan setzen Eventuell sich externe Hilfe dazu holen Weitere Treffen vereinbaren
Phase 5: Abschluss	**Rückmelden** Gemeinsame Reflexion Persönliches Feedback **Verabschieden und Wiedersehen**

Eigene veränderte Darstellung nach: Deutsche Kinder- und Jugendstiftung GmbH (Hrsg.) 2007, S.12f.

Partizi…. was?

Methoden für den Einstieg in die Partizipation

JUGEND CHECKT DÜSSELDORF

Partizipations-Sonne

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Abhängig von der Raumgröße	Ab 12 Jahren	Mind. 30 Minuten	Pro Person einen Edding und einen Stapel Moderationskarten

Ziel: Bei dieser Methode könnt ihr euch mit euren persönlichen Partizipationserfahrungen auseinandersetzen und sie mit denen der anderen TN vergleichen.

Durchführung:
Alle TN erhalten einen kleinen Stapel Moderationskarten und einen Edding. Auf das erste Blatt schreibt ihr euren eigenen Namen. „Alle Namenskarten werden in der Mitte des Raumes als Ring auf den Fußboden gelegt, so dass die Schrift von außen lesbar ist“ (Regner 2007, S.71).

Nach und nach werden jetzt Fragen zu euren Partizipationsinstanzen gestellt. Zu Beginn der Übung solltet ihr darauf hinweisen, dass alle Zettel später von den Anderen gelesen werden können und ihr selbst entscheiden müsst, was ihr öffentlich machen möchtet (vgl. Regner 2007, S.71).
„Die jeweilige Antwort auf eine Frage wird notiert und unter dem eigenen Namen auf dem Boden platziert. Die nächste Frage sollte immer erst dann gestellt werden, wenn alle ihren Zettel abgelegt haben. Schon nach wenigen Fragen entsteht auf dem Fußboden eine große Sonne“ (Regner 2007, S.71).

Beispiele für Fragen sind:

- Wer war schon in deiner Familie, als du auf die Welt gekommen bist?
- Wer kam später noch dazu?
- Wo hast du gewohnt?
- Was machst du gerne?
- Wann durftest du das erste Mal bewusst eine Entscheidung mit treffen? Wann wurdest das erste Mal beteiligt?
- Wann darfst du das nächste Mal mitentscheiden?
- Etwas aus dem Politikunterricht an das du dich erinnerst…

Partizipations-Sonne

- Deine negativste Erinnerung an Partizipation…
- Deine positivste Erinnerung an Partizipation…
- Was gefällt dir an deiner Stadt besonders gut?
- Wenn du eine Sache an deiner Stadt ändern könntest, wäre das….
- …

Anschließend könnt ihr als gesamte Gruppe die Sonne umwandern, alle Sonnenstrahlen betrachten und Fragen dazu stellen.

Meine Beteiligungsgeschichte

Auszug aus Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S. 15.*

Anmerkung: Einzelne Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt. Abschnitte wurden ergänzt. Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 8 Jahren	45 Minuten	Poster, Stifte

Ziel: Beteiligung anhand von Erfahrungen/Wünschen näher verstehen.

Durchführung:
In die Mitte des Posters malt ihr von links nach rechts einen Zeitstrahl. Dieser steht für das eigene Leben.
Oberhalb des Zeitstrahls vermerkt ihr nun positive Beteiligungserfahrungen:

- Wann war Beteiligung möglich?
- Was hat mich dazu motiviert, mich zu beteiligen oder Beteiligung einzufordern?
- Wer war noch beteiligt?
- Wie sah die Beteiligung konkret aus?
- Was hat mich bestärkt?

Unterhalb des Zeitstrahls vermerkt ihr eure negativen Erfahrungen:

- Wo war Beteiligung nicht möglich?
- Was hat mich davon abgehalten, mich zu beteiligen oder Beteiligung einzufordern?
- Was hat mich runtergezogen?

An den Teil des Strahls, der in die Zukunft reicht (also nach rechts), schreibt ihr eure Wünsche, Ideen und Forderungen. Anschließend stellt ihr euch gegenseitig eure Poster vor und diskutiert, wie ihr eure Mitbestimmung mehr einfordern könnt.

Position einnehmen

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Max. 30	8 - 16 Jahre	30 - 45 Minuten	Barometer und Aussagen

Ziel: „Verstehen, was Beteiligung ist, und die unterschiedlichen Stufen der Beteiligung kennen lernen“ (Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S.6).

Durchführung: Ihr benötigt einzelne Schilder mit den einzelnen Beteiligungsstufen: Fremdbestimmung, Dekoration, Alibi-Teilnahme, Teilhabe, Zugewiesen aber informiert, Mitwirkung, Mitbestimmung, Selbstbestimmung, Selbstverwaltung. Die Karten legt ihr in einer Linie auf den Boden, sie stellen nun euer Beteiligungsbarometer dar (vgl. Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S. 6).
Nun lest ihr eine Aussage vor, z. B.:

- Jugendliche sollen beim Bau eines Skaterparks mitwirken. Ideen und Vorstellungen, wie der Skaterpark aussehen soll, stellen die Erwachsenen den Jugendlichen vor. Die Ideen der Erwachsenen werden letztendlich auch so umgesetzt. (Fremdbestimmung)
- Kinder werden für eine Werbekampagne zu Jugendbeteiligung gecastet, wissen aber nicht, was das ist. (Dekoration)
- Kinder und Jugendliche nehmen an einer Konferenz zur Verkehrsentwicklung in der Stadt teil. Sie dürfen aber nicht mit abstimmen. (Alibiteilnahme)
- Die Mitarbeiter*innen eines Jugendzentrums organisieren ein Kinderfest. Die Jugendlichen unterstützen bei der Ausführung des Programms. (Teilhabe)
- Eine Projektwoche zum Thema Nachhaltigkeit findet im Stadtbezirk Flingern statt. Kinder und Jugendliche wissen, worum es bei dieser Projektwoche geht und wo sie sich beteiligen können und dürfen. (Zugewiesen, informiert)
- Mithilfe eines Fragebogens werden Kinder nach ihrer Meinung zum Bau eines Spielplatzes gefragt. Die Entscheidungen darüber, wo der Spielplatz gebaut werden soll und welche Spielgeräte sich auf diesem befinden sollen, wird am Ende von den Erwachsenen getroffen. (Mitwirkung)
- Der Stadtpark soll verschönert werden. Hierbei erhalten Kinder und Jugendliche ein gleichberechtigtes Stimmenrecht, um über die Planung, Konzeptentwicklung und Realisierung der Verschönerung des Parks mit abzustimmen. (Mitbestimmung)

Position einnehmen

- Kinder haben eine eigene Idee: Sie wollen ihren Schulhof künstlerisch verschönern. Hierfür organisieren sie alle benötigten Materialien und führen die Verschönerung eigenständig durch. Dabei werden sie aber von den Erwachsenen unterstützt, die auch die Entscheidung mittragen. (Selbstbestimmung)
- Jugendliche wollen einen Flashmob durchführen, um auf Kinderarmut aufmerksam zu machen. Dafür organisieren sie alle wichtigen Utensilien und Personen, die sie brauchen. Die Erwachsene werden lediglich über das Ergebnis in Kenntnis gesetzt, zum Beispiel über die Zeitung. (Selbstverwaltung)

„Jede_r sortiert sich der Beteiligungsstufe zu, zu der er_sie die Aussage zuordnen würde (…). Jetzt könnt ihr noch gegenseitig erklären, warum ihr dort steht, und unterschiedliche Meinungen diskutieren“ (Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S.6).

„TIPP: Informiert euch im Vorfeld gemeinsam über die verschiedenen Beteiligungsstufen.“ (Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S.6). Eine Erklärung findet ihr auch unter „Was ist Partizipation?“ hier in der Methodensammlung.

Big Brother - Wer bestimmt hier über Dich?

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
1 - 40	8 - 20 Jahre	Ca. 30 Minuten	Großes bemaltes Plakat, Eddings

Ziel: Wer bestimmt bei euch über wen? Diese Methode eignet sich dazu, das herauszufinden und Änderungen im „Bestimmerverhältnis“ anzustoßen (vgl. Deutsches Kinderhilfswerk o.J.a).

Durchführung:
Auf einem großen Plakat wird ein Bild eingezeichnet von einer großen Figur, die den Daumen auf eine kleine Figur hält. Überschrift: „Wer bestimmt hier über dich?“.
Mit Eddings könnt ihr im freien Bereich eintragen, wer in eurer Einrichtung/Gruppe/Schule etc. über wen was bestimmt (vgl. Deutsches Kinderhilfswerk o.J.a).

Ihr könnt die Methode mit einer festen Gruppe durchführen oder das Plakat offen aushängen und für eine gewisse Zeit zum Beschriften hängen lassen (vgl. Deutsches Kinderhilfswerk o.J.a).

„In der Auswertung geht es darum zu klären, wer mit welchen „Bestimmerverhältnissen“ unzufrieden ist und [diese ändern] möchte oder andere Bestimmungsinhalte oder Regeln braucht. Möglicherweise werden dadurch Konfliktlinien zwischen Einzelnen und Gruppen deutlich. Diese müssen dann (…) weiter bearbeitet werden“ (Deutsches Kinderhilfswerk o.J.a).

Schwebender Stab

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
7 - 15	Ab 8 Jahren	15 - 20 Minuten	1 Alu-, Bambus- oder Besenstab mit einer Länge von etwa 2,50 m – 3 m, Stoppuhr

Ziel: Verstehen, dass alle an partizipativen Prozessen zu beteiligen, nicht immer leicht ist. Es ist aber dennoch wichtig, alle mit einzubinden. Nur gemeinsam und mit gegenseitiger Achtsamkeit und Rücksichtnahme kann das Ziel erreicht werden (vgl. Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Bayern e.V. o.J., S.2).

Durchführung:
Für die Durchführung benötigt ihr eine Fläche von 3m x 4m. Alle TN brauchen genügend Platz, um sich bücken oder hinknien zu können.

Alle TN stellen sich Schulter an Schulter, mit dem Gesicht zueinander in einer Gasse auf.
Ihr streckt eure Hände nach vorn und ordnet diese nach dem Reißverschlussprinzip. Ihr haltet eure Hände mit dem Daumen nach oben gezielt auf euer Gegenüber.
Sobald alle ihre Positionen eingenommen haben, wird der Stab auf die waagerecht gehaltenen Zeigefinger gelegt (vgl. Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Bayern e.V. o.J., S.2).

Die Aufgabe besteht darin, den Stab auf den Boden abzulegen, ohne die Finger vom Stab zu nehmen, ohne den Stab in die Finger zu klemmen, mit dem Daumen nachzuhelfen oder Hilfsmittel zu verwenden. Dabei müsst ihr alle ständigen Kontakt zum Stab halten. Wenn jemand den Finger nicht am Stab hat, muss die Gruppe mit dem Stab wieder in die Ausgangslage zurück. Wenn – vor allem beim ersten Versuch – der Stab nach oben entschwebt, wird der Stab wieder in die Ausgangsposition versetzt. Als Gruppe seid ihr für die Einhaltung der Spielregeln und für die gemeinsame Zielerreichung zuständig.
Am besten bestimmt ihr eine Person zum/zur „Schiedsrichter*in“, der/die entscheidet, ob die Regeln eingehalten werden (vgl. Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Bayern e.V. o.J., S.2).

Ideen entwickeln

Die Nadelmethode

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 6 Jahren	25 Minuten	Stadtkarte, unterschiedlich farbige Stecknadeln oder Klebepunkte

Ziel: Durch die Nadelmethode erhaltet ihr schnell einen Überblick über die wichtigsten Orte, Wege und Straßen eurer Gruppe in der Stadt. Gleichzeitig könnt ihr hiermit einen Überblick gewinnen, welche Orte, Wege und Straßen eure Gruppe meidet.

Mit der Methode könnt ihr also Orte, Wege und Straßen der anderen TN in eurer Stadt kennenlernen oder ihr könnt sie mit der Methode „Stadtteilrundgang" kombinieren: Mit der Nadelmethode könnt ihr die von euch genutzten und gemiedenen Orte, Wege und Straßen markieren, die ihr später als Route für euren Stadtteilrundgang nutzen könnt (vgl. Deinet/Krisch 2005, S.150f.).

Durchführung:
Zunächst legt ihr eine Karte von eurer Stadt oder eurem Stadtteil für alle sichtbar aus. Dann markiert ihr mit Nadeln alle Orte, an denen ihr gerne Zeit verbringt. Dies können Spielplätze, Sportanlagen, Kinder- und Jugendzentren und vieles mehr sein. Ihr könnt auch wichtige Wege, Abkürzungen, Schleichwege und Straßen markieren, die ihr täglich nutzt. Neben den positiven Orten, Wegen und Straßen markiert ihr auch Orte, Wege und Straßen die ihr meidet (vgl. Deinet/Krisch 2005, S.150f.).

Für die guten oder positiven Orte, Wege und Straßen könnt ihr beispielsweise Stecknadeln in grün oder einer anderen Farbe nutzen. Für die schlechten oder negativen Orte, Wege und Straßen könntet ihr zum Beispiel rote Stecknadeln verwenden. So entsteht nach und nach eine Karte mit den von euch gerne besuchten und genutzten und den von euch gemiedenen Orten, Wegen und Straßen (vgl. Deinet/Krisch 2005, S.150f.).

Der Stadtteilrundgang

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 8 Jahren	90 -180 Minuten (ohne Ergebnisaufbereitung)	Papier, Stifte, kopierter und vergrößerter Ausschnitt aus dem Stadtplan, Schreibunterlagen, Fotoapparat, Aufnahmegerät...

Ziel: Den eigenen Stadtteil zu Fuß erkunden und zu den eigenen Fragen unter die Lupe nehmen.

Vorbereitung:
- Aufteilung des Untersuchungsgebiets
- Erarbeiten der Untersuchungsfragen
- Aufteilung der Untersuchungsfragen unter den einzelnen TN oder in Kleingruppen
- Stadtplanausschnitt kopieren (vgl. Deinet/Krisch 2005, S.150/153f.).

Durchführung:
Einen Stadtteil erkundet ihr am besten zu Fuß. Bevor es losgeht, überlegt ihr euch, was ihr untersuchen wollt (z.B. Schulwege, Spielplätze, Straßenverkehr, Sportmöglichkeiten, Parks und Grünflächen, Orte der Angst...) und grenzt das Gebiet ab, das untersucht und abgegangen werden soll.
Dann nehmt ihr euren Stadtteil mit einfachen Mitteln unter die Lupe und haltet die Ergebnisse fest, z.B. mit Fotostreifzügen, Verkehrszählungen, Spielplatzchecks, Interviews mit Passant*innen oder Gleichaltrigen etc.
Eure Ergebnisse könnt ihr dann zusammentragen, besprechen und daraus Ideen für euren Stadtteil entwickeln (vgl. Deinet/Krisch 2005, S.150/153f.).

Tipps:

1. Wenn ihr euren Stadtteil mit jüngeren Kindern unter die Lupe nehmt, könnt ihr Orte, die euch gefallen oder nicht gefallen mit Luftballons in zwei unterschiedlichen Farben markieren. Zum Beispiel könnten Grüne Luftballons für gute Orte stehen oder für Spielgeräte auf dem Spielplatz, die ihr gut findet. Rote Luftballons könnten für schlechte und gefährliche Orte stehen oder für Spielgeräte auf dem Spielplatz, die ihr nicht gut findet. So erhaltet ihr schnell ein erstes Stimmungsbild. Während der Luftballonaktion könnt ihr euch notieren, warum ihr einen Luftballon an einem Ort angebracht habt.

Der Stadtteilrundgang

2. Für eure Stadtteilerkundung könnt ihr Steckbriefe entwerfen. Diese helfen euch zusätzlich festzuhalten, was euch gefällt oder nicht gefällt und was euch wichtig ist. Auf eurem Steckbrief könnten folgende Fragen stehen: Wie heißt der Ort? Ich habe ihn gewählt, weil… So kann man mich erreichen (Straße/Platz/Haltestelle). Was könnte man für den Platz tun, damit er so toll bleibt oder noch besser wird? Was müsste sich hier verändern, damit der Ort besser wird? So sehe ich aus (Foto).

Der virtuelle Stadtteilstreifzug

Auszug aus Münchner Kinder- und Jugendforum/Kultur&Spielraum e.V. (Hrsg.) 2013, S.26.

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 10 Jahren	45 Minuten	PC mit Internetanschluss, Drucker, Papier, Stifte, Scheren, Kleber

Ziel: Ein Stadtteilrundgang ohne Fußmarsch.

Durchführung:
Habt ihr für die Begehung des Stadtteils nicht so viel Zeit, empfiehlt sich ein virtueller Rundgang durchs Viertel am Computer.
Personen, die sich gut im Stadtteil auskennen, können euch bei der Suche nach Straßennamen oder markanten Punkten behilflich sein.
Wenn ihr euren Stadtteil gut kennt, fällt es euch wahrscheinlich leicht, besonders schöne oder kritische Orte zu benennen. Diese könnt ihr mithilfe eines geeigneten Programms wie zum Beispiel „Google Streetview“ gemeinsam lokalisieren, ansehen und ausdrucken.

Anschließend wird das Bild mit Stiften bearbeitet: Ihr ergänzt, was hier fehlt und markiert farbig, was daran besonders störend oder gefährlich ist.

Subjektive Stadtkarte

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 6 Jahren	120 - 180 Minuten	Din A3 Plakate, unterschiedlich farbige Stifte zum Malen

Ziel: Mit der Methode könnt ihr für euch bedeutsame Orte und Räume sowie deren Bedeutungen darstellen. Hierzu gehören aber auch Orte, die ihr meidet. Zudem seht ihr, ob ihr gleiche Orte und Räume ähnlich oder unterschiedlich wahrnehmt. Ihr könnt euch über eure Gründe austauschen, warum ihr einen Ort so seht und darüber, was vielleicht an dem Ort verändert werden muss, damit ihr euch dort wohl und sicher fühlt (vgl. Grimm/Deinet 2009, S.139ff.).

Durchführung:
Jede Person aus eurer Gruppe erhält ein Din A3 Plakat. Zu Beginn gebt ihr euch einen gemeinsamen Startpunkt vor. Dies kann zum Beispiel eure Schule oder euer Jugendtreff sein. Bevor ihr anfangt zu malen, solltet ihr euch überlegen, was ihr alles einzeichnen wollt, damit ihr genügend Platz auf dem Plakat habt (vgl. Grimm/Deinet, 2009 S.139ff.).

Von diesem Startpunkt aus zeichnet jede Person für sich alle Orte ein, die ihr wichtig sind. Das können Gebäude, Treffs, Sportanlagen, Spielplätze, Freizeiteinrichtungen, Freunde, Wege, Straßen, Abkürzungen und Schleichwege sein. Dazu gehören aber auch beängstigende Orte, Gebäude oder Straßen, die ihr meidet (vgl. Grimm/Deinet 2009, S.139ff.).

Nach und nach tragt ihr nun weitere Details in euer Bild ein. Dies könnt ihr durch unterschiedliche Farben machen. So könntet ihr zum Beispiel rot für gefährliche Straßen, beängstigende Gebäude oder Orte nutzen. Grün könnte dagegen für positive Orte stehen, wie beispielsweise für einen Jugendtreff (vgl. Grimm/Deinet 2009, S.139ff.).

Am Ende könnt ihr euch gegenseitig eure Plakate präsentieren, Nachfragen stellen und die gezeichneten Orte, Straßen und Wege bewerten (vgl. Grimm/Deinet 2009, S.139ff.).

Verdächtige Personen

Auszug aus Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S. 7.*

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt. Informationen wurden ergänzt. Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	8 - 16 Jahre	30 - 90 Minuten	Stifte, Moderations-karten

Ziel: Einen Überblick bekommen, welche Personen an der Planung und Durchführung eines Projektes oder einer Idee beteiligt sind. Wer darf in unserer Stadt entscheiden?

Durchführung:
Ihr schreibt eure Fragen, wie z.B.:

- Wer ist von der Planung räumlich, inhaltlich oder finanziell betroffen?
- Wer sollte am Planungsprozess beteiligt werden?
- Wer darf bestimmte Entscheidungen treffen?

für alle sichtbar auf.

Gemeinsam schreibt ihr eure Ideen und Antworten auf Moderationskarten (pro Karte ein Begriff).
Dann werden die Karten nach Personen sortiert (Mitarbeiter*innen im Jugendzentrum, Bürgermeister*in, Personen aus einem bestimmten Amt…).
Anschließend recherchiert ihr die Kontaktdaten der Personen, die in eurer Stadt dafür zuständig sind. Für viele Aktionen sind solche Kontakte sehr wichtig, daher erstellt direkt eine Liste.

Ideencountdown

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Kleingruppe	Ab 9 Jahren	45 Minuten	Papier mit Tabellen, Stifte, Uhr

Ziel: Projektideen entwickeln

Durchführung:
Alle TN erhalten eine vorbereitete Tabelle, in die ihr spontan drei Ideen in die erste waagerechte Zeile eintragt. Dafür habt ihr drei Minuten Zeit.
Nach den drei Minuten wird euer Zettel an die Person auf eurer rechten Seite weitergegeben. Eure Idee wird dann von dieser Person weiterentwickelt. Die Zettel werden so oft weitergegeben, bis alle TN ihren eigenen Zettel zurück haben (vgl. Bischöfliches Generalvikariat Münster 2010, S.104). „Danach werden die einzelnen Ideen vorgestellt" (Bischöfliches Generalvikariat Münster 2010, S.104).

Eine Person hat die Aufgabe dafür zu sorgen, dass sich alle kurz fassen, deutlich schreiben, nicht miteinander reden und die Ideenzettel weitergeben.
Pro Durchgang wird die vorgegebene Zeitspanne verkürzt (vgl. Bischöfliches Generalvikariat Münster 2010, S.104). „Durch das Auszählen der verbleibenden Zeit in einem Countdown wird die Dynamik der Methode unterstützt" (Bischöfliches Generalvikariat Münster 2010, S.104).

Beispiel:

	1. Idee	2. Idee	3. Idee
1	Konzert	Sozialaktion	zelten
2	draußen	Schwimmbad	am See
3	Wettbewerb	Theaterstück	Indianer
4	…	…	…
5	…	…	…

Kritiktafel

Auszug aus Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S.8.*

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt. Informationen wurden ergänzt.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	8 - 16 Jahre	30 Minuten	Pinnwand und -nadeln, Blätter, Stifte

Ziel: Sich gemeinsam mit einem Thema kritisch auseinandersetzen.

Durchführung:
Ihr formuliert eine Leitfrage oder einen Satzanfang als Hilfe zum Kritik sammeln. Formuliert dabei möglichst herausfordernd und auch offen, damit ganz verschiedene Ergänzungen möglich sind.

Danach schreibt ihr es als Überschrift auf eine Pinnwand, z.B. „Was mir hier stinkt...“, „Das muss dringend geändert werden…“, „Bei diesem Projekt stört mich…“.
Nun könnt ihr alle – ca. zehn Minuten – eure Kritikpunkte auf Karteikarten schreiben.
Im Anschluss sortiert ihr die Karten nach Themen, besprecht sie und ergänzt gegebenenfalls.
Am Ende heftet ihr die Blätter – wie Mauersteine – an die Pinnwand und stellt sie aus.

Schatzkiste/Mülleimer

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Min. 8	Ab 9 Jahren	10 - 20 Minuten	Zettel, Stifte, Mülleimer, Schatzkiste

Ziel: Projekte und Veranstaltungen auf die positiven und negativen Eindrücke hin reflektieren.

„Durchführung:
Ihr bekommt Zettel, auf die ihr eure Eindrücke zur Veranstaltung schreiben könnt – auf jeden nur eine Aussage. Die positiven werft ihr in die Schatzkiste, die negativen in den Mülleimer. Sind alle Zettel eingeworfen, werden sie einzeln vorgelesen – die negativen zuerst, die positiven zum Schluss.
Wenn die Mülleimer-Runde vorbei ist, kann sich, wer möchte, zu Wort melden. Genauso läuft es mit der Schatzkiste. Meinungen können anonym geäußert und durch gezielte Nachfragen vertieft werden.
Beleidigungen werden nicht vorgelesen. Persönliche Kritik muss persönlich geäußert werden“ (Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S.40).

Bienenschwarm

Auszug aus Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S. 42.*

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
15 – 30	Ab 10 Jahren	60 Minuten	Papier, Stifte, Fragen/ Impulse formulieren

Ziel: Diese Methode eignet sich gut zum Brainstorming.

Durchführung:
Dazu legt ihr mehrere große Bögen Papier auf den Boden. Auf jedem davon steht eine Frage oder ein Gedanke.
[Dann bewegt ihr euch wie ein Bienenschwarm] frei im Raum und notiert auf jedem Papier eure Gedanken dazu. Ihr könnt auch Anmerkungen zum vorherigen Geschriebenen machen, wodurch eine Art „stille Diskussion“ entsteht.
Wenn nicht mehr geschrieben wird, stellt ihr euch zu dem Plakat, das euch am wichtigsten ist. Nun werden die Plakate der Reihe nach für alle vorgestellt und die Diskussion eröffnet.

Standpunkt einnehmen

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
8 – 30	Ab 6 Jahren	10 - 20 Minuten	Keine

Ziel: Einen Überblick über die persönliche Sicht und Meinungen aller TN bekommen.

Durchführung:
Ihr bildet einen Kreis. Nun habt ihr die Möglichkeit, in die Mitte des Kreises zu treten und eine persönliche Aussage zum Seminar, zur Freizeit, zum Projekt, zur Einrichtung, zum Verband o.ä. zu sagen (mein Standpunkt). Z.B. „Ich fand, dass die Methoden gut gewählt waren.“, „Mir war die Organisation zu langsam.“, „Wir brauchen mehr Mitglieder.“, „Ich finde wir sollten selber kochen.“ etc. (vgl. Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S. 38).
„Die anderen Gruppenmitglieder können sich nun entweder der Mitte nähern (Zustimmung zur Aussage) oder sich von der Mitte entfernen (Ablehnung der Aussage). So entsteht ein Überblick, wer von euch welche Meinung vertritt und welches Feedback [ihr geben möchtet]“ (Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S.38).

Variante:
„Nach dem Zuordnen werden drei von euch gefragt, warum sie sich an diese Stelle gestellt haben“ (Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S.38).

ABC-Methode

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Mind. 4	Ab 6 Jahren	15 - 45 Minuten	Große Zettel, Stifte

Ziel: Viele Ideen zu einem Thema sammeln.

Durchführung:
Auf einen großen Zettel schreibt ihr das ganze Alphabet senkrecht untereinander.
Dabei soll hinter den Buchstaben noch genug Platz für Ideen sein.
Nun spinnt ihr zu eurem Thema oder eurer Frage Ideen, in dem ihr versucht, für jeden Buchstaben so viele Begriffe wie möglich zu sammeln. Dabei bearbeitet ihr einen Buchstaben nach dem anderen.
Eine Frage könnte zum Beispiel sein: „Welche Themen wollen wir in unserer Gruppenstunde besprechen? A: Antifaschismus...; B: Bergbau...; C: Chillen…“ (vgl. Kinder- und Jugendstiftung 2007, S.65).

Kopfstandmethode

Auszug aus Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S.50.*

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt. Informationen wurden ergänzt. Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Kleingruppe	Ab 8 Jahren	45 - 60 Minuten	Karten, Stifte, (Stell-)Wand

Ziel: Die Kopfstandmethode nutzt aus, dass wir viel besser darin sind, Dinge kritisch zu betrachten, als aus dem Stand tolle Lösungen zu entwerfen.

Durchführung:
Bei dieser Methode bearbeitet ihr auf Karten ein Thema oder eine Frage.
Nur wird genau das Gegenteil von dem erfragt, was ihr herausfinden wollt. Statt also zu fragen: „Wie machen wir den Jugendclub für neue Jugendliche attraktiv?“, heißt es dann: „Wie schaffen wir es, dass möglichst keine neuen Jugendlichen kommen?“.
Antworten von euch könnten beispielsweise sein: Falsche Öffnungszeiten angeben oder sie beschimpfen.
Die Ideen werden im Anschluss wieder ins Gegenteil gewendet (z.B. einen Flyer mit Öffnungszeiten entwerfen, ein Fest für neue Leute organisieren,...).

+/- Pol

Auszug aus Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S.52.*

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Min. 8	Ab 10 Jahren	20 - 30 Minuten	Je eine Karte mit + oder - Thesen

Ziel: Diese Methode ist gut geeignet, um über Meinungen ins Gespräch zu kommen. Ihr könnt damit auch Argumente austauschen.

Durchführung:
Eine Seite des Raumes bildet den Plus- und die andere den Minuspol. Zum besseren Merken markiert ihr diese mit Karten (+, -).
Nun werden Thesen vorgelesen. [„In unserer Einrichtung dürfen wir mitbestimmen.“, „Der Verkehr in unserer Straße ist zu viel.“, „Es gibt genügend Spielplätze in unserem Stadtteil.“, „Das Ferienprogramm ist gut organisiert.“ etc.]
Wer von euch der These zustimmt, stellt sich an den Pluspol. Wer die These ablehnt, stellt sich an den Minuspol.
Danach begründet ihr jeweils euren Standort und diskutiert gemeinsam. Vielleicht schafft ihr eine gegenseitige Annäherung.

Thema-Aktion-Ort-Material

Auszug aus Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S.45.*

Anmerkung: Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
4 - 15	Ab 10 Jahren	30 - 90 Minuten	A4-Blätter, Stifte

Ziel: Hiermit könnt ihr Ideen zu Oberbegriffen sammeln (Oberbegriffe nach Bedarf festlegen).

Durchführung:
Wer kennt nicht „Stadt-Land-Fluss"? Nach demselben Prinzip funktioniert auch diese Methode. Alle TN bekommen ein Blatt und schreiben in die Kopfzeile: Thema, Aktion, Ort, Material.
Eine Person beginnt mit einem lauten A und zählt leise das Alphabet weiter. Die Person daneben ruft laut „STOPP". Ihr fangt an, Begriffe mit dem Buchstaben aufzuschreiben, bei dem ihr gerade seid.
Die erste Person, die fertig ist, ruft wieder „STOPP". Nacheinander lest ihr eure Begriffe vor. Doppelte Begriffe bekommen fünf Punkte, bei einmaligen gibt es zehn.

Der Kinder-/Jugend-Stadtplan

Auszug aus Katholische junge Gemeinde (Hrsg.) o.J., *S.10.*

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt. Die Überschrift wurde verändert. Abschnitte wurden gekürzt. Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
4 - 10	Jedes Alter	Ca. 120 Minuten	Großer Stadt(-teil)-plan, kleine Post-it´s, Papier, Stifte, Kleber, Kamera

Ziel: Welche Plätze, Freizeitmöglichkeiten und andere Orte in der Umgebung gefallen Kindern und Jugendlichen? Mit einem selbst erstellten Stadtplan gebt ihr Tipps, wo man gut seine Freizeit verbringen kann.

Durchführung:
Setzt euch mit allen um eine große Karte, die euren Wohnort bzw. euer Umfeld zeigt. Nun markiert ihr Orte mit Post-it´s, an denen ihr euch gerne aufhaltet. Wichtige Fragen sind dabei: „Was kann man dort machen?“, „Was ist an diesem Ort besonders?“, „Warum bin ich dort gerne?“ usw. Dies könnt ihr in Stichworten auf den Post-it´s ergänzen.
Nun erkundet ihr eure Lieblingsorte. Das empfiehlt sich, um z.B. Fotos zu machen, eventuelle Eintrittspreise zu erfragen und um detaillierte Beschreibungen und Tipps geben zu können.
Bei eurem nächsten Treffen ergänzt ihr den Stadtplan mit euren gesammelten Informationen, Fotos und Texten. Dann könnt ihr ihn z.B. im Schaukasten aushängen.

Variante:
Statt einem gemeinsamen Stadtplan kann auch jede Person einen eigenen erstellen - mit ein paar persönlichen Tipps. Dazu druckt/bestellt ihr für alle TN einen Kinderverkehrsplan eures Stadtteils, den dann alle mit Markierungen und Tipps versehen können. Anschließend stellt ihr euch gegenseitig eure Lieblingsorte vor oder tauscht eure persönlichen Pläne untereinander aus. Danach entscheidet ihr gemeinsam, wann ihr welche Orte aufsuchen wollt.

Ideenboxen

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
5 - 20	Ab 8 Jahren	45 - 90 Minuten	Boxen + Inhalt, Impulsfragen/-material

Ziel: Eine Ideensammlung mit verschiedenen Materialien einfacher machen.

Durchführung:
Ihr braucht für jede Kleingruppen zu jedem Thema eine Box.
„Die Boxen werden mit Moderationsmaterial bestückt (Moderationskarten, verschiedene Stifte, Kleber, Klebezettel/-punkte, Karteikarten usw.). Zusätzlich könnt ihr kleine Snacks, Material zur Auflockerung (Luftballons, Seifenblasen usw.), Impulsfragen, ein „Ergebnissicherungsblatt“ oder Materialien für das Thema hineinpacken.
Ihr bearbeitet nun in Kleingruppen in einer vorgegebenen Zeit euer Thema. Anschließend stellt ihr eure Ergebnisse mit eurem „Ergebnissicherungsblatt“ im Plenum vor.“ (Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S.48).

Fishbowl

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
10 - 100	Ab 12 Jahren	30 - 60 Minuten	6 Stühle, genug andere Stühle ringsum, Moderation

Ziel: Diese Methode ist gut für Diskussionen in größeren Gruppen.

Durchführung:
Ihr ordnet Stühle in zwei Kreisen an: einen Innenkreis mit sechs Stühlen (Goldfisch-Glas) und einen Außenkreis.
Im Innenkreis sitzen auf fünf Stühlen Personen, einer bleibt frei. Diese fünf fangen an, über das zuvor festgelegte Thema zu diskutieren. Die Übrigen sitzen als Publikum im Außenkreis.
Ihr könnt aber jederzeit, in dem ihr euch auf den freien Platz setzt, zum Diskussionsmitglied werden. Eine andere Person verlässt dafür den Innenkreis (vgl. Scholz 2018, S.28).

TIPP: Ihr dürft den Innenkreis jederzeit verlassen. Es müssen nicht immer alle fünf Plätze belegt sein. Ihr könnt auch jemanden aus dem Innenkreis ablösen, in dem ihr der Person eure Hand auf die Schulter legt.

Augen auf im Wohnumfeld!

Auszug aus Katholische junge Gemeinde (Hrsg.) o.J., *S.2.*

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt. Informationen wurden ergänzt. Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Kleingruppe	Ab 8 Jahren	Ca. 120 Minuten	Kamera, Stifte, Papier, Stadtkarte

Ziel: Erkundung des Umfelds.

Durchführung:
Erkundet in der Gruppe die Umgebung. Sagt, was euch gefällt oder nicht gefällt. Diskutiert, warum ein Ort beliebt bei euch ist bzw. wie er verbessert werden kann. Stichworte wie „nicht-kindgerecht“, „gefährlich“, „hässlich“, „schmutzig“, „nicht überwindbar“, „unverständlich“ etc. helfen euch dabei.
Macht Fotos von den Orten: Haltet eine Daumen-hoch bzw. Daumen-runter-Karte oder einen entsprechenden Smiley ins Bild.
Sammelt und dokumentiert die Ergebnisse eurer Tour. Diskutiert dabei, warum bestimmte Orte negativ auffallen und wie man sie verbessern könnte. Das ganze könnt ihr schließlich an die lokale Presse schicken.

Variante:
Ergänzend zu den Fotos könnt ihr auch Anwohner*innen und Passant*innen befragen und euch ihre Meinung zu dem Ort anhören.

4-Ecken-Diskussion

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Min. 12	Ab 10 Jahren	30 - 60 Minuten	Karten, Stifte, Klebe-streifen

Ziel: Einzelne Meinungen können in Kleingruppen besser diskutiert werden, trotzdem habt ihr die Ergebnisse aus der gesamten Gruppe.

Durchführung:
Ihr sammelt vier Statements zu einem bestimmten Thema, diese positioniert ihr in je einer Ecke des Raumes.
Danach teilt ihr euch in vier gleichgroße Gruppen auf und jede Gruppe geht zu einer Ecke. Ihr diskutiert das jeweilige Statement und formuliert eure Gedanken hierzu in Form von Thesen bzw. Fragen auf Karteikarten. Nach zehn Minuten gehen alle Gruppenmitglieder – bis auf eine Person – zur nächsten Ecke (vgl. Kinder– und Jugendring Sachsen-Anhalt o.J., S.53).
„Das zurückgebliebene Gruppenmitglied gibt den Neuankommenden kurz die vorherige Diskussion wieder.
Wenn alle Gruppen jede Ecke durchlaufen haben, ist die Diskussion zu Ende.
Die wichtigsten Punkte könnt ihr anschließend noch einmal in der Großgruppe besprechen“ (Kinder- und Jugendring Sachsen-Anahlt o.J., S.53).

Ampelspiel

Auszug aus Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.) o.J.b.
Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
4 - 100	6 - 99 Jahre	Ca. 10 Minuten	Je TN eine rote, gelbe und grüne Karte (aus festem Karton - etwa in Postkartenformat)

Ziel: Dieses Verfahren ist in vielen Phasen und zu vielen Zwecken einsetzbar. Einige Beispiele:

- Erstes Meinungs- und Stimmungsbild erstellen: Zu Beginn nennt die Moderation einige Aussagen zu einer Thematik ("Die Erwachsenen hören uns meistens zu." - "Erwachsene nehmen uns ernst." - "Wir können überall mitbestimmen, wo es für uns wichtig ist." usw.)
- Als Zwischenfeedback: "Mit unserer bisherigen Arbeit, bin ich zufrieden." - "Ich fühle mich müde und brauche eine Pause."
- Als Abstimmungsverfahren über Vorschläge: Wenn schnelle Entscheidungen getroffen werden müssen, werden die Stimmen ausgezählt und notiert.
- Als Abschlussbewertung: "Die Veranstaltung hat sich für mich gelohnt." - "Die Zusammenarbeit in der Gruppe war produktiv." usw.

Durchführung:
Alle TN bekommen einen Satz Kärtchen in Ampelfarben (grün, gelb, rot). Rot steht für Ablehnung oder Nichtzustimmung, gelb bedeutet "Ich bin unentschlossen.", "Ich sehe weiteren Diskussionsbedarf." und grün signalisiert Zustimmung.
Eine Person benennt Aussagen, Impulsfragen, Thesen o.ä. und alle TN äußern ihre Meinung durch hochhalten des entsprechenden Kärtchens.
Danach habt ihr Zeit, um euch das Abstimmungsergebnis anzuschauen, und Gelegenheit, die anderen TN nach ihren Gründen für ihre Entscheidung zu fragen.

Abstimmung mit den Füßen

Auszug aus Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.) o.J.c.

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt. Abschnitte wurden gekürzt.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
10 - 40	7 - 99 Jahre	Ca. 15 Minuten	Klebeband, Zettel mit den Vorschlägen bzw. Themen, Abspielgerät für Musik

Ziel: Bewegungsorientiertes Abstimmungsverfahren.

Durchführung:
Nachdem in der Gruppe Vorschläge zu Lösungen, Themen usw. gesammelt worden sind, werden diese zur Entscheidung gestellt. Ihr positioniert euch bei dieser Methode mit eurem ganzen Körper, indem ihr euch auf ein Feld stellt. Zunächst werden auf dem Boden große Zettel mit je einem Vorschlag verteilt. (In Innenräumen könnt ihr die Felder mit Klebeband auf dem Boden markieren, die Vorschläge auf Zettel schreiben und in die Felder hineinlegen.)
Eine Person erläutert noch einmal kurz die Vorschläge und bittet die anderen TN, sich zu überlegen, welchen Vorschlag sie favorisieren.
Nun setzt Musik ein. Ihr bewegt euch um die Felder herum, dabei könnt ihr hüpfen, laufen, mit den Armen schlenkern, mit den Knien schlottern usw.
Plötzlich stoppt die Musik. Dann stellt ihr euch schnell auf den Vorschlag, den ihr favorisiert. Ein erstes Meinungsbild entsteht.
Felder, die nur wenig oder sogar gar nicht besetzt sind, werden gestrichen bzw. der Zettel wird entfernt.
Die Musik setzt wieder ein und ihr kreist wieder um die Vorschläge herum, bis die Musik stoppt. Es gilt sich neu zu entscheiden. Wenig oder gar nicht besetzte Felder werden erneut gestrichen. Dieses Vorgehen wird solange wiederholt, bis eine vorher vereinbarte oder von der Gruppe akzeptierte Anzahl von Vorschlägen zur Weiterbearbeitung übrigbleibt.

Zukunftswerkstatt

Auszug aus Kinder- und Jugendstiftung (Hrsg.) 2007, S.86f.

Anmerkung: Abschnitte wurden gekürzt und Informationen wurden ergänzt.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
7 - 100	Ab 8 Jahren	1 bis 3 Tage	Plakate, Moderationsmarker, Klebepunkte zur Auswahl, Kärtchen etc.

Ziel: Eine Zukunftswerkstatt ist eine kreative Methode zum Lösen von Problemen und Entwickeln von Ideen in Gruppen. (…) Es lässt sich damit so gut wie jedes Thema bearbeiten, von der Stadtplanung bis zur „Schule der Zukunft", von der Produktentwicklung bis zur Planung alternativer Aktionsformen. (…) Sie dient dazu, dass Menschen sich politisch einmischen und eigene Aktionen planen. Sie sollen erkennen, welche Hindernisse und strukturelle Rahmenbedingungen ihrer Vorstellung eines selbstbestimmten und gerechten Lebens im Wege stehen, um auch diese langfristig zu überwinden!

Durchführung:
Die drei Phasen einer Zukunftswerkstatt:
1. Kritikphase
2. Phantasie- oder Utopiephase
3. Verwirklichungsphase

1. In der Kritikphase wird alles gesammelt, was einem nicht passt, was ärgert, wütend oder hilflos macht, z. B.: „Was mich an der Schule so richtig stört!", „Alles, was mich an der Jugendpolitik in meiner Stadt ärgert!" oder „Die zukünftige Ausrichtung unserer Organisation in der politischen Landschaft – was alles zum Kotzen ist!"
Die TN sollen frei ihre Meckerpunkte auf Moderationskarten aufschreiben. Anschließend stellt jeder seine Punkte im Plenum für alle sichtbar vor, ohne darüber zu diskutieren – nur Klärungsfragen dürfen gestellt werden. Die Punkte werden an einer Pinnwand oder Tafel gesammelt.

2. In der Phantasiephase soll kreativ gesponnen werden. Es werden phantastische und utopische Ideen von einer „besseren Schule" oder einer „besseren Jugendpolitik" entwickelt, je bunter, lustiger und verrückter, um so besser! Alles ist erlaubt, es gibt keine Grenzen (…).
Zum Beispiel macht die Gruppe dazu ein schriftliches Brainstorming auf vorbereiteten Plakaten:

Zukunftswerkstatt

Auf fünf Plakaten stehen unterschiedliche Überschriften, die aus der ersten Runde entwickelt wurden – was waren die fünf großen und übergeordneten Themen der Kritikphase? Die Gruppe wandert zwischen den Plakaten hin- und her und lässt ihrer Kreativität freien Lauf. Anschließend werden die Plakate im Plenum vorgelesen. Fällt dann noch jemandem etwas Sinniges ein, so wird das unbedingt noch auf dem Plakat notiert!

3. In der Verwirklichungsphase wird geprüft, welche der phantastischen Ideen oder welche Annäherung an eine der Ideen in die Wirklichkeit umgesetzt „hinübergerettet" werden können. Aktionen werden geplant. In dieser Phase wird nach und nach gemeinsam erarbeitet, welche Ideen realistisch umsetzbar sind und woran sie scheitern könnten. Dabei wird überlegt, welche Rahmenbedingungen geändert werden müssten, um ein Scheitern zu verhindern. Die Gruppe entscheidet, wie sie Einfluss auf die Veränderung der Rahmenbedingungen nehmen kann. Dies geschieht Schritt für Schritt. Diese Phase motiviert besonders, wenn in Kleingruppen die einzelnen Plakate bearbeitet werden.

Für die *erste Arbeitsgruppenphase* sollten mindestens eineinhalb Stunden eingeplant werden. In der ersten Arbeitsgruppenphase werden Kleingruppen gebildet. Jede Kleingruppe beschäftigt sich mit einem Plakat. „Die Kleingruppen gehen frei nach dem Kriterium vor, welche Projekte sie grundsätzlich für realisierbar halten, zunächst frei von pragmatischen Kriterien. Einige der Ideen werden bei dieser Phase wahrscheinlich schon ausscheiden, andere können zusammengefasst werden. Nach der ersten Phase wird ein kurzer Bericht zum Stand der Dinge im Plenum abgeliefert. Hier wird darüber ausgetauscht und gemeinsam beraten. Mögliche Hindernisse werden gesammelt.

In der *zweiten Arbeitsphase* werden erneut Kleingruppen gebildet. In dieser Phase werden die Projekte nach verschiedenen Kriterien bearbeitet: „Wie könnte man die Idee am besten umsetzen? Was würde bei der Umsetzung der Idee helfen? Was würde sie behindern? Wie könnten die Hindernisse überwunden werden? Wen muss man ansprechen? Es kann auch eine Zwischensequenz mit Austausch und Beratung im Plenum eingeschoben werden, in der auch beraten wird, auf welche Ideen man sich konzentrieren will.

Dieses Bearbeiten erleichtert die konkrete Projektplanung. Sind die Arbeitsgruppen fertig, so werden im Plenum mithilfe von erstellten Plakaten die einzelnen Ergebnisse der Planung der ganzen Gruppe vorgestellt.

Kreativ sein

Fotos mit selbstgebauten Objekten

Auszug aus Münchner Kinder- und Jugendforum/Kultur&Spielraum e.V. (Hrsg.) 2013, S.36.

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 8 Jahren	Ca. 120 Minuten (Trocknungszeit der gebauten Objekte einplanen)	Scheren, Kleber, Stifte, Cutter, Pappe, Kleister, Zeitungspapier, Pinsel, Farbe, einfarbige Plane oder Stoff als Bildhintergrund, Fotoapparat, Fotodrucker

Durchführung:
Fehlen zentrale Gegenstände zur Inszenierung eines Fotos, zum Beispiel eine Bank oder ein Mülleimer, könnt ihr sie einfach „bauen", damit kommen sie sogar noch plakativer zur Geltung. Ob aus gefaltetem Papier, mit Pappe oder Pappmaché, der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.
Bei der Fotoaufnahme benutzt ihr den kreativ gestalteten Gegenstand als wäre er „echt" und bringt damit euer Anliegen wirkungsvoll zur Geltung.

Tipp: Wechselt auch mal den Blickwinkel! Fotografiert die Inszenierung aus der Vogelperspektive (zum Beispiel auf einem Tisch oder einer Leiter stehend). Dazu werden alle Personen und Gegenstände zweidimensional am Boden arrangiert.

Inszenierungen im Stadtteil

Auszug aus Münchner Kinder- und Jugendforum/Kultur&Spielraum e.V. (Hrsg.) 2013, S.37.

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 8 Jahren	1-2 Tage für Vorbereitung und Sammlung der Gegenstände, Durchführung vor Ort ca. 120 Minuten, zzgl. Abbau und Aufräumen	Requisiten, Kostüme, Kamera, Stativ, selbst gestaltete Handzettel oder Infoplakate für Passanten

Vorbereitung:

- Idee für Inszenierung entwickeln
- Requisiten und passende Kleidung sammeln
- Geeignete Orte zum Aufbau im Viertel finden (eventuell Genehmigungen einholen: Dies ist zum Beispiel nötig, wenn in einer U-Bahn-Station fotografiert wird)
- Helfer zum Tragen der Gegenstände organisieren
- Rollenverteilung für Inszenierung klären
- Kamera laden

Durchführung:

Inszenierungen im Stadtteil sind sowohl für die beteiligten TN als auch für Passanten eine sehr unterhaltsame Variante, um auf Missstände im Viertel hinzuweisen.
Dabei stellt ihr eure Forderung im Stadtteil mithilfe von Requisiten theatralisch dar. Fehlt beispielsweise ein Kindertreff in der Wohngegend, so kann dieser für kurze Zeit auf dem Bürgersteig „aufgebaut“ werden, idealerweise an einem Ort, den auch fremde Fußgänger queren. Damit könnt ihr auf das Problem aufmerksam machen.
Fotos dokumentieren die Aktion und können für die Öffentlichkeitsarbeit verwendet werden.

Rollenspiel

Auszug aus Münchner Kinder- und Jugendforum/Kultur&Spielraum e.V. (Hrsg.) 2013, S.43.

Anmerkung: Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 6 Jahren	Mind. 120 Minuten	Kostüme, Requisiten, Dekomaterialien Für die Kulissen: Plakatpapier, Pappe, Farbe, Pinsel, Malerkittel, Stifte, Kleber

Vorbereitung:

- Szenen vorüberlegen, Reihenfolge festlegen, proben
- Requisiten aussuchen
- Kulissen bauen, malen, basteln

Durchführung:

Was tun, wenn Nachbarn den Kindern das Spielen im Hof verbieten oder Hundebesitzer die Hinterlassenschaften ihrer Lieblinge nicht von der Wiese beseitigen?
Überlegt euch typische Alltagssituationen, in denen ihr nicht zu eurem Recht kommt, gefährdet werdet oder eure Bedürfnisse keine Rolle spielen.
Nach einer Diskussion wird abgestimmt, welche Situation sich am interessantesten und besten als Theaterszene darstellen lässt. Dann überlegt ihr alle gemeinsam, wie die Szene im Detail dargestellt werden kann. Rollen werden verteilt, Dialoge entwickelt, Requisiten zusammengesucht, Kulissen gemalt und gebaut.
Es ist nicht nötig feste, schriftlich fixierte Dialoge zum Auswendiglernen vorzubereiten. Besser und authentischer könnt ihr spielen, wenn ihr lediglich Stichworte sammelt und einige Vorschläge macht, was ihr sagen könntet. Für fünf- bis zehnminütige kurze Stücke reicht das völlig aus.
Nach einigen Proben wird die Szene am Elternabend, in eurer Einrichtung, auf dem Schulfest etc. aufgeführt.

Gif - Animationen/Stop Motion

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
2 - 12	8 - 99 Jahre	Mehrtägig (zusammen), mehrtägig (verteilt), je nach Ziel und Thematik	Computer mit Anschluss für eine digitale Kamera oder einen digitalen Fotoapparat, Bearbeitungsprogramm, Stativ, 2 Lampen, Verlängerungskabel , Illustrierte, Scheren, Tuch zum Abdecken der Tischplatte anderes Hintergrundmaterial wie gemalte Bilder, Fotos , Plakate etc., Holz oder Glasplatte als Unterlage

Ziel: Auswahl von Themen und Vorschlägen, Ideen entwerfen und sammeln, Visionen entwickeln, Wissen erweitern.

Durchführung:
Zunächst schneidet ihr Figuren aus Illustrierten und Zeitungen aus oder bringt kleine Figuren und andere kleine Spielzeuge mit.
Die Kamera oder der Fotoapparat wird auf einem Stativ über einen mit einem Tuch abgedeckten Tisch befestigt. Das Objektiv wird so gedreht, dass es nach unten auf die Tischplatte zeigt und in dieser Stellung verankert. Das Stativ wird mit Klebeband am Boden festgeklebt, damit ihr nicht aus Versehen die Position der Kamera verändert. Das Tuch kann als Hintergrund verwendet werden, oder es wird ein anderer Hintergrund in Form eines (gemalten) Bildes oder Plakats genommen. Diese klebt ihr auf eine feste Unterlage, Holz- oder Glasplatte.
Jetzt platziert ihr z.B. eine ausgeschnittene Figur auf der Unterlage, dann wird ein Foto geschossen. Bei der digitalen Kamera gibt es dafür ein Knopf namens Photoshot. Beim digitalen Fotoapparat wird der normale Auslöseknopf gedrückt.
Anschließend setzt ihr eine weitere Figur dazu oder verändert die Position der schon auf der Unterlage liegenden Figur ein wenig. Je kleiner die Veränderungen sind desto fließender erscheint nachher die Bewegung. So kann eine kleine Geschichte erzählt werden.
Jetzt kommt der entscheidende Schritt zur Animation, verbindet die Kamera mit einem Computer. Die Bilder der Kamera werden mit einem geeigneten Softwareprogramm z.B. mit dem „Stop Motion Studio“ auf die Festplatte des Rechners geholt. Das Programm ermöglicht es, die einzeln aufgenommen Bilder in eine Reihenfolge zu bringen und sie in frei gewählter Geschwindigkeit abzuspielen. Der kleine Film kann über einen Monitor vorgeführt werden. Das Programm ermöglicht auch eine Vertonung und die Umformung in ein Internetformat. Der Film kann also auch als Animation auf eure Homepage gestellt werden.

Weitere Informationen findet ihr z.B. auf: www.stopmotiontutorials.com

Guerilla Gardening

Auszug aus Katholische junge Gemeinde (Hrsg.) o.J., *S.8.*

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Mind. 5	Ab 8 Jahren	Mehrere Termine (zum Erkunden der zu begrünenden Flächen, Ideenfindung, Planung, Bepflanzung)	Blumensamen, Samenbomben, Blumenzwiebeln, verschiedene Pflanzen, ggf. Gemüse, Gartenwerkzeug)

Durchführung:
Sucht im Stadtteil nach geeigneten Orten, die bepflanzt werden sollen, um die Wohnumgebung zu verschönern. Das können z.B. Brachflächen, Straßenränder, Betonwüsten, verwahrloste Orte, aber auch Schulen, Kinder- oder Seniorenheime sein. Findet anschließend Ideen, wie ihr die Orte bepflanzen wollt. Dann geht es los! Pflanzt Blumen, vergrabt Samen und Zwiebeln, werft Samenbomben. Macht Vorher-Nachher-Fotos.
Übernehmt selbst Patenschaften für bestimmte Flächen oder findet Anwohner*innen, die eine Blumen-Patenschaft übernehmen. Symbolisch könntet ihr ihnen hierfür eine kleine Gießkanne überreichen.

Variante:
Pflanzt an einem öffentlichen Platz Gemüse. Kocht mit dem selbstangebauten Gemüse etwas oder ladet andere zu einem Essen ein bzw. verteilt das Gemüse in der Nachbarschaft. Gegebenenfalls hat die Stadt Interesse als Kooperationspartnerin Pflanzen zur Verfügung zu stellen.

Hinweis:
(…) Die Bepflanzung von öffentlichen Flächen ohne Zustimmung ist verboten. In der Regel aber tolerieren die Gemeinden es.

Guerilla Spielplatz

Auszug aus Katholische junge Gemeinde (Hrsg.) o.J., S.9.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Jede Gruppengröße	Jedes Alter	Ca. 180 Minuten	Flyer, „Spielplatzschilder“, Kamera, Spielsachen (Bälle etc.), Sprühkreide

Durchführung:
Schaut mit der Gruppe, welche Spielplätze es in der näheren Umgebung gibt und ob diese kindgerecht sind. Im Anschluss sucht ihr ungenutzte Plätze in der näheren Umgebung, auf denen mögliche Spielplätze entstehen können. Gleichzeitig diskutiert ihr in der Gruppe, wie dieser aussehen sollte. Dies haltet ihr vor Ort mit Fotos und Skizzen fest.
Beim nächsten Treffen erstellt ihr Flyer, Plakate und/oder Schilder, die darauf aufmerksam machen, dass an dieser Stelle ein Spielplatz entstehen könnte, bzw. dass die vorhandenen Spielplätze nicht kindgerecht sind.
“Flashmob“: Eröffnet euren imaginären Spielplatz, so wie ihr ihn nach euren Wünschen geplant habt. Baut ihn mit Sprühkreide, Stöcken, Toren etc. auf und nutzt ihn als Spielfläche. Auch dies solltet ihr wieder mit Fotos festhalten, die ihr dann für eure eigene Öffentlichkeitsarbeit und die lokale Presse nutzt.

Hinweis:
Wenn ihr wollt, könnt ihr im Vorfeld die Lokalpresse ansprechen. Die können euch zu eurem virtuellen Spielplatz begleiten und über eure Ideen berichten. So bekommt ihr sofort mehr Aufmerksamkeit bei den Erwachsenen.

T-Shirt-Slogans

Auszug aus Kinder– und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S.77.*

Anmerkung: Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 8 Jahren	Beliebig	T-Shirts, Textilfarbe oder Siebdruckmaterial

Durchführung:
T-Shirts-Slogans eignen sich gut, um eine Botschaft „mal anders" rüber zu bringen.
Die Anzahl der benötigten Menschen unterscheidet sich also, je nachdem wie lang eure Botschaft ist. Jede Person die mitmacht bekommt einen Buchstaben zugewiesen. Den malt oder druckt ihr euch auf das T-Shirt. Wenn es dann darum geht, die Botschaft zu präsentieren – zum Beispiel bei einer Demo – solltet ihr jeweils eure Buchstabenposition kennen und euch in einer Reihe aufstellen.

TIPP: Die T-Shirts sollten einfarbig sein, um die Buchstaben besser zur Geltung kommen zu lassen.

Flashmob

Auszug aus Kinder– und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S.74*.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 6 Jahren	Beliebig	Je nach Aktion unterschiedlich

Durchführung:
Der Flashmob ist gut, um möglichst viele Menschen an einem Fleck zu bündeln und zu Aktionen zu bewegen. Wie diese Aktionen konkret aussehen, ist eurer Kreativität überlassen. Das Spektrum reicht von Kissenschlachten, über Tänze bis hin zu Umarmungsflashmobs. Je nachdem, auf welches Thema ihr gern aufmerksam machen wollt.

Wichtig: Vorher bewerben! Eine Idee wäre zum Beispiel, dass ihr auf fehlende Ausbildungsplätze aufmerksam machen wollt. Dazu könntet ihr euch zum groß angelegten „Ausbildungs-Plätzchen-Essen“ treffen. Ihr könntet auch mit euren Körpern zusammen ein Wort bilden und es von oben fotografieren.

Der Kinder-/Jugend-Talk

Auszug aus Katholische junge Gemeinde (Hrsg.) o.J., S.11.

Anmerkung: Gendergerechte Formulierungen wurden an unsere Schreibweise angepasst. Formulierungen wurden in persönliche Ansprache umgewandelt. Die Überschrift wurde verändert.

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Jede Gruppengröße	Ab 10 Jahren	1 - 2 Treffen für die Vorbereitung, 1 Termin für die Talkshow	Luftballons, Notizzettel, Stifte, Material für die Talkrunde (Stühle, Sessel, Deko), Material für den Themenblock „Aktionen und Spiele“

Durchführung:
Überlegt euch, welche Erwachsenen ihr so interessant findet, dass ihr diese in einer Talkshow kennenlernen und interviewen wollt. „Jemanden aus der Politik? Aus dem Gemeinderat? Oder andere Menschen, die sich vor Ort oder in der Stadt engagieren? Überlegt auch, in welcher Form ihr diese einladen wollt.
Im zweiten Teil der Vorbereitung überlegt ihr Fragen und Themen, die euch an euren Gästen interessieren.
Findet Fragen zu verschiedenen Themenblöcken, zum Beispiel:

- Kindheit und Jugend (Was fanden Sie als Kind anstrengend? Was war ihr bester Streich in der Schule? etc.)
- Beruf und Aufgabe (Warum sind sie Bürgermeister*in geworden? Was gefällt Ihnen an Ihrer Arbeit? etc.)
- Berührungspunkte (Waren Sie in einem Jugendverband? Was hat Ihnen da besonders gut gefallen? etc.)
- Aktionen und Spiele (Der Gast soll ein Spiel anleiten; mit dem Gast sein Lieblingsspiel spielen etc.)

Baut ein entsprechendes Talkshow-Setting auf. Schreibt die Fragen auf kleine Zettel. Nehmt verschiedenfarbige Luftballons der jeweiligen Themenfarbe auf und legt sie in die Mitte zwischen die Gäste und das Publikum.
Jeder TN sucht sich einen Gast aus. Die Paare setzen sich etwa 10 Minuten zusammen und interviewen sich gegenseitig. Hierbei geht es ausschließlich um persönliches: Name, Familie, Hobbies, Beruf oder Schulausbildung etc. Nach Ablauf der Zeit kommen alle wieder

Der Kinder-/Jugend-Talk

zusammen. Nun stellen sich die Beteiligten gegenseitig vor.
Anschließend geht ihr mit euren Gästen in die Talkshow-Arena. Idealerweise habt ihr eine Person als Moderator*in. Diese kann nun Fragen aus den Themenblöcken wählen, indem sie einen Luftballon zerplatzen lässt. Natürlich kann sich so auch das Publikum beteiligen oder der Gast sucht sich einen Ballon aus.

Menschenkette

Auszug aus Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (Hrsg.) o.J., *S.75.*

Gruppengröße	Alter	Zeit	Material
Beliebig	Ab 4 Jahren	Beliebig	Evtl. Stoffe oder Kleidung

Durchführung:
Menschenketten wurden schon häufig eingesetzt, z.B. für Kinderrechte oder für Vielfalt und Toleranz. Was ihr als Anlass nehmt, ist euch überlassen. Das Prinzip der Menschenkette ist, dass sich möglichst viele Menschen zusammenfinden. Dabei steht ihr für ein Motto, Thema oder eine Idee ein. Als Ausdruck dessen fasst ihr euch an den Händen und bildet eine lange Kette.

Diese Aktion kann auch gut medienwirksam in Szene gesetzt werden. Wenn ihr keine Menschen „verketten" wollt, könnt ihr auch Stoffe, Aussagen, Kleidungsstücke oder ähnliches zu einer Kette mit eurem Motto zusammenbinden.

Apps und Tools

Apps und Tools

App/Tool	Beschreibung
Actionbound	Zum Erstellen von digitalen Schnitzeljagden. Die Rallyes enthalten Aufgaben, Quizfragen u.ä., man kann verschiedene Medienformate (Fotos, Videos, QR-Codes) einbinden. Gespielt wird mit Smartphone oder Tablet, drinnen oder draußen. www.actionbound.de
AnswerGarden	AnswerGarden ist das ideale Web-Tool zum schnellen Sammeln von kurzen Antworten, Ideen und Rückmeldungen der TN. Die Anzeige der eingegebenen Begriffe erscheint in Echtzeit in Form einer Wortwolke. Der Dienst ist kostenlos und erfordert keine Registrierung. https://answergarden.ch
BOOK CREATOR	Mit dieser App lassen sich kinderleicht eigene Inhalte zu E-Books verarbeiten. Man kann Texte, Bilder, Videos und sogar Audios einfügen. Die fertigen E-Books lassen sich als ePub und PDF exportieren. www.bookcreator.com
Canva	Ein niedrigschwelliges und empfehlenswertes Online-Angebot für Grafikdesign. Hier finden sich Anregungen und Vorlagen zum Gestalten von Logos, Flyern, Plakaten, Broschüren uvm. Auch Infografiken und Social-Media-Grafiken lassen sich erstellen. Zudem ist eine Online-Bildbearbeitung möglich. Der Unterschied zu vielen anderen webbasierten Grafikeditoren ist, dass hier ein umfangreicher Pool an Vorlagen, Hintergründen, Motiven, Schriftarten und Design-Elementen bereit steht, die für die eigenen Ergebnisse genutzt werden können. https://www.canva.com

JUGEND CHECKT DÜSSELDORF

Apps und Tools

App/Tool	Beschreibung
	ComicLife ist ein Editor für Comics. Darin enthalten sind viele Vorlagen für Fotostories, Comics, Zeitungsseiten und vieles mehr, in die man sehr einfach eigene Fotos, Zeichnungen und Texte einfügen kann. www.comiclife.com
	Dieses Programm erleichtert es in größeren Gruppen einen gemeinsamen Termin zu finden oder eine Umfrage durchzuführen. https://doodle.com/de
	Videokonferenzen mit bis zu 10 Personen sind mit Google Hangouts möglich. Dafür werden nur ein Mikrofon oder eine Webcam benötigt. https://hangouts.google.com
	Per Smartphone können direkt in der App 360° -Fotos aufgenommen und mit bestimmten Orten über Google-Maps verknüpft werden. www.google.com/streetview
	GrafStat zeichnet sich durch seine hohe Nutzerfreundlichkeit aus - gerade Statistik-Neulingen wird es leicht gemacht, professionelle und qualitativ hochwertige Befragungen durchzuführen. Die Entwicklung des Programms wird durch die Bundeszentrale für politische Bildung gefördert. http://www.grafstat.de

Apps und Tools

App/Tool	Beschreibung
Kahoot!	Hiermit lassen sich optisch schöne Quizze und Umfragen am PC erstellen. Mit dem passenden Pin kann jeder per Smartphone mitmachen und seine Antworten eingeben. www.getkahoot.com
mindmeister	Mindmaps lassen sich mit diesem Tool auch digital (und gemeinsam mit anderen) erstellen und mit Bildern, Links usw. verknüpfen, entweder online oder in der App. www.mindmeister.com/de
openPetition	Ermöglicht das digitale Sammeln von Unterschriften. TN können per Mail oder Social Media zur Unterschrift aufgerufen werden. Das Ergebnis sollte am Ende digital kommuniziert werden. In einer Debatte können Argumente für und gegen die Forderungen der Petition eingebracht werden, die auch in Diskussionen um den Petitionsgegenstand im Laufe der Verbreitung des Anliegens nützlich sein können. https://www.openpetition.de
padlet	Dieses Online-Tool eignet sich besonders für das Brainstorming und Feedback. Jede Person, die Zugang zur digitalen Pinnwand erhält, kann darauf Inhalte posten. Das können auch Fotos, Videos und Links sein. Wenn die Pinnwand in einer Seminarsituation für alle sichtbar gemacht wird, kann man sehen, wie sich die Inhalte ständig aktualisieren. Padlet gibt es in einer kostenlosen oder kostenpflichtigen funktionserweiterten Premium-Variante. https://padlet.com

JUGEND CHECKT DÜSSELDORF

Apps und Tools

App/Tool	Beschreibung
Plickers	Mit Plickers lassen sich Umfragen oder Quizrunden durchführen. Jede teilnehmende Person hält zum Beantworten einen QR-Code hoch, der von der Seminarleitung per mobilem Endgerät gescannt wird. www.plickers.com
Prezi	Prezi ist ein multimediales Präsentationstool. Die Präsentationen werden online erstellt und dort auch gespeichert. Man kann gemeinsam mit anderen an Präsentationen arbeiten. Die Basisversion ist kostenfrei. www.prezi.com
SketchUp	Google SketchUp ist ein kostenloses 3D-Programm, ideal um Objekte und Häuser in 3D zu erstellen. Tutorials für eine schnelle Einführung gibt es unter YouTube. https://www.sketchup.com/de
	Stop Motion Studio - Eigene Trickfilme, Erklärvideos usw., die auf der Stop-Motion-Technik beruhen, können mit dieser App durch die verschiedenen Funktionalitäten schnell umgesetzt werden. www.cateater.com/stopmotionstudio
	Mit der App #Stadtsache kannst du deine Stadt genauer unter die Lupe nehmen. Mache Fotos, kurze Videos und Tonaufnahmen, zähle Mülleimer oder Fenster und tracke Wege mit der App. Alle Daten kannst du schließlich schnell in der App sortieren und sie Kategorien zuordnen. https://stadtsache.de/app.php

Apps und Tools

App/Tool	Beschreibung
SurveyMonkey	Das Tool bietet die Möglichkeit, Umfragen zu entwerfen, zu versenden und zu analysieren. Die Umfrage wird per Mail, Social Media oder per Einbettung in die eigene Webseite verbreitet. Das Erstellen von Umfragen erfordert eine Registrierung. Die Ergebnisse der Umfrage lassen sich zum Beispiel in grafischer Form strukturieren oder für eine detaillierte Auswertung ins SPSS-Format exportieren. Die kostenlose Anmeldung lässt lediglich zehn Fragen pro Umfrage zu und ist begrenzt auf die Bearbeitung von 100 Beantwortungen. https://www.surveymonkey.de
tricider	Tricider gibt Gruppen die Möglichkeit, Ideen zusammenzutragen, mit Argumenten zu unterstützen und schließlich darüber abzustimmen. Sei es über den nächsten Tagungsort mit Kolleg*innen, den anstehenden Klassenausflug oder Ideen für die Gestaltung eines Jugendzentrums. http://www.tricider.com
we transfer	Über „WeTransfer“ kann man Dateien bis zu einer Menge von zwei Gigabyte per E-Mail versenden. Die Web-App bietet hierfür ein kleines Fenster, in dem zunächst eine oder mehrere Dateien hochgeladen werden. Zudem können entweder nur eine oder mehrere Empfänger-E-Mail-Adressen eingegeben werden. Jede/r Adressat*in erhält eine Nachricht, mit einem Link zum Download der hinterlegten Daten. https://wetransfer.com

JUGEND CHECKT DÜSSELDORF

Platz für Notizen:

Platz für Notizen:

Platz für Notizen:

Platz für Notizen: