

Partizipationsmethoden II



Materialsammlung Leitfaden Methoden-Reader –Teil II

Impressum

Institut für Jugendhilfe und Kommunalberatung e.V. – Lüneburg im November 2019
– Kooperationsprojekt mit dem Forschungsprojekt „Kinder-und Jugendpartizipation“ der
Leuphana Universität Lüneburg – Projektleitung Prof. Dr. Waldemar Stange
– Kontakt: Universitätsallee 1, C1.301, 21335 Lüneburg, Tel. 04131/677-2379

Inhaltsverzeichnis

1. Kennenlernen

2. Storytelling

3. Diskussions- und Dialogmethoden

4. Spiele

5. Moderationsmethode als permanente Visualisierungs- und Partizipationsmethode

6. Demokratische Entscheidungsverfahren (Bepunktungen, Jetzt-Bald-Später usw.)

7. Word Café

8. Open Space

9. Literatur

1. Kennenlernen

M1.1 Unsere sechs liebsten Kennenlernspiele

Kennenlerntafel

Auf einem großen Papierposter, das an einer Wand oder einer Moderationstafel befestigt ist, wird eine Tabelle mit fünf (oder mehr) Spalten gemalt. Die Spalten bekommen Überschriften wie z.B. Name | Alter | in meiner Freizeit mache ich am liebsten ... | in einem Kinofilm wäre ich am liebsten ... | am meisten freue ich mich an diesem Wochenende darauf, dass ... | ...

Alle Teilnehmenden tragen sich zu Beginn der Veranstaltung in diese Tabelle ein. Bei einer späteren Vorstellungsrunde können alle noch einmal Bezug auf ihre Antworten auf der Kennenlerntafel nehmen. Die Tafel bleibt im Verlauf der Veranstaltung stehen (hängen), so dass alle die Möglichkeit haben, sie sich zwischendurch in den Pausen durchzulesen.

Personenbingo oder Vier gewinnt

Alle bekommen ein DIN-A-4 Blatt mit einer Tabelle (siehe unten), einen Stift und den Auftrag, je eine Person zu finden, auf die eine Eigenschaft zutrifft, die in der Tabelle steht. Diese Person gibt ihre Unterschrift unter die Eigenschaft und darf aber nur einmal pro Zettel (oder einfacher: pro Reihe) unterschreiben. Gewonnen hat, wer zuerst ein (oder zwei) ununterbrochene Bingoreihen mit jeweils vier gesammelten Namen gesammelt hat (egal ob senkrecht, waagerecht oder diagonal).

Wer:

Geht gern ins Kino	Hat mindestens eine Katze zu Hause	Spricht gern Probleme offen an	War noch nie bei Mc Donald
Wurde schon mal von der Polizei angehalten	Hat schon mal etwas gewonnen	Hat mindestens zwei Geschwister	Spielt ein Instrument
Hört gern Musik	Hat ein Tatoo	Ist schon einmal auf einem Elefanten/einem Kamel geritten	War schon einmal mit einem Bild in der Zeitung
Ist in der Gruppe der/die Jüngste	Hat keinen Fernseher im Zimmer	Hat mehr als 10 Poster in seinem Zimmer	War schon auf 3 oder mehr Schulen

Alternativen:

- Hat sich schon einmal die Haare gefärbt
- Tanzt gern
- War noch nie bei Ikea
- Hört gern auch mal klassische Musik
- Singt unter der Dusche
- Hat kein Handy
- Weiß schon, was er beruflich werden will
- Ist größer als 1,80 m
- Steht gern im Mittelpunkt
- Kann gut verlieren
- Setzt sich für andere ein
- Hat schon einmal auf einer Bühne gestanden
- War schon einmal auf einem anderen Kontinent

Alle, die...

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis. Die Spielleitung steht in der Mitte, für sie ist kein Stuhl im Stuhlkreis frei. Die Spielleitung nennt ein Merkmal, das mehrere in der Gruppe besitzen. Diese müssen alle ihre Plätze tauschen, die Spielleitung versucht dabei ebenfalls einen Platz zu ergattern. Wer keinen Platz bekommt, darf das nächste Merkmal nennen.

Es kann auch immer der Spruch gesagt werden: „Alle sollen ihre Plätze tauschen, die ...“.

Beispiele für Merkmale: Alle, die keine Brille tragen; alle, die Schuhgröße 38 haben; alle Nichtraucher; alle, die mindestens zwei Geschwister haben oder eben die unterschiedlichen Eigenschaften vom Personenbingo.

Lügen-Portrait

Paare interviewen sich gegenseitig über Namen, Erwartungen, die liebsten Freizeitbeschäftigungen, Haustiere, Alter, Geschwister ... Danach stellt A in der großen Runde allen B vor und anschließend B allen A. Es werden vier Einzelheiten über die Person berichtet, die der/die Berichterstatte(r)n am interessantesten fand. Eine Einzelheit soll davon „gelogen“ also frei erfunden sein. Die ganze Gruppe rät, welches die „Lüge“ war.

Ich steh' neben mir (das effektivste Namensspiel!)

Erste Runde: Alle stehen im Kreis und nennen reihum ihren Namen.

Zweiten Runde: Jede/r nennt den eigenen Namen und den des rechten Nachbarn („ich bin Heidi und rechts neben mir steht Gudrun“, „ich bin Gudrun und rechts neben mir steht Volker“ ...).

Dritte Runde: Jede/r nennt den eigenen Namen und den des linken Nachbarn.

Vierte Runde: Jede/r nennt den eigenen Namen und die Namen der zwei Personen, die rechts von ihm/ihr stehen.

Fünfte Runde: der eigene Name und die der zwei Personen, die links stehen, werden genannt.

Schluss: Wer schafft alle Namen?

Alle in einer Reihe

Alle stellen sich in die Mitte des Raumes. Auf Zuruf sortieren sich alle nach einem bestimmten Kriterium – möglichst schnell und richtig – in eine Reihe/Kette/Schlange ein.

Sortiert werden kann z.B. nach

- dem Anfangsbuchstaben des Vornamen
- dem Geburtstag (1.1. – 31.12.)
- der Schuhgröße
- der Körpergröße

Ihr könnt das Spiel auch schwieriger gestalten, in dem sich die Teilnehmenden sortieren sollen ohne dabei zu sprechen.

HO 1.3

Personenbingo

Finde je eine Person, auf die eine Eigenschaft zutrifft und lasse dir eine Unterschrift unter die Eigenschaft geben. Du darfst von einer Person mehrfach Unterschriften einholen, wenn du zwischendurch von anderen Personen eine Unterschrift erhalten hast. Ziel ist es, als erste(r) zwei ununterbrochene Bingoreihen mit jeweils vier gesammelten Namen zu bilden (egal ob senkrecht, waagrecht oder diagonal).

Wer:

Hat mehr als zwei Geschwister	Mag Äpfel lieber als Schokolade	Kann gut verlieren	Hat eine Sammelleidenschaft
Hat schon mehr als drei Partizipationsprojekte durchgeführt	Entspannt sich gerne mit anderen zusammen	Wäre gern mal Präsident, Bundeskanzler(in) usw.	Muss nicht immer die neuesten Markenklamotten haben
Fährt länger als 25 Minuten mit dem Bus zur Arbeit	Ist nervös vor Prüfungen	Hat schon oft etwas selbst gekocht / gebacken	War schon einmal im Gebirge wandern auf gefährlichen Wegen
Kann gut singen (wenn keiner zuhört)	Steht morgens gern auf	Hatte mal einen Knochenbruch	Ist in einer NGO aktiv

M1.2

Mitmach-Tafel

Übersicht	
Kurzbeschreibung	▪ Die Mitmach-Tafel dient am Anfang einer Veranstaltung der gegenseitigen Information über die Teilnehmenden, auch schon über deren grobe Interessenlage zum Thema. ▪ In einer Tabelle bzw. auf einer Tafel werden die wichtigsten Daten festgehalten. ▪ Gleichzeitig können hier erste Aussagen oder Meinungen der Teilnehmenden zu ihrer Lebenswelt erfasst werden.
Einsatzmöglichkeiten	▪ Die Methode eignet sich für die Einstiegssituation von Veranstaltungen oder Projekten. ▪ Sie dient dem ersten Kennenlernen der Teilnehmenden und gibt Kommunikationsimpulse zu Beginn einer Veranstaltung. ▪ Die Methode ist ebenso als Einstieg in die Erkundung der Lebenswelt geeignet.
Vorteile	▪ geringer Zeitaufwand ▪ Überbrückung unterschiedlicher Ankunftszeiten der Teilnehmenden ▪ Erfassung aller Teilnehmenden
Nachteile	▪ wenig kommunikativ ▪ uninteressant bei untereinander bekannten Teilnehmenden
Zielgruppen	▪ Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche ▪ Gruppengröße beliebig
Zeitaufwand	▪ 5 bis 10 Minuten
Besondere Rahmenbedingungen	▪ großer Raum ▪ Platz für mehrere Moderationswände
Material	Moderationswände ☐
	große Papierbogen ☐
	Stifte ☐
	ggf. Sofortbildkamera ☐
	Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...) ☐
	☐
	☐

Moderationsanleitung

Vorbereitung

1. Auf dem Papierbogen wird ein Raster in Form einer Tabelle erstellt. Die Spalten können zu den wichtigsten Daten der Teilnehmenden folgende Angaben enthalten: Vorname, Name, Alter, Schule. Bei Erwachsenen können Beruf, Funktion und Institution erfragt werden. Zugleich kann die Tafel für die Abfrage von Erwartungen der Teilnehmenden genutzt werden.

Durchführung

2. Beim Ankommen tragen sich die Teilnehmenden in die Tabelle ein und beantworten die in den Spalten stehenden Fragen. Alle haben die Möglichkeit, die Beantwortung einzelner Angaben ohne Begründung abzulehnen. Damit soll sichergestellt werden, dass alle Teilnehmenden nur so viel von sich preisgeben, wie sie meinen, verantworten zu können.
3. Die Moderation sollte sich selbst auch eintragen. Das gibt den Teilnehmenden das Gefühl, dass die Moderation zur Gruppe gehört und nicht als Autorität darüber steht.
4. Wenn sich alle Teilnehmenden eingetragen haben, stellt sich jedes Gruppenmitglied anhand der Aussagen aus der Liste den anderen kurz vor.
5. Die Liste sollte während der Veranstaltung sichtbar bleiben. Dies gilt besonders für Gruppen, die sich erst in der Veranstaltung kennenlernen.

Notizen

Weitere Hinweise

Die Überschriften können je nach Zielgruppe auch in einer lockeren Art dargestellt werden: „Damit verdiene ich meine Brötchen ...“, „In einem Zirkus/Film wäre ich gern ...“.

Die Angaben, zu denen die Teilnehmenden befragt werden, sollten von der Moderation danach ausgewählt werden, was für die Gruppe interessant ist, von jedem Einzelnen zu wissen. Zudem sollte es immer eine Spalte geben, in der die Teilnehmenden etwas Persönliches von sich schreiben können.

Die Methode eignet sich sehr gut als Einstieg in die Erkundung der Lebenswelt der Teilnehmenden. In das Raster können auch Aspekte wie: „Mein Lieblingsort in der Stadt; was ich hier gar nicht leiden kann; was finde ich besonders toll; was finde ich besonders doof ...“ aufgenommen werden. Damit wird ein erstes Meinungsspektrum veröffentlicht, mit dem in den folgenden Methoden zur Erkundung der Lebenswelt weitergearbeitet werden kann.

Quelle: Seifert, Josef W. *Visualisieren – Präsentieren – Moderieren*. 23., erweiterte Auflage. Offenbach 2007. 110f.

2. Storytelling

M3.1

Collective Story Harvesting

Das Erzählen von Geschichten ist die älteste Form von Wissens- und Kulturvermittlung – und eine der effektivsten. In Geschichten können wir gleichzeitig mehrere Ebenen transportieren: Wissen, Emotionen, Werte, Lernprozesse. Geschichten vermögen komplexe Sachverhalte oder Herausforderungen oft verständlicher und anschaulicher abzubilden als nüchterne Schilderungen. Zudem finden wir uns oft in Geschichten oder Teilen davon wieder. Das macht uns betroffen und regt zum individuellen und gemeinsamen Lernen an.



In der Methode des Collective Story Harvesting – in deutscher Sprache „Gemeinsames Ernten von Geschichten“ – praktizieren wir fokussiertes Zuhören, kollektives Lernen und gemeinsame Meinungsbildung. Sie ist ein Geschenk an den Geschichtengeber bzw. die Geschichtengeberin.

Das Ernten von Geschichten in der Gruppe fördert verschiedene Perspektiven und Einsichten zu Tage, die in unseren Geschichten stecken. So wird der Wissens- und Erfahrungsschatz der Gruppe bereichert und vertieft.

Die Methode geht zurück auf Mary Alice Arthur, Monica Nissén und Toke Palundan Møller.

Vorbereitungsphase

Geschichtengeber/innen und Geschichten einladen. Geschichten antworten auf Einladungen. Wenn eine Einladung von Herzen ausgesprochen wird, zeigen sich Geschichten oft in einer völlig neuen Form und ermöglichen auch dem Geschichtengeber bzw. -geberin neue Einsichten. Das Collective Story Harvesting ist ein Geschenk an die Geschichtengebenden und an die Zuhörer/innen. Es soll auch als Geschenk angeboten werden.

Genügend Zeit. Für den ganzen Prozess braucht es mindestens 90 Minuten. Selbstverständlich kann er auch auf einen halben oder ganzen Tag ausgedehnt und das Lernen entsprechend vertieft werden.

Die Geschichten sorgfältig auswählen.

- Die Geschichte muss relevant sein für den Zweck, den Kontext und das System, dem du mit der Methode dienen willst. Ideal ist ein Handlungsstrang der genug Komplexität, Tiefe und Länge hat, damit es interessant für die Zuhörer ist.
- Idealerweise wird die Geschichte von der Person erzählt, welche sie auch erlebt hat. Wenn mehrere Personen die gleiche Geschichte erlebt haben, können sie die Geschichte gemeinsam erzählen. Das bringt zusätzliche Vielfalt der Perspektiven und Tiefe.
- Es muss keine Geschichte sein, welche schon oft erzählt wurde oder entsprechend aufbereitet wurde. Im Gegenteil. Diese Methode kann gerade dabei unterstützen, das aus der Geschichte herauszuschälen, was für die anwesenden Zuhörer/innen wichtig und spannend ist.
- Die Diversität der Teilnehmenden sollte sich in den ausgewählten Geschichten widerspiegeln.
- Die Geschichte muss ein Durchbruch oder eine grosse Lernerfahrung in sich bergen, jedoch nicht zwingend erfolgreich sein.

Plane die Ernte.

Überlegt euch was ihr ernten wollt und was nach dem Prozess mit der Ernte passiert. Wählt jene Gesichtspunkte bzw. Fragen, die dem Zweck, dem Kontext oder dem System am besten dienen. Bei jedem Geschichtengeber bzw. bei jeder Geschichtengeberin wird dann mindestens eine Person der Geschichte mit diesem Filter lauschen.

Das sind mögliche Gesichtspunkte oder Fragen bzw. Filter:

- Roter Faden: Wie verläuft der rote Faden der Geschichte? Personen, Ereignisse, Schauplätze, Daten, Emotionen und Werte, die Teil der Geschichte sind, sollen festgehalten werden.
- Prozess: Welche Interventionen, Schritte, Massnahmen beeinflussten den Verlauf der Geschichte?
- Wendepunkte: Wann ereignete sich ein Durchbruch / wo erkennst du einen Wendepunkt in der Geschichte? Was lernen wir daraus?
- Flow: Wann kamen die richtigen Leute zusammen und die Dinge begannen, sich natürlich und im Flow zu entwickeln?
- Bild: Wie kann die Geschichte in einem Bild erzählt werden? Versuche die Geschichte in einem Bild zu zeichnen/skizzieren.
- Parallelen: Was können wir von der Geschichte für unser eigenes System und für andere Kontexte lernen?
- Prinzipien: Welche Arbeitsprinzipien leiten sich aus der Geschichte ab? Was lernen wir über die Praxis der Beteiligung? Welche Prinzipien eines komplexen lebenden Systems wurden in der Geschichte reflektiert?
- Umfeld: Wie haben sich das System und das Umfeld in der Geschichte verändert? Kannst du das System mit einer Methapher beschreiben zu Beginn und zu Ende der Geschichte?
- Wo manifestiert sich in der Geschichte partizipative Führung? Erkennst du Phasen der Divergenz und der Konvergenz in der Geschichte?

- Welchen Herausforderungen ist der Held/die Heldin begegnet und wie hat er/sie diese gemeistert?
- Wenn besondere Talente in der Gruppe vorhanden sind, kann die Ernte zudem in musikalischer, poetischer oder anderer Art erfolgen.

Ablauf

1. Im Vorfeld:
Wähle angemessene Geschichten aus, lade die Geschichtengebenden ein und bitte diese sich vorzubereiten (vgl. oben).
Für jede Geschichte braucht es einen Host. Bilde die Paare aus Geschichtengeber/in und Host im Vorfeld, sodass sich diese bereits kennen.
2. Einführung und Rahmung im Plenum (15–20 Minuten):
Begrüssung der Anwesenden, Einführung in Kontext und Ablauf. Lade die Geschichtengebenden dazu ein, kurz zu erzählen wovon ihre Geschichte handelt. Bitte die Teilnehmenden, sich um die Geschichte ihres Interesses zu sammeln. Wenn die Verteilung einigermaßen ausgeglichen ist, kann der jeweilige Host die Gruppe übernehmen und in den vorgesehenen Raum führen.
3. Das Erzählen der Geschichte (30 Minuten):
Der jeweilige Host begrüsst, erklärt den Ablauf und stellt die unterschiedlichen Gesichtspunkte/Fragen vor, unter denen die Geschichte geerntet werden soll. Es muss nicht jede Person einen Gesichtspunkt einnehmen. Einfaches Zuhören kann genauso wertvoll sein.
Der/Die Geschichtenerzählende wird eingeladen zu starten und die Teilnehmenden hören zu und ernten. Eine klare Zeitstruktur für den Erzählenden ist dabei sehr wichtig (z.B. ein Signal, wenn noch 5 min Zeit ist).
4. Ernte in der Kleingruppe (30–50 Minuten):
Der Host öffnet die Runde für Verständnisfragen. Danach erzählt jede/r Erntende seine Einblicke. Abschliessend hat das Wort nochmals der Geschichtengeber bzw. die Geschichtengeberin: Welche Geschenke / Einsichten hast du von der Gruppe erhalten? Was nimmst du mit? Der Host schliesst ab, dankt den Beteiligten, informiert darüber, was mit der Ernte geschieht und wie es weitergeht.

Teilweise wird abschliessend eine Metaernte im Plenum durchgeführt. Spannend ist beispielsweise, wenn sich die Personen austauschen, welche die gleiche Rolle inne hatten, d.h. die Hosts mit den Hosts, die Geschichtengeberinnen mit den Geschichtengebern, diejenigen, die den roten Faden geerntet haben mit denjenigen, die den roten Faden geerntet haben, etc.

Wem dient Collective Story Harvesting?

Dem Geschichtengeber/der Geschichtengeberin:

Die Methode ist ideal einerseits um zu lernen, wo wir in einem Projekt gerade stehen, und andererseits um eine Geschichte so zu herauszuschälen, dass sie einem

anderen Publikum erzählt werden kann: befreit von unnötigen Details, mit rotem Faden, knackig und kräftig.

Die Ernte bringt dank der unterschiedlichen ZuhörerInnen und Filter Aspekte der Geschichte zum Vorschein, die ich selber nicht gesehen oder bemerkt habe. Oft ist ein Erlebnis so komplex und schnell vorbei, dass ich – mit der Innenperspektive – nicht sehen kann, was hier alles zusammengespielt hat. Dabei kann bereits helfen, dass benannt wird, was der Geschichtengeber bzw. die Geschichtengeberin selber nicht benannt hat.

Ein regelmässiges Collective Story Harvesting ist wertvoll für Projekte. Es bewirkt, dass sich die Menschen, welche das Projekt tragen, gewürdigt fühlen, dass nicht nur harte Fakten und die Schlüsselmomente wahrgenommen werden, sondern auch die damit verbundenen Emotionen. Das Zuhören kann dabei helfen, die Ressourcen des Protagonisten zu identifizieren und zu sehen, welche Unterstützung er/sie erhalten und welche Hindernisse er/sie überwunden hat. Manchmal ermöglicht eine Geschichte Erkenntnisse zum grösseren Kontext, in dem sich die Geschichte abspielt.

Dem Zuhörer/der ZuhörerIn:

Was für das Erzählen gilt, gilt auch fürs Zuhören. Es ist eine Fähigkeit, die wir mit ständigem Üben lernen und trainieren. Zuhören ist das Pendant zum Erzählen. Die Geschichte entsteht im Spannungsfeld zwischen Erzähler/in und Zuhörer/in. Das gemeinsame Ernten von Geschichten verschafft die seltene Gelegenheit, fokussiertes Zuhören zu üben, Feedback zu geben und so die Gemeinschaft zu stärken, die am Projekt arbeitet.

Der Gemeinschaft:

Die Ernte aus Geschichten von Projekten oder Change-Prozessen sind ein wertvoller Beitrag für die Gemeinschaft, insbesondere wenn in den Geschichten auch benannt wird, welche Hindernisse überwunden werden mussten, um ans Ziel zu gelangen. Das Teilen von Geschichten aus der Praxis ist einer der effektivsten Wege, um Prinzipien und Praktiken zu vermitteln und zu integrieren.

Weiterführendes:

<http://artofhosting.ning.com/page/core-art-of-hosting-practices>

3. Diskussions- und Dialogmethoden

Ampelabfrage

Übersicht	
Kurzbeschreibung	▪ Die Ampelabfrage ist ein sehr einfaches Verfahren der Abstimmung. ▪ Die Teilnehmenden stimmen zu Fragen oder Thesen ab, indem sie Karten in rot, gelb oder grün hochhalten. ▪ Die Farben stehen wie bei einer Ampel im Straßenverkehr für „dem stimme ich zu“ (grün), „dem stimme ich teilweise zu“ (gelb) und „dem stimme ich gar nicht zu“ (rot).
Einsatzmöglichkeiten	▪ Diese Methode eignet sich für einfache, schnelle und transparente Abstimmungen zu Themen und Sachverhalten. ▪ Sie kann zum Einstieg in Gespräche, Veranstaltungen und Inhalte genutzt werden und auch für die Auswertung von Diskussionen oder zum Feedback von Gruppenprozessen.
Vorteile	▪ einfaches Verfahren zur schnellen, transparenten Meinungsbildung ▪ nonverbaler Ausdruck persönlicher Meinungen ▪ schnelles Stimmungsbild bei großen Gruppen
Nachteil	▪ nicht anonym
Zielgruppen	▪ Kinder und Jugendliche ohne Altersbegrenzung ▪ Gruppengröße beliebig, sehr gut in großen Gruppen einsetzbar
Zeitaufwand	▪ unterschiedlich je nach Thema und anschließender Diskussion
Besondere Rahmenbedingungen	▪ keine
Material	ggf. Moderationswände ☐
	visualisierte Themen und Leitfragen ☐
	Karten in rot, gelb und grün für alle Teilnehmenden ☐
	Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...) ☐
	☐
	☐

Moderationsanleitung

Durchführung

1. Durch die Moderation wird das Thema, die Leitfrage oder die These benannt, ggf. ist dieses auch visualisiert.
2. Die Teilnehmenden stimmen ab, indem sie entweder die rote, die gelbe oder die grüne Karte nach oben halten oder vor sich auf den Fußboden ablegen. Es sind auch Kombinationen von Farben möglich.
3. Die Moderation befragt die Teilnehmenden zu ihrem Votum. Dabei sollte „farbenweise“ vorgegangen werden. Ob mit den zustimmenden Voten (grün) oder den ablehnenden Antworten (rot) begonnen wird, hängt von der Fragestellung ab. Hat ein Teilnehmer allein mit einer Farbe abgestimmt, sollte er nicht als erster befragt werden.
4. Die Teilnehmenden werden darauf hingewiesen, dass sie während der Diskussion ihre Meinung auch ändern und eine andere Farbe ablegen können. Diese Entscheidung können sie dann auch sofort in der Runde begründen, wenn sie das möchten.

Notizen

Weitere Hinweise

Je nach Einsatz der Methode kann diese nonverbale Abstimmung der Teilnehmenden auch den Einstieg in eine vertiefende Diskussion darstellen. Das Vorgehen ist in der jeweiligen Situation von der Moderation zu entscheiden.

Beim Einsatz der Methode kann es eine Tendenz zu Oberflächlichkeit der Bewertungen geben, wenn die nonverbalen Aussagen im Nachgang nicht mehr von den Teilnehmenden begründet werden. In Trainings- und Übungssituationen können die Teilnehmenden die Methode auch als Rückmelde-Methode verwenden (zum Beispiel neu gewonnene Fertigkeiten oder Kenntnisse beurteilen).

M2.1

Entscheide Dich!	
Titel	Entscheide Dich!
Thema	Partizipation, Dilemmas, Rollen und Verantwortungen
Ausgangspunkt	Entscheidungen treffen, diskutieren, seine Meinung ändern?
Gruppengröße	10+
Dauer	60 Minuten
Zielsetzungen	– Bewusstwerdung der Einstellungen und der Grenzen der Teilnehmer/innen bei der Arbeit im Bereich Jugendpartizipation; – Ausweitung der Perspektiven und Ansätze der Teilnehmer/innen im Umgang mit der Jugendpartizipation; – Einsetzen und Entwickeln von Diskussions- und Argumentationsfähigkeiten.
Vorbereitung	In der Mitte des Raums wird eine Linie gezogen, um zwischen „Ich stimme zu“ und „Ich stimme nicht zu“ zu unterscheiden; die Aussagen werden auf eine Flipchart geschrieben.
Materialien	Aussagen auf Flipchart (eine pro Seite), Marker
Anleitung	1. Beginnen Sie mit einer kurzen Einführung zum Thema Jugendpartizipation, die Bedeutung der Zusammenarbeit verschiedener Akteur/innen und den Herausforderungen für die Partizipation in der Praxis. 2. Erklären Sie, dass Sie nun einige Aussagen vorlesen werden, denen die Anwesenden entweder zustimmen können oder nicht. 3. Zeigen Sie die beiden Extrempositionen „Ich stimme zu“ und „Ich stimme nicht zu“. Bitten Sie die Teilnehmer/innen, sich auf eine Seite der Linie zu stellen. Es gibt keine Abstufungen, es ist entweder die eine oder die andere Seite. Personen, die sich nicht entscheiden können, können sich in die Mitte stellen. 4. Lesen Sie die Aussagen nacheinander vor. Geben Sie den Teilnehmer/innen nach jeder Aussage Zeit, sich zu positionieren. 5. Bitten Sie die Teilnehmer/innen zu erklären, warum sie ihre Position gewählt haben, was ihre Meinung zu diesem Punkt ist. Erklären Sie, dass es den Teilnehmer/innen gestattet ist, ihre Position während der Diskussion zu wechseln. Geben Sie ausreichend Freiraum, damit sich jeder an der Diskussion beteiligen kann. 6. Lesen Sie nach ein paar Minuten die nächste Aussage vor. 7. Wenn Sie alle Aussagen vorgelesen haben, bitten Sie die Gruppe zur Nachbesprechung.



Nachbesprechung und Auswertung	Stellen Sie den Teilnehmer/innen die folgenden Fragen: 1. Wie haben Sie sich während der Übung gefühlt? 2. Fiel es Ihnen schwer zu entscheiden, wo Sie sich hinstellen sollten? Wieso? 3. Welche Argumente gab es? Basierten diese auf Fakten oder Gefühlen? 4. Welche waren effektiver? 5. Gibt es Vergleiche zwischen dem, was die Personen während der Übung taten und sagten und der Realität? 6. Sind die Aussagen zutreffend? 7. War diese Übung hilfreich? Wieso?
Tipps für den/die Moderator/in	Der Moderator kann ein besonderes Augenmerk auf die folgenden Fragen richten: – Wie sehr hören wir wirklich auf die Argumente anderer Menschen? – Wie sehr machen wir unseren Standpunkt deutlich? Wie beständig sind wir in unseren Meinungen und Ideen?
Variationen	1. In einigen Fällen kann man die Übung auch durchführen, ohne den Teilnehmer/innen das Sprechen zu gestatten. Die Aussagen könnten absichtlich sehr provokant formuliert sein, und die Teilnehmer/innen müssen ohne Diskussion entscheiden, wo sie sich hinstellen. In diesem Fall muss in der Nachbesprechung ein besonderes Augenmerk auf die Frustration der ausgebliebenen Kommunikation bei der Entscheidung gerichtet werden. 2. Die Teilnehmer/innen dürfen nicht in der Mitte stehen bleiben, so dass sie gezwungen sind eine klare Meinung einzunehmen.
Vorschläge für Aussagen	– Jugendliche haben kein Interesse an Partizipation; – Jugendliche partizipieren nur, wenn sie Probleme haben; – Die kommunalen Stellen unterstützen die Jugendpartizipation nur dann, wenn sie sich politischen Nutzen versprechen; – Einige Jugendliche partizipieren wegen ihrer kulturellen Abstammung nicht; – Alle Jugendlichen haben das Recht auf Partizipation; – Die staatlichen Behörden müssten für die Finanzierung und Umsetzung von politischen Maßnahmen zur Förderung der Jugendpartizipation verantwortlich sein; – Nichtpartizipation ist auch eine Form der Partizipation. Die Aussagen können gemäß den Zielsetzungen des Workshops und dem Kontext des Trainings ausgewählt werden.

M27.2 Standbilder

<https://mitwirkung.dbjr.de/methoden/> 7.7.19

Mit dieser Methoden können konkrete, aber abstrakte Begriffe und Themen wie z.B. Parteien im Wahlkampf, Clique und Außenseiter, etc... nachgestellt und dadurch – ohne Worte – sinnlich wahrgenommen werden.

Ziel: Perspektivenwechsel, Verbildlichen von Beziehungen, Einstellungen und/oder Gefühlen

Gruppengröße: Für Kleingruppen geeignet

Gruppengröße: Für Kleingruppen geeignet

Dauer: ca. 10 – 30 Minuten

Materialien: –

Ablauf

Gemeinsam entscheiden sich die Teilnehmenden ein Thema. Dies kann eine aktuelle Fragestellung sein, eine eigene Erfahrung oder eine bestimmte Meinung. Dann wird eine Person als Regisseur_in ausgewählt, der/die nach eigenen Vorstellungen ein Standbild baut. Die Person wählt nach und nach Teilnehmende aus Gruppe aus, die zu seinen/ihren Vorstellungen vom gewählten Bild passt. Der/die Regisseur_in stellt die Person in die gewünschte Position und verdeutlicht möglichst ohne Worte, welche Körperhaltung, Gestik oder Mimik jeweils angenommen werden soll. Auch die jeweiligen Beziehungen untereinander sollten unter Anleitung dargestellt werden. Es ist wichtig, dass sich die Teilnehmenden, wenn sie Teil des Standbildes sind, während der Bauphase passiv verhalten und nicht sprechen.

Ist das Standbild fertig erstarren alle Teile für eine halbe Minute. Die Zuschauer_innen beobachten währenddessen das Standbild. In der Auswertung beschreiben und interpretieren zunächst die Zuschauer_innen das Standbild und dann die Mitspielenden. Im Anschluss kann der/die Regisseur_in noch Stellung zu dem „Bauwerk“ und den Interpretationen nehmen.

Das Besondere dieser Methode ist, dass konkrete Begriffe und Themen (z.B. Parteien im Wahlkampf, Clique und Außenseiter) mit den Körpern der Gruppenmitglieder nachgestellt werden. So wird das Entstehen des Standbildes – ohne Worte – sinnlich wahrgenommen. Anschließend können die Teilnehmenden die Situation diskutieren, verändern und das Standbild neu gestalten.

A. Kurzüberblick

1. Name der Methode

Kugellager

2. Methodentyp

Beteiligungs- und Aktivierungsverfahren

3. Für welche Maßnahme geeignet?

- Besonders nützlich ist diese Diskussionsform für Kennenlernsituationen und
- für einen strukturierten Erfahrungsaustausch über ein Praxisproblem.

4. Zielgruppe (Teilnehmertyp, Altersgruppe usw.) -

5. Für welche Themen?

- Kennenlernsituationen
- strukturierter Erfahrungsaustausch über ein Praxisproblem

6. Für welche Ziele?

- Meinungsaustausch
- Erwartungen und Bedürfnisse klären
- eine intensive, abwechslungsreiche und ungewöhnliche Kommunikation in der Großgruppe

7. Gruppengröße

gerade Anzahl von Teilnehmerinnen und Teilnehmern

8. Dauer -

9. Ablauf - kurz und knapp

Eine Gruppe diskutiert simultan mehrfach nacheinander in Paaren in einem gleich großen Innen- und Außenkreis.

B. Anleitung zur Durchführung

10.1 Hilfsmittel (Material, Medien, Technik)

Zettel und Schreibgeräte, Packpapier, Filzschreiber.

10.2 Vorbereitung -

10.3 Durchführung (detaillierte Anleitung)

Für die Kugellager-Diskussion wird eine gerade Anzahl von Teilnehmerinnen und Teilnehmern benötigt: Die eine Hälfte setzt sich in den Außenkreis mit dem Gesicht in Richtung auf die Kreismitte, die andere Hälfte der Teilnehmerinnen und Teilnehmer setzt sich in den Innenkreis, mit dem Gesicht nach außen gerichtet – das heißt, es sitzen sich immer zwei Teilnehmer gegenüber.

Zu einem vereinbarten Thema sprechen alle Paare gleichzeitig 5 - 10 Minuten lang. Dann wird abgebrochen und der Innenkreis setzt sich um einen Platz weiter im Uhrzeigersinn. Dadurch erhält jeder einen neuen Partner und diese Paare sprechen nun wieder über dasselbe Thema 5 - 10 Minuten.

Dann wird wieder abgebrochen und diesmal rutscht der Außenkreis um eins weiter, jedoch entgegen dem Uhrzeigersinn (es könnte sich natürlich auch der Innenkreis ein zweites Mal um eins weiter im Uhrzeigersinn setzen!).

Alle Beteiligten haben jetzt mit 3 anderen Personen intensiv (nämlich immer zu zweit) gesprochen.

10.4 Evaluation -

10.5 Transfer / Ergebnissicherung -

10.6 Varianten und Alternativen zu dieser Methode -

10.7 Mit welcher Methode kombinierbar? -

C. Ergänzende Informationen

11. Wirkmechanismen / Erfolgsfaktoren (Tipps für ihre Nutzung, Prinzipien und Regeln) -

12. Knackpunkte / mögliche Schwierigkeiten: Achtung Falle! - Tipps für ihre Bewältigung -

13.1 Besondere Teilnehmervoraussetzungen (insb. Schwierigkeitsgrad) -

13.2 Besondere äußere Voraussetzungen (Veranstaltungsort, räumliche Ressourcen usw.) -

13.3 Besondere personelle Voraussetzungen (Ressourcen, Schwierigkeitsgrad für die Leitung usw.) -

13.4 Sonstige Voraussetzungen (z.B. Kosten u.Ä.) -

14.1 Stärken dieser Methode (Vorteile, Chancen) -

14.2 Schwächen (Nachteile, Grenzen, Gefahren, Gegenindikationen) -

15.1 Aufwand Vorbereitung -
15.2 Aufwand Durchführung -

16. Sonstige Hinweise -

17.1 Autor dieser Methodenbeschreibung -

17.2 Quelle
SPD Handbuch S. 106

17.3 Weitere Literaturhinweise -

18. Anhang (Materialien usw.) -

M27.1

Messer und Gabeln	
Titel	Messer und Gabeln Quelle: PLA Notes (2001), Ausgabe 42, S.66-68, IIED London, Josh Levene.
Thema	Grundsätze der Partizipation
Ausgangspunkt	Partizipieren oder nicht partizipieren?
Gruppengröße	6-20
Dauer	60 Minuten
Zielsetzungen	– Vorstellen einiger Grundsätze der Partizipation; – Untersuchen, inwieweit eine Befähigung von Transparenz und gegenseitigem Teilen abhängt; – eine Situation erleben, in der eine Partizipation schwierig ist.
Vorbereitung	Nehmen Sie eine Person aus der Gruppe der Teilnehmer/innen, der Sie die geheime Regel der Aktivität mitteilen.
Materialien	Ein Messer und eine Gabel, Flipchartpapier, Stifte



Anleitung	1. Die Teilnehmer/innen sitzen im Kreis 2. Sagen Sie den Teilnehmer/innen, dass die Regeln der Aktivität nur einmal erklärt werden und alle sorgfältig zuhören sollen. 3. Erklären Sie, dass sich während der Aktivität jeder auf seine Gefühle konzentrieren soll. 4. Die Teilnehmer/innen müssen das Messer und die Gabel entweder überkreuz oder nicht überkreuz an die neben ihnen sitzende Person weiterreichen. Während sie das tun, sollen sie der ganzen Gruppe mitteilen, ob das Messer und die Gabel ‚überkreuz‘ sind oder nicht. Der/die Moderator/in sagt ihnen dann, ob das stimmt oder nicht. 5. Geben Sie keine weiteren Anweisungen, selbst wenn es Fragen oder Unklarheiten gibt. 6. Der/die Moderator/in beginnt die Übung. Die geheime Regel lautet: Die Erklärung ‚gekreuzt‘ oder ‚nicht gekreuzt‘ hängt nicht von der Position von Messer und Gabel ab, sondern von der Position der Beine – ob diese gekreuzt sind oder nicht. Tatsächlich können Messer und Gabel beliebig gehalten werden, aber richtig sind sie nur, wenn die Erklärung mit der Position der Beine übereinstimmt. 7. Stoppen Sie die Aktivität nach 10 Minuten, dies ist in der Regel ausreichend lang, damit die Teilnehmer/innen die gesamte Bandbreite an Emotionen erleben. 8. Fragen Sie jene, die die geheime Regel nicht herausgefunden haben, wie sie sich fühlen. Schreiben Sie dies auf die Flipchart. 9. Fragen Sie jene, die die geheime Regel herausgefunden haben, wie sie sich fühlen. Schreiben Sie dies ebenfalls auf. 10. Bitten Sie einen aus der Gruppe, die geheime Regel den anderen zu erklären. 11. Fragen Sie die Teilnehmer/innen, die die geheime Regel herausgefunden haben, warum sie diese nicht den anderen mitgeteilt haben (was sehr selten geschieht).
------------------	---



Nachbesprechung und Auswertung	1. Fragen Sie die Teilnehmer/innen, welche Verbindung sie zwischen dieser Übung (und dem, was sie während dieser Übung erlebten) und Partizipation sehen. Welche Aspekte der Partizipation wurden in dieser Übung behandelt? 2. Teilen Sie die Teilnehmer/innen auf, um in kleinen Diskussionsgruppen zu arbeiten (2-4 pro Gruppe). Jede Gruppe befasst sich mit einem der folgenden Fragesets: Set A a. Wenn ich keinen Einfluss ausüben kann, fühle ich... b. Gegenüber jenen, die mich einschränken, fühle ich... c. Beispiele dafür sind... d. Wir können nicht partizipieren, wenn... Set B e. Wenn ich handeln kann, fühle ich... f. Gegenüber jenen, die mich ermächtigen, fühle ich... g. Beispiele dafür sind... h. Wir können partizipieren, wenn... 3. Wenn es mehr als 2 Gruppen gibt, bitten Sie die Gruppen, die am Satz A arbeiten bzw. die Gruppen, die am Satz B arbeiten, sich zusammenzuschließen. Sie sollen ihre Ideen sammeln und auf der Flipchart notieren 4. Bitten Sie die Gruppen, ihre Ergebnisse vorzustellen 5. Regen Sie eine Diskussion der gesamten Gruppe über die Vorteile der Partizipation bzw. die Nachteile einer Nichtpartizipation an.
Tipps für den/die Moderator/in	– die Person, der Sie vor Beginn der Aktivität die geheime Regel mitgeteilt haben, sollte Ihnen im Kreis gegenüber sitzen, damit Sie beide prüfen können, ob die Beine der Teilnehmer/innen gekreuzt sind oder nicht. – Setzen Sie diese Übung mit Bedacht ein, da manche Menschen sehr defensiv und emotional reagieren können.
Variationen	– Die Nachbesprechung kann sich mehr auf die Rolle des Austauschs von Informationen, Fakten, Regeln in Bezug auf die Partizipation von Menschen konzentrieren. – Diese Übung kann zur Vorstellung des Charta-Ansatzes zur Jugendpartizipation auf der Grundlage von Rechten, Mitteln, Freiraum, Möglichkeit und Unterstützung benutzt werden⁵⁵.

55. Revidierte Europäische Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und Region, verabschiedet im Mai 2003 vom Kongress der Gemeinden und Regionen des Europarats.

Die Fishbowl-Methode

Kurzbeschreibung:

In einem kleinen Stuhlreis sitzend, dem Fishbowl („Goldfischglas“), diskutiert eine Gruppe von vier bis sechs Leuten lebhaft ein Thema. In einem größeren Stuhlreis um sie herum sitzen Interessierte und verfolgen gespannt den Verlauf der Diskussion. Sie haben aber auch die Möglichkeit, aktiv an der Diskussion teilzunehmen: Immer wenn im Fishbowl ein Platz frei wird, kann jemand vom Außenkreis in den Fishbowl zu steigen und mitdiskutieren. Der Fishbowl ist eine einfache, aber sehr dynamische Diskussionsmethode, die gerade für „EinsteigerInnen“ und Leute geeignet ist, die ein wenig schüchtern oder rhetorisch nicht ganz so fit sind. Gleichzeitig hilft sie rededominante Personen auszubremesen.

Methodentyp: Diskussionsverfahren

Empfohlenes Mindestalter: 10 Jahre

Gruppengröße: ab ca. 20 Teilnehmenden

Dauer: je nach Komplexität des Themas bis zu 30 Minuten

Ort: drinnen oder draußen

Materialbedarf:

- vier bis sechs Stühle (oder Kissen, Getränkekisten etc.) für den Fishbowl-Innenkreis
- genügend Stühle oder andere Sitzgelegenheiten für die Teilnehmenden im Außenkreis

Wenn ihr in dieser Methode die Argumente mitschreiben und auf Moderationskarten sammeln und visualisieren wollt, benötigt ihr hierzu:

- zwei bis drei Pinnwände zum Sammeln der Argumente
- Moderationsstreifen zur Visualisierung der Leitfrage
- ausreichend Moderationskarten zum Mitschreiben der Argumente
- Moderationsmarker für die Protokollierenden
- Nadeln und Nadelkissen

Ihr könnt diese Methode auch ohne Material durchführen. Dann solltet ihr die Ergebnisse aber auf eine andere Art sichern.

Ziele: Diskussion eines Themas

Gut geeignet: Der Fishbowl ist besonders gut geeignet, wenn es um offene Diskussionsprozesse oder Streitfragen geht, bei denen man schnell aufeinander eingehen und seine Argumente austauschen will. Hierdurch wird das Dominanzgefälle zwischen

geübten RednerInnen und solchen mit weniger Erfahrung reduziert. Die üblicherweise Diskussionen dominierende Rednerinnen und Redner („Redelöwen“) können somit schnell ausgebremst werden. Für die Ideen- oder Entscheidungsfindung sowie die Wissensvermittlung ist diese Methode weniger geeignet.

Weitere Infos vorhanden zu:

Durchführung Hinweise zur Durchführung

Durchführung:

Ihr bildet zunächst zwei Stuhlkreise: Die Gesamtgruppe sitzt in dem äußeren Stuhlkreis, in dessen Mitte sich ein weiterer, aus 4 bis 6 freien Stühlen bestehender kleinerer Stuhlkreis befindet. Nun stellt ihr kurz das Thema vor und erläutert die zu bearbeitende **offene Fragestellung**. Nachdem Verständnisfragen geklärt sind, werden der Ablauf der Methode und ihre Regeln erklärt:

- Alle Teilnehmenden haben die Möglichkeit, an der Diskussion teilzunehmen, aber nur wer im inneren Stuhlkreis, dem Fishbowl, sitzt, darf mitdiskutieren. Wer im äußeren Stuhlkreis sitzt, darf zuhören, die Diskussion beobachten und neue Erkenntnisse gewinnen.
- Wer von den Teilnehmenden aus dem äußeren Stuhlkreis mitdiskutieren möchte, setzt sich auf einen freien Platz im Fishbowl oder (wenn kein Platz frei ist) stellt sich hinter einen Stuhl im Innenkreis und signalisiert dadurch, dass der derzeitige „Platzinhaber“ den aktuellen Redebeitrag noch zu Ende ausführen darf, bevor er seinen Platz zu räumen und sich dann wieder in den äußeren Kreis zu begeben hat. Somit können die Beiträge der „Redelöwen“ durch die Gruppe schnell auf ein erträgliches Maß reduziert werden.
- Wer in den Innenkreis kommt, darf ihn jederzeit wieder verlassen, wer den Innenkreis verlässt, darf auch wieder in den Innenkreis zurückkehren. (Wer das allerdings sehr häufig macht, fällt als besonders dominierende Person auf!).
- Die Teilnehmenden im Innenkreis müssen laut und deutlich reden, damit sie von den anderen im Außenkreis verstanden werden.
- Die Teilnehmenden im Außenkreis dürfen keine Seitengespräche führen.

Nach anfänglicher leichter Unsicherheit entwickelt sich im Fishbowl schnell ein Kommen und Gehen, ohne dass dadurch die Diskussion unterbrochen oder gar abgebrochen wird.

Hinweise zur Durchführung:

Da die Methode ohne Moderation oder Diskussionsleitung arbeitet, greift niemand mehr ein, um den Diskussionsprozess anzuregen oder zu leiten. Wenn der Fishbowl erst einmal begonnen hat, ist er sich selbst überlassen. Daher ist es wichtig, dass ihr die Methode vor Beginn vollständig und gut erklärt, Verständnisfragen klärt und abschließend noch einmal darauf hinweist, dass sich die Teilnehmenden möglichst rege abwechseln sollen.

A. Kurzüberblick

1. Name der Methode

Bienenkörbe

2. Methodentyp

Beteiligungs- und Aktivierungsverfahren

3. Für welche Maßnahme geeignet?

- Im Anschluss an ein Referat oder einen Film um Fragen zu formulieren oder Diskussionsbeiträge vorzubereiten.
- Zur Vorbereitung einer Expertenbefragung.
- Zur Auflockerung des Plenums bei jeder Veranstaltung.
- In Seminaren

4. Zielgruppe (Teilnehmertyp, Altersgruppe usw.)

5. Für welche Themen? -

6. Für welche Ziele?

- Auflösung des Plenums in Kleingruppen (auch schnell ohne besondere Vorbereitung einzusetzen).

7. Gruppengröße

Kleingruppe (3-7 Teilnehmerinnen und Teilnehmer)

8. Dauer

Ca. 10 und 30 Minuten

9. Ablauf - kurz und knapp

Methode zur (z.T. auch spontanen) Auflösung des Plenums in Kleingruppen, in denen Aufgaben bearbeitet werden.

10.1 Hilfsmittel (Material, Medien, Technik) -

10.2 Vorbereitung

Schnell ohne besondere Vorbereitung einzusetzen

10.3 Durchführung (detaillierte Anleitung)

Je nach Größe der Großgruppe (Plenum) rücken 3-7 Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihre Stühle zusammen und bilden eine kleine Arbeitsgruppe, um über ein Thema zu diskutieren, Fragen zu einem vorangegangenen Referat zu erarbeiten o.ä. Alle bleiben im Raum, so entsteht ein für Außenstehende lautes Stimmengewirr, daher der Name „Bienenkörbe“. Dieser Geräuschpegel im Raum schirmt aber gleichzeitig die Kleingruppen gegeneinander ab, so dass ein ungestörtes Arbeiten doch möglich ist. Nach einer vorgegebenen Zeit, die nach Art und Umfang zwischen 10 und 30 Minuten liegen kann, rücken alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihre Stühle wieder für die Weiterarbeit im Plenum zurecht.

10.4 Evaluation -

10.5 Transfer / Ergebnissicherung -

10.6 Varianten und Alternativen zu dieser Methode

- Variante mit Präsentation:

Die Methode Bienenkörbe könnt Ihr auch anwenden, wenn die Arbeitsergebnisse der Kleingruppen anschließend im Plenum präsentiert werden sollen. Ihr müsst nur ausreichend Material (Wandzeitung, Stelltafel, Filzer o.ä.) bereitstellen.

Allerdings solltet ihr dann insgesamt nicht mehr als 40 - 70 Teilnehmende haben, da sonst das Präsentieren im Plenum zu lange dauert und die Aufmerksamkeit nachlässt. Auf jeden Fall solltet ihr vorher verabreden, wie viel Zeit jeder Kleingruppe für ihre Präsentation zur Verfügung steht.

- Methode 66

- Meinungsmarkt

- aktivierende Ecken

10.7 Mit welcher Methode kombinierbar? -

C. Ergänzende Informationen

11. Wirkmechanismen / Erfolgsfaktoren (Tipps für ihre Nutzung, Prinzipien und Regeln)

Es können alle Gruppen das gleiche Thema behandeln oder jede Gruppe ein Unterthema besprechen.

12. Knackpunkte / mögliche Schwierigkeiten: Achtung Falle! - Tipps für ihre Bewältigung

Die Arbeitsgruppenaufträge sollen klar und begrenzt sein (Beispiel: Diskutieren Sie bitte die Ihrer Meinung nach wichtigsten Punkte des Vortrages. Wo würden Sie Ergänzungen machen oder Widersprüche anmelden?).

13.1 Besondere Teilnehmvoraussetzungen (insb. Schwierigkeitsgrad) -

13.2 Besondere äußere Voraussetzungen (Veranstaltungsort, räumliche Ressourcen usw.) -

13.3 Besondere personelle Voraussetzungen (Ressourcen, Schwierigkeitsgrad für die Leitung usw.) -
13.4 Sonstige Voraussetzungen (z.B. Kosten u.Ä.) -

14.1 Stärken dieser Methode (Vorteile, Chancen)

Diese Methode hat den Vorteil, dass eine kurzfristige, auch spontane Teilung des Plenums bei jeder Gruppengröße ohne Raumprobleme möglich ist.

14.2 Schwächen(Nachteile, Grenzen, Gefahren, Gegenindikationen) -

15.1 Aufwand Vorbereitung -

15.2 Aufwand Durchführung -

16. Sonstige Hinweise -

17.1 Autor dieser Methodenbeschreibung -

17.2 Quelle

SPD Handbuch S. 99

17.3 Weitere Literaturhinweise -

18. Anhang (Materialien usw.) -

A. Kurzüberblick

1. Name der Methode

Atome – Moleküle – Diskussion

2. Methodentyp

Beteiligungs- und Aktivierungsverfahren

3. Für welche Maßnahme geeignet?

Diskussionen

4. Zielgruppe (Teilnehmertyp, Altersgruppe usw.)

5. Für welche Themen?

6. Für welche Ziele?

- Gruppenaustauschen.
- Hohes Maß an Beteiligung und Kommunikation
- Viele unterschiedliche Sichtweisen
- Optimierung der Problemlösungen

7. Gruppengröße

Einsetzbar in relativ großen Gruppen, die über Seminargröße hinausgehen (bis zu 80 Personen).

8. Dauer

Mind. 40 Min.

9. Ablauf - kurz und knapp

Die Teilnehmerinnen einer Großgruppe tauschen sich in immer größer werdenden Kleingruppen zu einem Thema aus

B. Anleitung zur Durchführung

10.1 Hilfsmittel (Material, Medien, Technik)

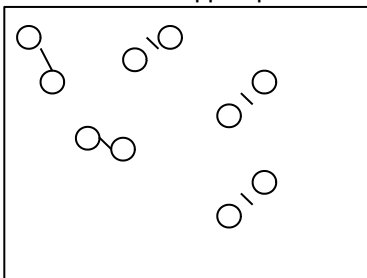
10.2 Vorbereitung

10.3 Durchführung (detaillierte Anleitung)

Zu Beginn wird die Gesamtgruppe in Paare aufgeteilt; jedes Paar setzt sich irgendwo verteilt in den Raum und spricht fünf Minuten lang über die vereinbarte Fragestellung bzw. über das Thema mit dem/der Partner/in.

Nun erfolgt eine Erweiterung, das Paar spricht mit einem anderen Paar aus der Gruppe, diesmal zehn Minuten lang. Danach sucht sich jede Vierergruppe eine Partnergruppe und spricht mit dieser fünfzehn Minuten über das betreffende Thema.

Jede Achtergruppe soll danach in fünf Minuten die wichtigsten drei Gesprächsergebnisse (3 Sätze) zusammenfassen und sich auf einen Gruppensprecher oder eine Gruppensprecherin einigen, der/die diese Ergebnisse dem Plenum vorstellt.



10.4 Evaluation

10.5 Transfer / Ergebnissicherung

10.6 Varianten und Alternativen zu dieser Methode

10.7 Mit welcher Methode kombinierbar?

C. Ergänzende Informationen

11. Wirkmechanismen / Erfolgsfaktoren (Tipps für ihre Nutzung, Prinzipien und Regeln) -

12. Knackpunkte / mögliche Schwierigkeiten: Achtung Falle! - Tipps für ihre Bewältigung -

- 13.1 Besondere Teilnehmervoraussetzungen (insb. Schwierigkeitsgrad) -
- 13.2 Besondere äußere Voraussetzungen (Veranstaltungsort, räumliche Ressourcen usw.) -
- 13.3 Besondere personelle Voraussetzungen (Ressourcen, Schwierigkeitsgrad für die Leitung usw.) -
- 13.4 Sonstige Voraussetzungen (z.B. Kosten u.Ä.) -

- 14.1 Stärken dieser Methode (Vorteile, Chancen) -
- 14.2 Schwächen(Nachteile, Grenzen, Gefahren, Gegenindikationen) -

- 15.1 Aufwand Vorbereitung -
- 15.2 Aufwand Durchführung -

- 16. Sonstige Hinweise -

- 17.1 Autor dieser Methodenbeschreibung -
- 17.2 Quelle

SPD Handbuch S. 107f.

- 17.3 Weitere Literaturhinweise

Weitere Methoden für den strukturierten Erfahrungsaustausch in Gruppen finden sich in den „Remscheider Diskussionsspielen“, Spielverfahren für die Gruppenarbeit mit Jugendlichen und Erwachsenen von Ulrich Baer, Remscheid 1977 (6.- DM + Porto).

- 18. Anhang (Materialien usw.) -

4. Spiele



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Aufstand

Aufstand

■ **Kurzbeschreibung** Rücken an Rücken hinsetzen, gemeinsam aufstehen

Dauer: 5 – 7 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jgl., Erw.	Teilnehmerzahl: – 30 Spieler
	Aufwand Vorbereitung: Sehr gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering
	Material und Hilfsmittel: keines	Pers. Voraussetzungen: keine

■ **Ziele und Verwendungssituationen** Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ **Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort** Großer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden. Alternativ kann dieses Spiel auch draußen durchgeführt werden

■ **Spielbeschreibung** Es werden Paare gebildet. Diese suchen sich einen Platz im Raum und setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden. Dabei strecken sie ihre Beine aus. Sind diese Vorbereitungen abgeschlossen, müssen die Arme vor der Brust verschränkt werden. Die schwierige Aufgabe besteht nun darin, gemeinsam wieder auf die Beine zu gelangen

■ **Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips** Bei sportlichen Teilnehmern ist nach diesem „Aufstand“ zu zweit eine Steigerung auf 3, 4, 5 oder sogar 10 Spieler möglich. Die immer größer werdenden Gruppen versuchen dann gemeinsam auf die beschriebene Art und Weise aufzustehen.

Das Spiel eignet sich auch zur Förderung der Kooperation im Rahmen der Gruppenintegration

■ **Literatur** Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4. Aufl. 1996, Seelze



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Dirigent

Dirigent

Teilnehmerzahl:	Beliebig.
Dauer:	Ein klassisches Musikstück, zirka 3–5 Minuten.
Platzbedarf:	Gering.
Musikeinsatz:	Klassisches Musikstück.
Emotionalität:	Durch die Musik.
Körperkontakte:	Keine.
Requisiten:	Keine, außer dem Musikstück.
Vorbereitung:	Keine.
Erklärung:	Kaum.
Wirkung:	Spaß, Kreativität, Energieaufbau.
Anwendungsphase:	Jederzeit.



Eine ganz einfache und doch sehr wirksame Übung ist der »Dirigent«. Die meisten Menschen lieben Musik. Spielen Sie ein passendes klassisches (zum Beispiel Beethoven) oder modernes Stück an. Lassen Sie die Teilnehmer die Augen schließen, gegebenenfalls versehen Sie jeden mit einer Augenbinde.

»Stellen Sie sich nun alle vor, wie Sie dieses Stück von ... dirigieren. Sie sind selbst der berühmte Dirigent ... und haben vor sich Ihr komplettes ... Orchester. Steigern Sie sich in die Musik hinein, gehen Sie mit dem ganzen Körper mit.«



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Drachenschwanzjagd

Drachenschwanzjagd

■ Kurzbeschreibung

Zwei Drachen versuchen, den Schwanz des anderen Drachens zu erwischen (berühren)

Dauer: 5-7 Min.	Zielgruppe: Kin., Jgl., Erw.	Teilnehmerzahl: Mind. 10 - über 30
	Aufwand Vorbereitung: Sehr gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering
	Material und Hilfsmittel: je Untergruppe Tücher, Bindfäden, Schal oder Klopapier	Pers. Voraussetzungen: Keine

■ Ziele und Verwendungssituationen

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort

Großer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden. Alternativ kann dieses Spiel auch draußen durchgeführt werden

■ Spielbeschreibung

Die Teilnehmergruppe wird nach dem Zufallsprinzip in zwei Gruppen gespalten und sollen jeweils eine Kette bilden. Dazu werden die Hüften der Vorderperson mit den Händen umfasst. Das jeweils letzte Gruppenmitglied steckt sich ein Tuch (oder: Schal, Strumpf, ...) hinten so in die Hose oder in den Gürtel, dass es hinten wie ein Schwanz heraushängt. Das erste Gruppenmitglied ist der Drachenkopf und versucht im Spiel, den Drachenschwanz der anderen Gruppe zu erobern. Bis dies einem der beiden Drachen glückt, sind einige Verrenkungen der "Drachenkörper" (Spielerketten) nötig. Die Drachenkörper dürfen dabei an keiner Stelle auseinanderreißen.

Werden weitere Runden gespielt, sollten Kopf und Schwanz der Drachen neu besetzt werden. Das Spiel wird nach Einschätzung der Spielleitung beendet.

Variante: Der Drachenkopf versucht den eigenen Drachenschwanz zu schnappen.

■ Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tipps

Bei Bedarf können auch mehr als zwei Gruppen gebildet werden. Es empfiehlt sich jedoch in diesem Fall die Anwendung der Variante.

Es handelt sich bei der "Drachenschwanzjagd" um ein mitunter recht hektisches Spiel. So kommt es vor, dass der Drachenkörper schon mal auseinander reißt. In diesem Fall sollte das Spiel immer wieder kurzzeitig unterbrochen und die beiden Drachen neu formiert werden.

■ Literatur

Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4.Aufl. 1996, Seelze



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Ebbe und Flut

Ebbe und Flut

■ **Kurzbeschreibung**

Eine von der Spielleitung erzählte Geschichte wird von den Teilnehmern sofort mitgespielt

Dauer: 5 – 7 Min.	Zielgruppe: Kinder	Teilnehmerzahl: 10 – über 30 Spieler
	Aufwand Vorbereitung: gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering
	Material und Hilfsmittel: keines	Pers. Voraussetzungen: keine

■ **Ziele und Verwendungssituationen**

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ **Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort**

Großer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden. Alternativ kann dieses Spiel auch draußen durchgeführt werden

■ **Spielbeschreibung**

Der Spielleiter erzählt die Geschichte von einem Urlaubstag am Strand an der Nordsee. Die Spielgruppe muss die dargestellten Ereignisse (z.B. Drachen steigen lassen, starker Wind, im nassen Sand buddeln) simultan pantomimisch darstellen.

In unregelmäßigen Abständen integriert der Spielleiter in seine Geschichte die Wörter „Ebbe“ oder „Flut“. Wenn das Wort „Flut“ fällt, muss jeder sofort auf einen Stuhl oder Tisch steigen um sich so vor dem Wasser in Sicherheit zu bringen. Bei „Ebbe“ soll sich jeder Teilnehmer möglichst schnell flach auf den Boden legen.

■ **Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips**

Eventuell können noch weitere Signalwörter eingebaut werden: z.B. "Sonne" (mit den Armen einen großen Kreis formen) oder "Strand" (auf den Rücken legen).

■ **Literatur**

Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4. Aufl. 1996, Seelze



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Kissenrennen

■ Kurzbeschreibung

Kissenrennen

Zwei im Kreis sitzende Mannschaften Man teilt die im Kreis sitzende Gruppe in zwei Mannschaften ein. Jedes Team erhält ein Kissen und soll dieses möglichst so schnell weiter geben, dass das andere Team überholt wird.

Dauer: 5-7 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jug., Erw.	Teilnehmerzahl: 16 – 30 Spieler
Material 2 große Kissen	Aufwand Vorbereitung: sehr gering	Aufwand Durchführung: gering
	Material und Hilfsmittel: keines	Pers. Voraussetzungen: keine

■ Ziele und Verwendungssituationen

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung.
Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up.
Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort

geringer Platzbedarf. Es sollte ein enger Stuhlkreis gebildet werden

■ Spielbeschreibung

Die Gruppe sitzt im Kreis. Und wir durch Abzählen in zwei Mannschaften (abzählen 1,2,1,2,1...) geteilt. Eine Person aus dem Team 1 erhält ein Kissen. Das zweite Kissen geht an eine Person aus der Mannschaft 2 genau gegenüber Auf ein Startsignal werden die Kissen nun jeweils im Uhrzeigersinn an einen Mannschaftskameraden weitergegeben. Das Spiel endet wenn ein Kissen das Andere überholt bzw. berührt.

■ Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips

Es ist nicht erlaubt die gegnerische Mannschaft bei Weitergeben des Kissens zu behindern.



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Knoten-Spiele

Knoten-Spiele

■ Kurzbeschreibung	Die ganze Gruppe steht händehaltend im Kreis, ver- und entknotet sich									
	<table><tr><td>Dauer: 5 -10 Min.</td><td>Zielgruppe: Kinder, Jug., Erw.</td><td>Teilnehmerzahl: 10 – über 30 Spieler</td></tr><tr><td></td><td>Aufwand Vorbereitung: gering</td><td>Aufwand Durchführung: Sehr gering</td></tr><tr><td></td><td>Material und Hilfsmittel:</td><td>Pers. Voraussetzungen:</td></tr></table>	Dauer: 5 -10 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jug., Erw.	Teilnehmerzahl: 10 – über 30 Spieler		Aufwand Vorbereitung: gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering		Material und Hilfsmittel:	Pers. Voraussetzungen:
Dauer: 5 -10 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jug., Erw.	Teilnehmerzahl: 10 – über 30 Spieler								
	Aufwand Vorbereitung: gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering								
	Material und Hilfsmittel:	Pers. Voraussetzungen:								
■ Ziele und Verwendungssituationen	Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).									
■ Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort	Großer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden									
■ Spielbeschreibung	Die Teilnehmer treffen sich in der Raummitte und stehen dicht beieinander. Die Arme werden in die Höhe gestreckt und die Augen geschlossen. Nun wird die Gruppe verknotet, indem jede Hand die Hand eines anderen Teilnehmers ergreift. Die Spielleitung hilft und führt einzelne Hände zusammen, die sonst übrigbleiben würden. Die Gesamtgruppe hat die Aufgabe, sich zu entwirren bzw. zu entknoten, ohne die Hände loszulassen. Die Augen dürfen jetzt wieder geöffnet werden. Dabei können die Teilnehmer sich gegenseitig unterstützen, indem sie sich gegenseitig Ratschläge geben, an welchen Stellen durch Umdrehen, Übersteigen usw. "Entknotungen" am besten zu erreichen sind. VARIANTE: Zwei Spieler bleiben außen vor, die Gruppe verknotet sich und dann lösen die beiden durch ihre Anweisungen den Knoten. VARIANTE: Gruppe verknotet und entknotet sich blind. VARIANTE: Alle Spieler halten sich nicht an den Händen, sondern halten immer ein Tuch zwischen sich.									
■ Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips	Oft wird sich dieser Knoten nicht vollständig lösen lassen. Dies ist jedoch kein großer Nachteil. Wenn der Zeitpunkt erreicht ist, an dem keine weitere Entwirrung mehr möglich ist, wird das Spiel beendet oder von Neuem gestartet.									
■ Literatur	Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4.Aufl. 1996, Seelze Vgl. Praxismappe: Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Hrsg. Bundesjugendwerk der AWO, 1982, Bonn									



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Papparazzi

Papparazzi

■ **Kurzbeschreibung**

Zwei Leibwächter müssen eine prominente Persönlichkeit vor einem Papparazzo (Sensations-Reporter) schützen

Dauer: 5 – 7 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jgl., Erw.	Teilnehmerzahl: 10 – 30 Spieler
	Aufwand Vorbereitung: Sehr gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering
	Material und Hilfsmittel: keines	Pers. Voraussetzungen: keine

■ **Ziele und Verwendungssituationen**

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ **Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort**

Großer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden. Alternativ kann dieses Spiel auch draußen durchgeführt werden

■ **Spielbeschreibung**

Zunächst werden Kleingruppen mit je vier Personen gebildet. Ein Teilnehmer ist jeweils die prominente Persönlichkeit. Zwei weitere schlüpfen in die Rolle von Leibwächtern, die diese Berühmtheit vor Angriffen von außen schützen. Die vierte Person ist der Papparazzo bzw. der Klatschreporter, der unbedingt ein Interview mit der prominenten Persönlichkeit führen will.

Die Leibwächter sowie der prominente Star bilden einen Kreis und fassen sich an die Hände. Der Skandalreporter versucht nun Kontakt aufzunehmen, in dem er ein Körperteil des Prominenten berührt. Dies ist nicht ganz einfach, denn die Leibwächter versuchen dies energisch zu verhindern. Der Sensationsreporter benötigt für dieses Vorhaben eine Menge Findigkeit und muss sehr beweglich sein. Wird die prominente Person berührt, wechseln die Rollen.

■ **Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips**

Es handelt sich hierbei um ein sehr bewegungsintensives Spiel, das nur in größeren Räumen gespielt werden kann. Der Abstand der einzelnen Kleingruppen muss so groß wie möglich sein.

Eine schöne, aber teure Variante: Die Papparazzi erhalten Sofortbild-Kameras und haben drei Versuche für ein Foto des verfolgten Prominenten.

■ **Literatur**

Vgl. Jürgen Fritz, M. Grünewald Verlag, Mainz 1999 („Bodyguard)



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Schatten

Schatten

Die Bewegungen eines Spielpartners müssen möglichst genau kopiert werden

Dauer: 10-12 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jug., Erw.	Teilnehmerzahl: 10 – 30 Spieler
Material Musik	Aufwand Vorbereitung: gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering
	Material und Hilfsmittel: keines	Pers. Voraussetzungen: keine

■ **Ziele und Verwendungssituationen**

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ **Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort**

Großer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden

■ **Spielbeschreibung**

Jeder Teilnehmer sucht sich zu Beginn dieses Spiels einen Partner. Einer eines jeden Paares ist nun für 5 Minuten der Schatten seines Mitspielers. Er hat die Aufgabe, die Bewegungen seines Partners so präzise wie möglich nachzuahmen bzw. mitzuvollziehen. Nach Ablauf der 5 Min. werden die Rollen gewechselt

■ **Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips**

keine

■ **Literatur**

Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4. Aufl. 1996, Seelze



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Spots in Movement

Spots in Movement

■ **Kurzbeschreibung** Sich bei Musik durch den Raum bewegen und bei Musik-Stop kleine Aufgaben erledigen.

Dauer: 5-10 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jug., Erw.	Teilnehmerzahl: 10 – 30 Spieler
Material Musik	Aufwand Vorbereitung: sehr gering	Aufwand Durchführung: gering
	Material und Hilfsmittel: keines	Pers. Voraussetzungen: keine

■ **Ziele und Verwendungssituationen** Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ **Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort** Großer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden

■ **Spielbeschreibung** Alle Teilnehmer bewegen sich nach flotter Musik im Raum. In kurzen Abständen wird die Musik unterbrochen (oder sehr leise gestellt) und von der Spielleitung schnell erfüllbare Aufgaben genannt, die alle Mitspieler sofort umsetzen müssen.

Beispiele:

- die anderen auf vielfältige Weise begrüßen, z.B. einander auf die Schulter klopfen, den anderen mit der Hand "eine lange Nase zeigen", sich lachend und ausgiebig die Hände schütteln, sich aus der Distanz wie auf einer Party zuprosten usw.
- ein Gewühl auf dem überfüllten Bahnhof darstellen, sich hektisch bewegen und den anderen immer ganz knapp ausweichen (Karambolagen vermeiden)

Redensarten wörtlich darstellen, etwa: „jemandem ein Auge zuwerfen“, „jemandem die Stim bieten“, jemanden ins Herz schließen“, „jemandem etwas verkauen“, „jemandem den Buckel runterrutschen“, „jemanden in den Schatten stellen“, „jemanden in die Enge treiben“, „jemanden den Spiegel vorhalten“, „jemanden übers Ohr hauen“, „jemanden auf den Arm nehmen“, „jemanden einen Floh ins Ohr setzen“, „jemandem Honig um den Bart schmieren“, „jemanden einseifen“, „jemanden festnageln“, „sich dünne machen“, u.v.m.

■ **Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips** keine

■ **Literatur** Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4. Aufl. 1996, Seelze
Vgl. Praxismappe: Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Hrsg. Bundesjugendwerk der AWO, 1982, Bonn



9.4 Aktivierung und Energieaufbau

Verfolgungsjagd

■ Kurzbeschreibung

Beim Umhergehen muss einer der Teilnehmer unauffällig verfolgt und bei Musik-Stop "erwischt" werden.

Dauer: 5-7 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jug., Erw.	Teilnehmerzahl: 10– 30 Spieler
Material Musik	Aufwand Vorbereitung: sehr gering	Aufwand Durchführung: gering
	Material und Hilfsmittel: keines	Pers. Voraussetzungen: keine

■ Ziele und Verwendungssituationen

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort

Großer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden

■ Spielbeschreibung

Alle Teilnehmer gehen bei flotter Musik umher. Jeder soll sich eine Person auswählen und diese unauffällig beschatten bzw. verfolgen. Wenn die Musik aufhört, laufen alle zu ihrem "Opfer" und legen eine Hand auf dessen Schulter. Dieser Vorgang kann öfters wiederholt werden.

■ Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips

keine

■ Literatur

Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4. Aufl. 1996, Seelze

HO 1.4

Pfeifenputzer

- 200-Euro-Schein
- Leuchtturmwärter
- Cheerleader-Pompons
- Hubschrauberlandeplatz
- Elvis
- Busfahrerin
- Geburtstagskind
- Bungee-Jump
- Fallschirmsprung
- Zombieapokalypse
- Osterei
- Christbaumkugel
- Kläranlage
- Heißluftballon
- Schiffsfahrt
- Sinn des Lebens
- Blumenstrauß
- Autorennen



9.5 Spaß, Emotionen, Stimmung

Obstkorb

Obstkorb

Kurzbeschreibung

Spieler mit gleichem Merkmal tauschen ihre Plätze

Dauer: 10 bis 15 Min.	Zielgruppe: Kin., Jgl., Erw.	Teilnehmerzahl: 10 bis 30 Spieler
	Aufwand Vorbereitung: Gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering
	Material und Hilfsmittel: Vorbereitete Zettel mit verschiedenen Früchten (Apfel, Zitrone, Erdbeere, Banane) Jede Frucht muss mindestens dreimal, besser viermal vorkommen	Pers. Voraussetzungen: Keine

Ziele und Verwendungssituationen

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort

Mittlerer Platzbedarf

Spielbeschreibung

Die Gesamtgruppe bildet einen Stuhlkreis. Jeder Mitspieler erhält einen Zettel auf dem eine Obst-Sorte vermerkt oder aufgezeichnet ist. Der Spielleiter steht innerhalb dieses Kreises. Er beginnt das Spiel und nennt eine Obstsorte (z.B. "Apfel"). Alle Teilnehmer, die diese Obstsorte zugelost bekommen haben, müssen nun ihre Plätze tauschen (jeder muss also einen anderen Platz einnehmen). Die Mitspieler werden von der Leitung ermuntert, nicht gleich aufzuspringen, sondern vorher durch Blickkontakt und Mimik mit den anderen (möglichen) "Tauschpartnern" zu kommunizieren. Der Spieler in der Mitte versucht einen durch die Platzwechsel kurzzeitig frei gewordenen Stuhlplatz zu besetzen. Gelingt ihm dies, bleibt ein anderer Teilnehmer in der Mitte übrig, der keinen Stuhlplatz erhalten hat. Dieser benennt nun in der beschriebenen Weise seinerseits eine neue Obstsorte usw.

Nach einem oder zwei Misserfolgen hat der Spieler in der Kreismitte auch die Möglichkeit „Obstsalat“ zu rufen. In diesem Fall müssen alle Teilnehmer untereinander die Plätze tauschen. Dabei ist es nicht erlaubt, sich einen benachbarten Platz auszusuchen.



Es ist wichtig, dass dieses Spiel nicht „totgespielt“, sondern rechtzeitig beendet wird, bevor Langeweile aufkommt. Wenn der Spieler in der Kreismitte trotz mehrmaliger Versuche keinen neuen Platz erhalten hat, sollte ihn die Spielleitung an die Möglichkeit „Obstsalat“ erinnern. Das Spiel eignet sich auch zur Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust

■ **Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tipps**

Es ist wichtig, dass dieses Spiel nicht „totgespielt“, sondern rechtzeitig beendet wird, bevor Langeweile aufkommt. Wenn der Spieler in der Kreismitte trotz mehrmaliger Versuche keinen neuen Platz erhalten hat, sollte ihn die Spielleitung an die Möglichkeit „Obstsalat“ erinnern. Das Spiel eignet sich auch zur Gestaltung von geselligen Treffen und „Bunten Abenden“.

■ **Literatur**

Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4. Aufl. 1996, Seelze
Vgl. Praxismappe: Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Hrsg. Bundesjugendwerk der AWO, 1982, Bonn



9.5 Spaß, Emotionen, Stimmung

Ozeanwelle

Ozeanwelle

■ Kurzbeschreibung

Ein Teilnehmer muss den einzigen freien Platz im Stuhlkreis erobern, der durch ständiges schnelles Weiterrücken der anderen Spieler ständig seine Position wechselt.

Dauer: 10 Min.	Zielgruppe: Kin., Jgl., Erw.	Teilnehmerzahl: - bis 30 Spieler
	Aufwand Vorbereitung: Sehr gering	Aufwand Durchführung: Gering
	Material und Hilfsmittel: Keines	Pers. Voraussetzungen: Keine

■ Ziele und Verwendungssituationen

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

■ Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort

Mittlerer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden.

■ Spielbeschreibung

Für dieses Spiel bildet die Gesamtgruppe einen engen Stuhlsitzkreis. Die Stühle sollen so eng wie möglich zusammengedrückt werden, so dass keine Lücken entstehen. Ein Teilnehmer oder der Spielleiter stellt sich in die Mitte des Kreises. Dessen Stuhl ist also nicht besetzt. Die Person in der Mitte ruft nun "Ozeanwelle links!" Auf dieses Kommando hin rückt der Teilnehmer rechts neben dem freien Stuhl schnell nach links, der Nächste folgt sofort usw. Der Spieler in der Mitte muss versuchen, den freien Platz zu erobern, welcher sehr schnell im Kreis herum wandert. Oft wird er knapp zu spät kommen und sich auf einen anderen Teilnehmer "draufsetzen". Hat er schließlich den freien Platz belegt, so muss der Teilnehmer rechts von ihm (die sich eigentlich dort hinsetzen wollte) in die Mitte wechseln und das Spiel beginnt erneut. Das Kommando „Ozeanwelle rechts!“ gilt entsprechend für die andere Richtung.

■ Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tipps

Das Gruppenmitglied, das den Anfang in der Mitte macht, sollte kein zurückhaltender Teilnehmer sein. Denn das Besetzen des ständig wechselnden freien Stuhls erfordert einige Dynamik. Zu rücksichtsloses "Drauflosspringen" sollte jedoch gleich unterbunden werden. Es ist darauf zu achten, dass die Stühle während der Rotation nicht auseinander driften. In diesem Falle ist das Spiel zu unterbrechen und die Stühle müssen neu geordnet werden. Das Spiel eignet sich auch zur Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust.

■ Literatur

Vgl. Praxismappe: Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Hrsg. Bundesjugendwerk der AWO, 1982, Bonn



9.5 Spaß, Emotionen, Stimmung

Pferderennen

Kurzbeschreibung

Pferderennen

Die Gruppe hockt in einem engen Kreis auf den Knien zusammen und vollzieht gemeinsam ein Pferderennen nach.

Dauer: 5 – 7 Min.	Zielgruppe: Kinder, Jgl., Erw.	Teilnehmerzahl: 10 – 30 Spieler
	Aufwand Vorbereitung: Sehr gering	Aufwand Durchführung: Sehr gering
	Material und Hilfsmittel: keines	Pers. Voraussetzungen: keine

Ziele und Verwendungssituationen

Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust während einer Veranstaltung. Lockerung nach einer längeren Pause, oder zum Warming up. Geeignet für den Einsatz bei Kurzveranstaltungen, Tagesveranstaltungen und mehrtägigen Veranstaltungen (z.B. Seminaren, Einwohnerversammlungen, Kinder- und Jugendforen oder Zukunftswerkstätten).

Äussere Voraussetzungen am Veranstaltungsort

Mittlerer Platzbedarf. Sollte Stühle und Tische stören, sollten diese an den Rand gestellt werden

Spielbeschreibung

Die Teilnehmer knien sich in einen sehr engen Kreis. Die Körper sollen sich dabei (Bein an Bein, Schulter an Schulter) berühren. Die Spielleitung beschreibt ein Pferderennen. Dieses Pferderennen muss mit den passenden Bewegungen von den Teilnehmern mitgespielt werden.

Pferde am Start: mit den Spitzen der flachen Hände leicht ("nervös") auf die eigenen Oberschenkel schlagen

Startfahne geht hoch: mit den flachen Händen in schneller Folge laut auf die Oberschenkel schlagen (trommeln)

Rechtskurve / Linkskurve: Oberkörper nach rechts bzw. links beugen, dabei weiter auf die eigenen Oberschenkel klatschen

Sprung: mit beiden Händen in Richtung Kreismitte auf den Boden klatschen

Doppelsprung: zweimal in Richtung Kreismitte auf den Boden klatschen

Wassergraben: alle Finger locker auf dem Boden auftippen ("wirbelnd") und dazu wie in Comic-Heften das Geräusch nachmachen: "Plätscher, plätscher, plätscher, plätscher!"

Der kleine Mann: den rechten Zeigefinger nach oben strecken und dazu laut "Hey!" rufen

Sturz: die Hände nacheinander ("leimend") auf den Boden fallenlassen

Wette verloren: mit der linken Faust auf den Schenkel klatschen und



dazu laut rufen: "Buuuuuh!"

Zuschauer: in die Hände klatschen und laut johlen

Zieleinlauf: Temposteigerung beim Klatschen auf die Oberschenkel

Nach einem "Trainings-Vorlauf" wird das Rennen gestartet. Die Spielleitung schildert den Rennverlauf, indem sie die obigen Ereignisse sinnvoll zu einer spannenden Reportage zusammenfügt. Natürlich können einige besonders beliebte Geschehnisse ("Wassergraben", "Der kleine Mann") mehrfach eingesetzt werden. Ergänzend zur obigen Auflistung kann sich die Spielleitung vorher eigene lustige Renn-Ereignisse ausdenken und sinnvoll einbauen.

- **Sonstige Hinweise insb. Knackpunkte und Tips** Es ist bei diesem Spiel besonders wichtig, dass die Teilnehmer wirklich sehr eng, also Schulter an Schulter im Kreis knien. Gerade bei den Kurven fällt der Kreis sonst auseinander.
Teilnehmer mit Knieproblemen sollten "Pferderennen" nicht mitspielen.
- **Literatur** Vgl. Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen, 4. Aufl. 1996, Seelze

5. Moderationsmethode als permanente Visualisierungs- und Partizipationsmethode

M6.4 Die einfache Kartenfrage (Moderationsmethode)

Kurzbeschreibung:

Die einfache Kartenfrage ist eine sehr praktische Methode, um mit Gruppen strukturiert zu einer Fragestellung zu arbeiten. Durch die Unterstützung einer Moderatorin oder eines Moderators können alle Mitglieder einer Arbeitsgruppe ihre Beiträge zu dieser Frage (z.B. Ideen, Wünsche, Erfahrungen, Kritikpunkte etc.) auf Moderationskarten schreiben und anschließend, gemeinsam mit der Moderation, an Pinnwänden sortieren. Somit entsteht einerseits ein Gesamtüberblick über die Breite des Spektrums der unterschiedlichsten Beiträge, andererseits werden aber auch ihre Gemeinsamkeiten und Schwerpunkte erkennbar, welche die Weichen für eine Weiterarbeit stellen können.

Methodentyp: Kreativmethode

Empfohlenes Mindestalter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: drei bis 12 Personen. Bei größeren Gruppen ist es besser, diese aufzuteilen.

Dauer: 30 bis 45 Minuten

Ort: Rinnen, Draußen zu arbeiten, ist bei gutem Wetter aber auch möglich – wenn es nicht zu windig ist.

Materialbedarf:

pro Kleingruppe

- mindestens zwei Pinnwände, bespannt mit Moderationsposter oder Packpapier
- Moderationsstreifen für die Leitfrage
- ausreichend Moderationskarten (mindestens 100 Karten einer Farbe)
- für jede(n) Teilnehmende(n) einen Moderationsmarker und Reservestifte
- ausreichend Nadelkissen und Pinnnadeln
- einen dicken Edding
- zwei Klebestifte

Ziele:

Ziele der einfachen Kartenfrage sind

- das Sammeln von Fachwissen, Erfahrungen, Ideen, Wünschen, Kritikpunkten, Problemen oder Lösungen zu einer bestimmten Fragestellung
- das gemeinsame Sortieren der gesammelten Beiträge nach Themenbereichen
- das Transparentmachen der Richtung, in der eine Gruppe arbeiten will

Weitere Infos vorhanden zu:

Durchführung Hinweise zur Durchführung Pädagogische Hinweise Vorbereitung

Voraussetzungen an den Veranstaltungsort Quelle

Durchführung:

Einstieg

Ihr steht vor den zwei bis drei Pinnwänden, die Arbeitsgruppe sitzt im Halbkreis, so dass sie euch und die Pinnwände gut sehen kann. In Griffweite befindet sich das vorbereitete Moderationsmaterial sowie die Leitfrage.

Zu Beginn erklärt ihr kurz das Ziel und den Ablauf der Arbeitseinheit, bspw. so: „Wir wollen mit euch mit Hilfe der Moderationsmethode auf diesen kleinen Karten (hierbei Karte zeigen) eure Wünsche und Ideen für unsere Wahlparty sammeln und gemeinsam an diesen Pinnwänden (hierbei auf die Pinnwände zeigen) sortieren. Danach können wir zusammen ermitteln, wo eure Interessenschwerpunkte liegen. In einer nächsten Arbeitseinheit könnt ihr zu einigen der gesammelten Ideen Arbeitsgruppen bilden und darin eure Ideen weiter ausarbeiten.“.

Bevor ihr die Visualisierungsregeln der Moderationsmethode vorstellt, lasst ihr die Teilnehmenden sich mit dem von euch vorbereiteten Karten und Stiften versorgen und wartet, bis wieder Ruhe eingekehrt ist, so können sie euren Beschreibungen besser folgen.

Erklärt kurz die Visualisierungsregeln, damit die Methode auch problemlos funktioniert:

1. nur einen Aspekt, einen Gedanken oder eine Idee pro Karte aufschreiben
(denn nur so können die Beiträge anschließend sortieren werden!),
2. besser in Halbsätzen als nur in Stichworten schreiben
(ca. sieben Worte in drei Zeilen lassen sich noch gut ablesen),
3. bitte in Druckbuchstaben und nicht in Schreibschrift schreiben
(wenn ihr Groß- und Kleinbuchstaben verwendet, liest es sich einfacher),
4. bitte nur mit dem Moderationsmarker mit seiner breiten Seite schreiben
(so lässt sich der Beitrag sogar aus sechs Metern Entfernung noch gut lesen)
5. jeden Beitrag aufschreiben, auch wenn einem die Schreibweise eines Wortes mal entfallen ist, oder man nicht weiß, wie es nach der x-ten Rechtschreibreform nun letztendlich geschrieben wird
(es ist wichtiger sich mit seinen Beiträgen zu beteiligen, als panisch Schreibfehler zu vermeiden und nichts beizutragen)

Leitfrage anmoderieren

Ihr pinnt die Leitfrage für alle Teilnehmenden gut sichtbar an eine Pinnwand, leitet sie mit wenigen Sätzen ein und lasst euch auf Zuruf von den Teilnehmenden ein oder zwei Antwortbeispiele geben, oder ihr gebt zur Fragestellung ein eigenes Beispiel vor. Wenn es keine Verständnisfragen mehr gibt, kann es losgehen.

Schreiben der Beiträge (Sammeln)

Die Teilnehmenden bekommen nun fünf bis zehn Minuten Zeit, ihre Beiträge auf die Karten zu schreiben. Nach der abgelaufenen Zeit, oder wenn der Schreibfluss der Teilnehmenden versiegt, bittet ihr sie darum, sich ihre Karten noch einmal anzuschauen und eine von euch festgelegte Anzahl von den Karten, die den Teilnehmenden besonders wichtig sind, aus ihrem

Kartestapel auszusuchen und sie euch mit dem Schriftbild nach unten zu überreichen.

Das Sortieren der Beiträge (Ordnen und Clustern)

Das Sortieren der Teilnehmerbeiträge ist der Kern der Moderationsmethode. Hierbei habt ihr die Aufgaben, mit aktiver Unterstützung der Teilnehmergruppe Karte für Karte ihrem inhaltlichen Zusammenhang nach an die Pinnwände zu pinnen. Ihr pinnt die Karten der Teilnehmenden also nicht an die Stellen, von denen ihr selbst meint, dass die Karte genau dort hingehört, sondern ihr seid gewissermaßen der „verlängerte Arm“ der Gruppe. Ihr führt nur aus, was die Gruppe euch aufträgt. Euer Ziel ist es, durch Unterstützung der Gruppe die Karten nach Sinnzusammenhang zusammenzupinnen, damit im Laufe der Moderation allmählich Ansammlungen von Karten, sogenannte „Cluster“, (engl. für Haufen, Ansammlung, Traube oder Bündel) entstehen, deren Beiträge ihrem Inhalt nach in einem Zusammenhang stehen.

Zu Beginn mischt ihr den Kartenstapel mit den Beiträgen der Gruppe noch einmal durch. Dann lest ihr die erste Karte vor und zeigt sie dabei so den Teilnehmenden, dass diese den Kartentext mitlesen können.

Die erste Karte pinnt ihr am besten an der linken Pinnwand etwas unterhalb der Leitfrage an, so dass noch ein Überschriften-Oval dazwischen passt, denn in der Moderation wird von links nach rechts gearbeitet – wie beim Lesen in unserem Kulturkreis. Auch die zweite Karte stellt ihr so vor. Ab jetzt werden die Teilnehmenden allerdings zu jeder neuen Karte gefragt, wo diese hingehängt werden soll. Entscheidet die Gruppe, dass der Beitrag einer neuen Karte zur einer anderen Karte passt, so wird die Karte neben diese oder darunter gepinnt. Eröffnet ein neuer Beitrag ein neues Themenfeld, so pinnt ihr die Karte deutlich entfernt zu den anderen Karten an die Wand. So sortiert ihr gemeinsam mit der Gruppe alle Beiträge ihrem Inhalt nach.

Die Cluster machen die unterschiedlichen Themenbereiche, die für die Gruppe in der Leitfrage stecken, sichtbar. Außerdem lassen sich nun die von verschiedenen Teilnehmenden eingebrachte Beiträge gleichen Inhalts (Mehrfachnennungen) hervorragend erkennen und man sieht, dass mehr als einer Person ein bestimmtes Anliegen durch den Kopf geht. Karten mit gleichen oder ähnlichen Beiträgen werden von euch nicht abgenommen oder so übereinander gesteckt, dass man nur noch die obere Karte sieht, sondern diese Karten verbleiben neben- oder untereinander und für alle sichtbar im gleichen Cluster. – Denn jeder Beitrag ist gleich viel wert!

Oberbegriffe finden

Wenn alle Cluster mit Zustimmung der Gruppe feststehen, sammelt ihr zu den einzelnen Clustern Überschriften (sog. Oberbegriffe). Oberbegriffe sollen so aussagekräftig sein, dass der Inhalt und die Tendenz des Clusters aus ihnen hervorgeht. Wenn die Cluster nun feststehen und mit den Oberbegriffen versehen sind, werden sie mit einem dicken, farbigen Faserschreiber möglichst dicht an den Clustern eingerahmt.

Schluss

Zum Ende der Moderation fasst ihr das Gesamtergebnis noch einmal zusammen, bedankt euch bei den Teilnehmenden für die Mitarbeit und/oder leitet nun ggf. die weiteren Arbeitsschritte oder eine wohlverdiente Pause ein. Abschließend können alle Moderationskarten sowie die Leitfrage mit Klebestiften auf das Moderationsposter geklebt werden, damit ihr ein Posterprotokoll habt.

Hinweise zur Durchführung:

Zum Umgang mit Karten, über die endlos debattiert wird

Karten doppeln

Es kann vorkommen, dass die Gruppe bei einem Teilnehmerbeitrag einen besonders hohen Diskussionsbedarf hat, weil sie nach unterschiedlicher Meinung in zwei Cluster gehören kann. Dann könnt ihr der Gruppe vorschlagen, ob die Karte ein zweites Mal geschrieben und auf diese Weise in beide zur Diskussion stehen Cluster gepinnt werden soll. Wenn die Gruppe damit einverstanden ist, wird die Karte von euch oder einem Freiwilligen aus der Gruppe abgeschrieben und beide Karten in die entsprechenden Cluster gepinnt.

Karten blitzen

Karten, die der Gruppe mehr Probleme bei der Einigung bereiten oder bei denen noch Diskussionsbedarf besteht, könnt ihr durch einen kleinen „Hochspannungsblitz“ kennzeichnen. Über so geblitzte Karten wird später beraten. Denn oftmals entsteht im weiteren Verlauf des Sortierens bei allen Beteiligten größere Klarheit darüber, wie mit dieser Karte zu verfahren ist. Gibt es eine Kontroverse über die geblitzte Karte, so schreibt ihr die Argumente und Gegenargumente auf ovale Karten und pinnt sie neben die geblitzte Karte. Achtung! Mit dem Verfahren des Blitzens von Karten solltet ihr sparsam umgehen, denn ein „Blitzlicht-Gewitter“ macht die Pinnwand unübersichtlich.

Pädagogische Hinweise:

Bevor ihr diese Methode das erste Mal anwendet, ist es praktisch, wenn ihr sie zunächst einmal in eurem Team ausprobiert. Nehmt euch dazu ein interessantes Thema mit einer einfachen Kartenfrage, die euch wichtig erscheint. Führt die Moderation durch und erlebt, wie es ist, Karten vorzulesen, anzupinnen und dabei mit der Gruppe in Kontakt zu sein. Gebt der Moderatorin oder dem Moderator anschließend ein wertschätzendes Feedback. Davon können alle Beteiligten viel lernen.

Vorbereitung:

Der Zeitrahmen

Die Anzahl der zu bearbeitenden Karten ist abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit. Ihr solltet die Methode allerdings in einem Zeitrahmen von höchstens 45 Minuten durchführen. In dieser Zeit können die Teilnehmenden aufmerksam und konzentriert arbeiten, danach wird es schwierig und zäh. Um in diesem Zeitrahmen die Beiträge zu schreiben, zu sortieren, eventuelle Verständnisfragen zu stellen und anschließend auch noch für sie Oberbegriffe zu finden, solltet ihr euch darauf einstellen, nicht mehr als allerhöchstens 48 Beiträge von den Teilnehmenden einzusammeln. Zusammen mit den Oberbegriffen passen auch kaum mehr Karten auf zwei Pinnwände. Entsprechend müsst ihr berechnen, wie viele Karten jede(r) Teilnehmende abgeben darf. Nehmt lieber weniger als zu viele Karten von den Teilnehmenden an, so erspart ihr euch unnötigen Zeitdruck und vermeidet, im Stress zu moderieren!

Der Ideenspeicher

Alle geschriebenen Karten, die Teilnehmenden eventuell noch bei sich haben, könnt ihr nach Abschluss der Moderation in einem zweiten Durchgang einsammeln. Diese kommen zunächst in den sogenannten „Ideenspeicher“, z.B. einer Box, damit sie nicht in Vergessenheit geraten. Bei Bedarf können die Karten zu einem späteren Zeitpunkt, bspw. in einer Kleingruppenar-

beitsphase, noch verwendet werden.

Voraussetzungen an den Veranstaltungsort:

Ihr benötigt einen ruhigen, hellen Raum mit Platz für zwei bis drei Pinnwände sowie einen Stuhlhalbkreis für die Arbeitsgruppe.

Quelle:

Metaplan (Hrsg.): Fibel zur Metaplantechnik. Wie man mit der Metaplantechnik Gruppengespräche moderiert, Quickborn, ohne Jahr, S. 13 f.

Hinweise zur Visualisierung

Tipps für das Anfertigen von Moderationsplakaten

Moderationsplakate erfüllen grundsätzlich die folgenden Kriterien:

- sie sind in den Formulierungen verständlich
- sie sind in der Gestaltung übersichtlich
- sie sind für alle Teilnehmenden gut zu sehen und lesbar
- sie haben eine Struktur
- sie sind ansprechend gestaltet

Gerade für Moderationsanfänger ist es sinnvoll, möglichst viele Plakate im Vorfeld herzustellen, jedoch wirkt es lebendiger, wenn ein Plakat während des Diskussionsprozesses entsteht. Es ist auch möglich, dass die Struktur für spontan angefertigte Plakate vorbereitet wird und die aktuellen Inhalte und Impulse während der Moderation festgehalten werden. So können zum Beispiel Plakate mit Überschriften für einzelne thematische Abschnitte mitgebracht werden. Aber Vorsicht vor zu perfekten Plakaten. Wenn im Vorfeld viel Mühe für die Gestaltung eines Plakates investiert wurde, lässt es wenig spontane Ergänzungen oder gar Korrekturen zu. Moderation lebt vom aktuellen Geschehen und dem Arbeiten im Hier und Jetzt!

Tipps für das Schreiben an Flipchart oder Pinnwand

- Es wird so groß geschrieben, dass der Text aus Sicht der Teilnehmenden gut lesbar ist. Jedoch wird auch nicht größer als nötig geschrieben, damit die Übersichtlichkeit erhalten bleibt. Die Schriftgröße muss zur Bedeutung und zur Menge des Textes passen.
- Nach Möglichkeit Groß- und Kleinbuchstaben verwenden, keine Versalien und einen engen Buchstabenabstand wählen. Die Unter- und Oberlängen von Buchstaben werden möglichst kurz gehalten. Das erleichtert das Lesen und die Orientierung auf dem Plakat.

Tipps für das Beschriften von Moderationskarten

Bei der Arbeit mit Moderationskarten gelten folgende Regeln:

- Jeweils nur einen Aspekt auf eine Karte schreiben, um die Karten später thematisch ordnen zu können.
- Möglichst in Halbsätzen antworten, da einzelne Stichworte oft zu unklar und ganze Sätze zu ausführlich sind. Als Faustregel gilt: maximal sieben Wörter auf eine Karte.
- Jede Karte wird höchstens in drei Zeilen beschrieben, die Karten sind aus etwa acht Metern Entfernung noch gut lesbar.
- Es werden Druckbuchstaben verwendet, da Schreibschriften sehr individuell und schlechter lesbar sind.
- Beim Schreiben Groß- und Kleinbuchstaben verwenden, da das Auge so die Wortbilder erfassen kann und nicht jeder einzelne Buchstabe gelesen werden muss.
- Die breite Seite der Stifte benutzen, um eine gut lesbare Schrift zu erzielen.
- Einzelne Beiträge nicht direkt auf die Papierbögen schreiben, da die einzelnen Beiträge dann nicht mehr thematisch sortiert werden können.

Tipps für die Moderation

Die Moderation führt und leitet die Gruppe durch ein Gespräch bzw. durch einen Prozess. Dabei ist sie lediglich Geburtshelfer für Ideen, das heißt, sie arbeitet inhaltlich nicht mit, sollte aber dennoch sachkundig sein und die wesentlichen Zusammenhänge, Begriffe und Gesetzmäßigkeiten des Themas verstehen, um kompetente, weiterführende Fragen und Sequenzen vorschlagen zu können.

Für den Prozess ist es wichtig, dass die Moderation stets den roten Faden im Auge behält und die Gruppe darauf verweist, damit ein Abkommen vom Thema verhindert wird. Nebenthemen oder auch Kritik können auf Karten festgehalten und an einer zusätzlichen Tafel aufgehängt werden, was den Vorteil hat, dass diese Gedanken nicht verloren gehen, den Gesprächsverlauf und roten Faden aber auch nicht stören.

Nachdem die Moderation ins Thema eingeführt hat, animiert sie die Gruppe, initiiert Denimpulse und gibt Anregungen. Dabei gilt der Grundsatz: Mehr fragen als sagen! Sie spiegelt Fragen aus der Gruppe ins Plenum zurück.

Die Moderation zeigt der Gruppe den methodischen und inhaltlichen Verlauf auf, fasst immer wieder Zwischenergebnisse zusammen und verdeutlicht der Gruppe die bisher gegangenen Teilschritte.

Im Prozess muss die Moderation flexibel handeln. Das heißt, sie lässt gegebenenfalls eine Frage weg oder nimmt einen anderen Faden auf, wenn es für die Ergebnisse der Gruppe förderlich ist. Sie entscheidet oftmals situativ und sollte deshalb die Befähigung – und den Spaß – an der erforderlichen Spontaneität mitbringen.

Die Moderation sollte alles in allem ...

- eine angenehme Atmosphäre schaffen
- viele Gesprächsgelegenheiten geben und das Gespräch offenhalten
- alle Teilnehmenden in das Gespräch integrieren
- die Reihenfolge der Wortmeldungen im Auge haben
- Gesprächsergebnisse zusammenfassen und festhalten
- für alle Erfolge schaffen und benennen
- offensichtliche oder unterschwellige Konflikte thematisieren
- immer wieder aktivierende, weiterführende Fragen stellen
- die Teilnehmenden motivieren, aktivieren, ermuntern und neugierig machen
- die Leistungsbereitschaft der Gruppe fördern und herausfordern
- bei zwischenmenschlichen Problemen vermitteln

Die Moderation sollte nicht ...

- alles besser wissen oder selbst zu viel reden
- sich in den Mittelpunkt drängen oder geltungssüchtig sein
- mit anderen Gruppenmitgliedern konkurrieren
- eine aggressive Stimmung zulassen

- werten oder manipulieren
- Scheinbeteiligung praktizieren durch nachträgliches Absegnen bereits getroffener Entscheidungen

Persönliche Eigenschaften der Moderation sollten sich dadurch auszeichnen, dass sie ...

- ein offenes Ohr hat und geduldig ist
- motivieren kann
- authentisch ist
- feinfühlig ist und handelt
- zuhören kann und andere ausreden lässt
- einfühlsam ist und Ruhe ausstrahlt
- sich kurz fassen und zurückhalten kann
- die Teilnehmenden ernst nimmt

Gesprächsregeln

Formulieren von Fragen

Die richtige Frage zu stellen, ist bei der Moderation von großer Bedeutung. Sie soll jeden Einzelnen neugierig machen, anregen und eine Diskussion bzw. Interaktion auslösen. Deshalb sollten beim Formulieren der Fragen folgende Aspekte beachtet werden:

Die Frage sollte ...

- offen gestellt sein und ein breites Antwortspektrum zulassen
- eine Meinungsstreuung sichtbar machen
- Gruppentransparenz schaffen
- eine persönliche Betroffenheit auslösen
- ggf. auch einmal ein wenig provozieren, um Antworten zu erhalten
- kurz und prägnant formuliert sein
- konkret und eindeutig sein
- für alle Teilnehmenden verständlich sein
- Meinungen, Vorschläge, aber kein Spezialwissen erfragen
- die Gruppe inhaltlich weiterführen

Die Frage sollte nicht ...

- eine Doppelfrage mit „und“ oder „oder“ sein
- nur mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sein
- suggestiv gestellt sein („Meinst du nicht auch, dass ...“)
- sarkastisch oder ironisch sein
- doppelte Verneinungen enthalten
- kompliziert formuliert sein
- verschnörkelte Einleitungen enthalten („Gehe ich recht in der Annahme, dass ...“)
- Streit in der Gruppe provozieren oder die Stimmung trüben
- zu banal und vorhersehbar sein
- zu vage oder allgemein gestellt sein
- wertend formuliert sein

- die Inkompetenz der Gruppe oder von Einzelnen herausstellen

Bei der Formulierung von Fragen sollte unbedingt beachtet werden, dass

- die Zielsetzung im Auge behalten wird
- die grammatikalische Form gewahrt wird (das Fragewort gehört an den Anfang)
- mögliche Antworten auf die Frage schon versuchsweise bei der Formulierung „vorge-dacht“ werden, um die Diskussionsrichtung der Frage in Richtung des Gruppenzieles zu lenken

Präsentation von Zwischenergebnissen

In vielen Arbeitsphasen von Projekten wird in Kleingruppen gearbeitet. Die Kleingruppen-ergebnisse müssen regelmäßig im Plenum präsentiert werden. Um diese Informationen klar und mit rotem Faden präsentieren zu können, ist es wichtig, folgende Regeln zu beachten:

- Blickkontakt zur Gruppe halten, damit die Teilnehmenden sich direkt angesprochen fühlen,
- frontal zur Gruppe stehen,
- nichts verdecken (neben und nicht vor der Tafel stehen),
- mit der Hand über das Poster führen, damit die Gruppe folgen kann,
- alles vorlesen und – wenn überhaupt – nur sparsam kommentieren, um nicht von den wesentlichen Informationen abzulenken,
- langsam sprechen und der Gruppe durch Kunstpausen Zeit zum Mitdenken lassen.

Protokollierung der Ergebnisse

Ergebnisse auf Moderationswänden oder Flipcharts sollten am besten fotografiert oder abgeschrieben werden. So entsteht ein „Simultanprotokoll“. Für alle Teilnehmenden ist dieses Protokoll eine gute visuelle Gedächtnisstütze und Erinnerungshilfe. Für Dritte, die nicht dabei waren, sollte es allerdings abgeschrieben und die einzelnen Schritte kurz erläutert werden, damit sie den Verlauf der Veranstaltung nachvollziehen können.

6. Demokratische Entscheidungsverfahren (Bepunktungen, Jetzt- Bald-Später usw.)

M15.1 Einpunktentscheidung

Kurzbeschreibung:

Mit der Einpunktentscheidung macht ihr zu einer visualisierten Leitfrage ruckzuck das Votum einer Gruppe sichtbar und schafft somit Transparenz.

Methodentyp:	Auswahl- und Entscheidungsverfahren
Empfohlenes Mindestalter:	8 Jahre
Gruppengröße:	Acht bis 40 Personen
Dauer:	Fünf bis zehn Minuten
Vorbereitungsaufwand:	gering
Materialbedarf:	• eine Pinnwand • ein vorbereitetes Raster oder eine vorbereitete Skala • für alle Teilnehmenden Klebepunkte
Ziele:	• Transparenz in einer Gruppe schaffen • Entscheidungen treffen • je nach Fragestellungen, Haltungen, Meinungen, Erwartungen oder Stimmungen abzubilden • Einstieg in eine Diskussion zu finden

Weitere Infos vorhanden zu:

[Durchführung](#) [Hinweise zur Durchführung](#) [Vorbereitung](#) [Quelle](#)

Durchführung:

Einführung

Zunächst führt ihr die Gruppe in die Fragestellung ein und erläutert im Raster die zu bepunktenden Kategorien. Die Fragestellung solltet ihr möglichst präzise formulieren und an die Gruppe richten. Wenn alle Verständnisfragen geklärt sind, erhalten alle Teilnehmenden jeweils einen Klebepunkt.

Muster für ein Ein-Punkt-Raster:

Leitfrage: „Wie gefällt dir das XYZ?“			
--	-	+	++

Die beiden Seiten des Rasters bilden zwei gegensätzliche Pole, einen negativen und einen positiven Pol, z.B. „sehr gut bis sehr schlecht“ „sehr viel bis sehr wenig“ oder „sehr gern bis bloß nicht“. Durch vier Felder werden diese beiden Pole jeweils noch einmal unterteilt. Das Raster hat übrigens vier und nicht drei oder fünf Felder, damit die Befragten sich auch wirklich für eine Richtung entscheiden.

Punkten

Auf euer Zeichen hin kommen die Teilnehmenden gemeinsam an die Pinnwand und kleben ihren Punkt in die von ihnen ausgewählte Kategorie des Rasters. Das kann zwar ein ziemliches Gedränge an der Pinnwand sein, lockert aber die Situation ein wenig auf und die Teilnehmenden fühlen sich beim Punkten nicht so „kontrolliert“, als würden sie einzeln ihren Punkt vor dem gesamten Plenum kleben.

Auswerten

Wenn alle Teilnehmenden gepunktet haben, zählt ihr (gern auch gemeinsam mit der Gruppe) die geklebten Punkte aus. Dabei kann es bei einem Raster sehr hilfreich sein, wenn ihr die Punktzahl der jeweiligen Kategorie mit einem Moderationsmarker auf Moderationskarten schreibt und diese über das jeweilige Kategoriefeld pinnt oder die Ergebnisse direkt an die entsprechenden Kategoriefelder schreibt.

Ergebnisbesprechung

Abschließend besprecht ihr mit der Gruppe kurz das fertige Ergebnis. Fragt die Teilnehmenden, ob jemand kurz erläutern möchte, warum sie oder er einen Punkt in eine bestimmte Kategorie platziert hat. Diese Antworten können von euch oder eurer Co-Moderation auf Moderationskarten mitgeschrieben und an der Pinnwand unter der entsprechenden Kategorie visualisiert werden.

Hinweise zur Durchführung:

Bunte Klebepunkte

Durch Verwendung verschiedenfarbiger Punkte könnt ihr in einer Bepunktung auch gleichzeitig die Wertungen von unterschiedlichen Gruppen erfragen. So erfahrt ihr beispielsweise, wie viele Jungen und wie viele Mädchen aus einer Gruppe wie gestimmt haben oder ihr könnt auch nach Altersgruppe, Cliquenzugehörigkeit, Zu-Fuß-SchülerInnen, „BusfahrerschülerInnen“ und Schülern mit Eltern-Chauffeurservice etc. unterscheiden.

Kein Wembley-Trauma

Bevor die Teilnehmenden ihre Punkte kleben, weist sie unbedingt darauf hin, dass sie bitte *in* die Felder der jeweiligen Kategorien punkten und *nicht* auf deren Trennlinien. Auf Linien geklebte Punkte erschweren euch das Auswerten erheblich! Weist vor dem Kleben darauf hin, dass ihr sie leider als „ungültige Stimmen“ aus der Bewertung nehmen müsst.

Kategorien benennen?

Eine Möglichkeit, den (jüngeren) Teilnehmenden das Bepunkten einer Fragestellung einfacher zu gestalten, ist, die vier Kategorien kurz zu benennen. So könntet ihr die Frage „Wie findet ihr den Fahrplan unserer Schulbusse“ beispielsweise beantworten lassen mit „total daneben“ (– –), nicht so gut (–), gut (+) und spitze (++). Besprecht diese Optionen einfach gemeinsam im

Team.

Variante: die Skala

Eine zweite Variante der Einpunktentscheidung ist die „Ein-Punkt-Skala“. Ebenso wie das Raster bildet sie auch zwei unterschiedliche Pole ab. Im Gegensatz zu einem Raster, bei dem man sich für eine Kategorie entscheiden muss, funktioniert die Skala „stufenlos“. Die Teilnehmenden kleben ihre Punkt in die Skala und zeigen somit eine Tendenz an. Aufgrund der Klebepunktanhäufungen lässt sich so gut erkennen, in welche der beiden Aussagerichtungen die Teilnehmenden mit welchem Gewicht tendieren.

Muster für eine Ein-Punkt-Skala:

Leitfrage: „Wie gefällt dir das XYZ?“	
- -	+ +

Die beiden Seiten der Skala bilden zwei gegensätzliche Pole, ein negativer und ein positiver Pol, z.B. „sehr gut bis sehr schlecht“, „sehr viel bis sehr wenig“ oder „sehr gern bis bloß nicht“. Diese beiden Pole werden aber im Gegensatz zum Raster nicht noch einmal unterteilt. Hier zählt die Nähe des geklebten Punktes zum Pol.

Zweite Variante der Skala

Die Skala könnt ihr nicht nur „horizontal“ anwenden (Pole links und rechts), sondern auch „senkrecht“ (Pole oben und unten). Oben „Top“ unten „Flop“.

Vorbereitung:

Obwohl ein Raster für eine Einpunktentscheidung schnell erstellt ist, solltet ihr es bereits vor seinem Einsatz vorbereitet haben. Ebenso ist es zweckmäßig, die Anzahl der benötigten Klebepunkte in den jeweiligen Farben vorbereitet zu haben.

Quelle:

Brunseman, Claudia; Stange, Waldemar; Tiemann, Dieter: *mitreden – mitplanen – mitmachen Kinder und Jugendliche in der Kommune*, Berlin und Kiel 1997, S. 97.

M23.1 Bewertung von Vorschlägen und Ideensammlungen

Kurzbeschreibung:

Durch die Bewertung von 1–3 (1 = volle Zustimmung bis 3 = Bedenken) beurteilen alle Teilnehmenden die vorher erarbeiteten verschiedenen Vorschläge und erhalten so ein Meinungsbild und/oder eine Entscheidung der Gruppe.

Methodentyp:	Bewertungsverfahren/Entscheidungsverfahren
Gruppengröße:	3–30 Personen (Bei noch größeren Gruppen sollten Untergruppen gebildet werden, die nacheinander oder parallel das Bewertungsverfahren durchführen.)
Dauer:	Je nach Gruppengröße und Anzahl der Vorschläge 15 – 35 Minuten pro Gruppe
Vorbereitungsaufwand:	gering
Materialbedarf:	Stifte
Ziele:	• eine Bewertung verschiedener Vorschläge bekommen, • ein Meinungsbild der Gruppe bekommen, • eine Auswahl oder Entscheidung treffen oder vorbereiten

Weitere Infos vorhanden zu:

Durchführung Hinweise zur Durchführung Varianten Quelle

Durchführung:

Voraussetzung

Um diese Bewertung durchzuführen, braucht ihr eine schriftliche Sammlung von Vorschlägen. Hinter jedem Vorschlag/jeder Idee muss ausreichend Platz für die Bewertung durch Punkte von allen Teilnehmenden vorhanden sein.

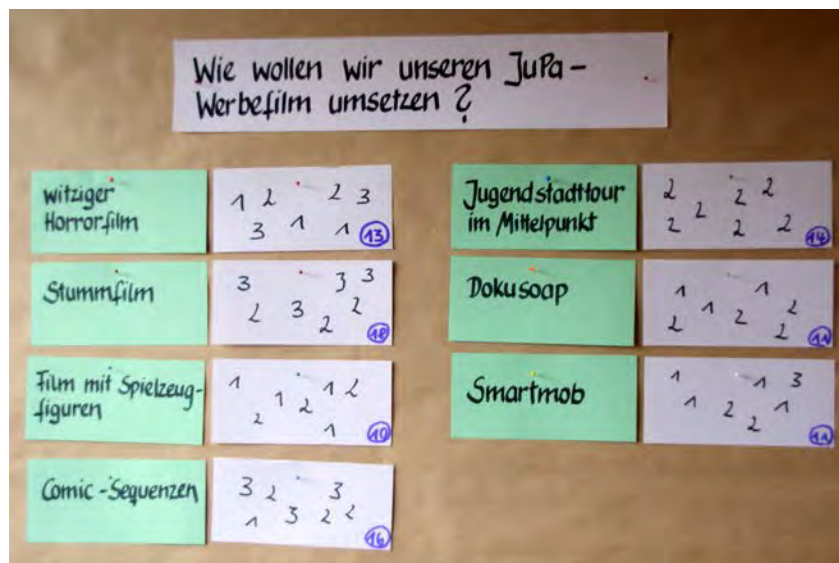
Bewertungsfrage formulieren

Formuliert eine Frage, zu der ihr die Bewertung durchführen wollt und schreibt sie für alle sichtbar über die zur Bewertung stehenden Vorschläge.

Die Bewertung

Lest zu Beginn die Frage und die zur Bewertung stehenden Vorschläge laut für alle vor. Danach bekommt jede/r grüne, blaue, rote Punkte und den Auftrag, neben jeden Vorschlag die eigene Bewertung von 1–3 zu kleben. Die 1 steht für die volle Zustimmung und grün, die 2 (blau) bedeutet etwas weniger Zustimmung, die 3 (rot) bedeutet Bedenken oder Probleme. Um die Gruppenmeinung herauszubekommen ist es wichtig, dass wirklich alle Teilnehmenden alle Vorschläge bewerten, es gibt in diesem Verfahren keine Enthaltungen.

Beispiel:



Wie wollen wir den Werbefilm für unser Jugendparlament umsetzen?	
Witziger Horrorfilm	
Stummfilm	
Film mit Spielzeugfiguren	
Comic-Sequenzen	
Jugendstadttour im Mittelpunkt	
Dokussoap	
Smartmob	

Im Anschluss wird die Anzahl der Punkte pro Farbe und pro Vorschlag zusammengezählt. Die Vorschläge mit der höchsten grünen Summe werden von der Gruppe am meisten getragen.

Hinweise zur Durchführung:

Wie viele Vorschläge können mit einer Gruppe gut bewertet werden?

Mit diesem Bewertungsverfahren könnt ihr bis zu 12 Vorschlägen optimal von einer Gruppe bewerten lassen. Spätestens ab 20 zu bewertenden Vorschlägen wird's komplizierter und die Konzentration lässt oft ein wenig nach.

Bei einer großen Fülle von Vorschlägen ist es daher ratsam, vor einer Bewertung bereits eine erste Auswahl (z.B. durch eine Vorab-Bepunktung) getroffen zu haben.

Meinungsbild oder verbindliche Entscheidung

Legt am besten vorher fest, ob ihr das Ergebnis der Bewertung als Meinungsbild seht („Mal gucken, was die Gruppe so von den Vorschlägen hält...“) oder als verbindliche Entscheidung werten wollt („Der Vorschlag mit der besten Bewertung wird gemacht!“).

Bei einer verbindlichen Entscheidung kann es sinnvoll sein, den bestbewerteten Vorschlag nur

dann als Entscheidung zu übernehmen, wenn er keine roten Bewertungen bekommen hat. Ansonsten muss er noch mal diskutiert, evtl. umformuliert und neu bewertet werden. Dieses Vorgehen ist besonders dann hilfreich, wenn ihr darauf angewiesen seid, dass möglichst alle der Gruppe bei der Umsetzung des Vorschlags voll dabei sind und nicht im Nachhinein alles in Frage stellen oder gar boykottieren.

Varianten:

Bewertung nach verschiedenen Kriterien

Für die Bewertung der Vorschläge nach verschiedenen Kriterien braucht ihr eine Tabelle. Darin stehen links die Vorschläge untereinander, oben trägt ihr horizontal die verschiedenen Kriterien ein, nach denen die Vorschläge bewertet werden sollen.

Die Teilnehmenden kleben ihre Bewertungen in alle Felder der Tabelle. Wichtig ist auch hier, dass wirklich alle Teilnehmenden alle Felder ausfüllen. Enthaltungen gibt es auch bei diesem Verfahren nicht.

Beispiel:

Frage:

.....

Wie wollen wir den Werbefilm für unser Jugendparlament umsetzen?					
	Öffentliche Wirkung	Machbar mit dem Budget	Zeitlich machbar	Spaßfaktor	Geignet für unsere Themen
Witziger Horrorfilm					
Stummfilm					
Film mit Spielzeugfiguren					
Comic-Sequenzen					
Jugendstadttour im Mittelpunkt					
Dokusoap					
Smartmob					

Am Ende werden alle Bewertungen pro Vorschlag zusammengezählt. Der Vorschlag mit den meisten grünen Punkten wird von der Gruppe am positivsten gesehen.

M23.3

Jetzt – Bald – Später – Matrix

Übersicht	
Kurzbeschreibung	▪ Mit dieser Matrix (nach einer Idee von Tony Gibson) ordnen und systematisieren Kinder und Jugendliche die Bestandteile von Projekten und Vorhaben. ▪ Das geschieht sowohl in einem Zeitraster (jetzt, bald, später) als auch im Blick auf den Grad der Anforderung, ob Vorhaben allein oder mit anderen umgesetzt werden können.
Einsatzmöglichkeiten	▪ Die Methode eignet sich zur Strukturierung einer Ideensammlung für ein Projekt oder Vorhaben. Weiterhin dient sie zur Planung der nächsten Handlungsschritte und motiviert zur eigenen Umsetzung.
Vorteile	▪ erste Strukturierung eines Vorhabens ▪ Motivierung zur Weiterarbeit an einem Projekt
Nachteil	▪ für Kinder wenig geeignet
Zielgruppen	▪ Jugendliche ▪ Gruppengröße beliebig, bei großen Gruppen kann in Kleingruppen gearbeitet werden
Zeitaufwand	▪ 45 bis 60 Minuten
Besondere Rahmenbedingungen	▪ keine
Material	Moderationswände ☐
	große Papierbogen (zwei pro Kleingruppe) ☐
	Moderationskarten ☐
	Stifte ☐
	Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...) ☐
	☐
	☐

Moderationsanleitung**Seite 1****Vorbereitung**

1. Voraussetzung für die „Jetzt-Bald-Später-Matrix“ ist eine Ideensammlung zu einem Projekt. Alle Ideen der Ideensammlung werden auf rechteckige Moderationskarten geschrieben (eine Idee pro Karte). Auf zwei aneinandergeliebte große Papierbogen wird ein Raster (siehe Anhang) gezeichnet. Für jede Ideensammlung eines Projektes, die von einer Kleingruppe bearbeitet werden soll, wird ein eigenes Raster benötigt.

Durchführung

2. Die Teilnehmenden wählen aus der Ideensammlung ein Projekt aus und bilden jeweils Kleingruppen. Sie bearbeiten nur die Ideen ihres gewählten Themas.
3. Jede Kleingruppe bekommt die Ideensammlung zu ihrem Projekt und eine „Jetzt-Bald-Später-Matrix“, die auf dem Fußboden ausgebreitet wird.
4. Die Kleingruppe versucht nun, jede der Ideenkarten in das Raster einzuordnen. Kann sich die Gruppe bei der Einordnung einer Karte nicht einigen, versieht sie diese mit einem Blitz. Diese Karte wird später in der Gesamtgruppe diskutiert.

Notizen

Moderationsanleitung**Seite 2****Durchführung (Fortsetzung)**

5. Falls der Gruppe eine Idee grundsätzlich nicht umsetzbar erscheint, wird sie aussortiert. Auch diese Karte muss mit der Gesamtgruppe diskutiert werden.
6. Nach Abschluss der Kleingruppenphasen stellt die jeweilige Gruppe ihre „Jetzt-Bald-Später-Matrix“ und auch die strittigen Karten vor. Zwischenfragen und Kommentare der anderen Gruppenmitglieder sind erlaubt und erwünscht. Falls sinnvoll und notwendig, können nach einer Diskussion die Ideenkarten auf dem Raster verschoben werden.
7. Zum Schluss fixiert die Kleingruppe ihre Ideenkarten mit Klebstoff auf dem Raster, das später zur Weiterarbeit protokolliert wird.
8. Die Gesamtgruppe bespricht und protokolliert, wie es weitergehen soll. Dabei werden folgende Fragen geklärt:
 - Wann gibt es ein neues gemeinsames Treffen?
 - Wer macht auch weiterhin bei welchem Projekt mit?
 - Welche Aufgaben sind zu erledigen?
 - Wer macht was bis wann?

Notizen

Vorlage für die Matrix

Wir können es selbst machen – ohne Geld	Wir können es selbst machen – mit etwas Geld	Wir können es mit etwas Geld und Beratung machen	Wir können es gemeinsam mit den Behörden oder anderen Organisationen, Einrichtungen oder Firmen machen	Wir können es nicht selbst tun, aber wir können den Behörden oder anderen Organisationen und Einrichtungen sagen, was getan werden soll
J	E	T	Z	T
	B	A	L	D
SP	Ä	T	E	R

Quelle: Brunseman, Claudia, und Waldemar Stange. „Jetzt-Bald-Später-Matrix“. *Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine* – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Münster 2008 (im Erscheinen).

M23.2

Entscheidungskreis

Übersicht		
Kurzbeschreibung	▪ Mit dem Entscheidungskreis werden bereits gesammelte Ideen und Vorschläge anhand verschiedener Kriterien auf ihre Umsetzbarkeit hin überprüft. ▪ In sechs Stufen wird zu jedem Vorschlag jeweils eine Prüffrage gestellt. ▪ Bei positiver Antwort rückt der Vorschlag eine Stufe weiter.	
Einsatzmöglichkeiten	▪ Die Methode eignet sich in allen Projektphasen, in denen Entscheidungen über Ideen oder Vorschläge getroffen werden sollen.	
Vorteile	▪ direkte Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmenden ▪ Auseinandersetzung mit anderen Sichtweisen ▪ Erleben demokratischer Planungs- und Entscheidungsprozesse im Alltag	
Nachteil	▪ ungenaue Ergebnisse durch Berücksichtigung unterschiedlicher Interessengruppen	
Zielgruppen	▪ Kinder und Jugendliche ohne Altersbegrenzung ▪ Gruppengröße beliebig, gut auch in großen Gruppen einsetzbar	
Zeitaufwand	▪ 60 bis 90 Minuten	
Besondere Rahmenbedingungen	▪ großer Raum ▪ ausreichend Platz auf dem Fußboden ▪ Platz für 2 bis 3 Moderationswände ▪ mehrere Personen zur Moderation	
Material	2 bis 3 Moderationswände	☐
	große Papierbogen	☐
	Moderationskarten	☐
	Stifte	☐
	12 farbige DIN-A5-Blätter	☐
	dicker folienfester Stift	☐
	große Plane oder Papierbogen	☐
	Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)	☐
		☐
		☐

Moderationsanleitung**Seite 1****Vorbereitung**

1. Alle Ideen aus einer Ideensammlung werden auf rechteckige Moderationskarten geschrieben (eine Idee pro Karte) und zu Projektthemen geordnet.
2. Auf einer großen, farbigen Plane (oder einem großen Papierbogen) werden sechs konzentrische Ringe mit einem folienfesten Stift gezogen.
3. Auf DIN-A5-Blätter wird gut lesbar jeweils eine der folgenden Prüffragen geschrieben:

Prüffragen

- Ist diese Idee gut für Kinder? Nützt sie uns Kindern?
- Geht das? Kann diese Idee funktionieren?
- Dürfen wir das? Ist das erlaubt? Können wir das bezahlen? Haben wir dafür genug Geld?
- Schaffen wir das? Sind wir genug Leute?
- Haben wir genug Zeit? Haben wir noch etwas davon oder erst die Kinder nach uns?

Notizen

Moderationsanleitung**Seite 2****Durchführung (Fortsetzung)**

4. Mit einem Spiel teilt die Moderation die Teilnehmenden in Kleingruppen mit jeweils drei bis sieben Personen auf. Die Kleingruppen sollten entsprechend der anwesenden Teilnehmendengruppen gemischt sein.
5. Jede Kleingruppe bekommt eine Person als Moderation zur Seite gestellt, die in den Kleingruppen insbesondere als Anwalt der Kinder fungiert.
6. Die Plane mit den konzentrischen Ringen wird in der Mitte des Raumes ausgebreitet. Die vorbereiteten Prüffragen werden vorgelesen und von außen nach innen in die konzentrischen Ringe gelegt. Im äußersten Ring liegen die Fragen „Ist diese Idee gut für Kinder? Nützt sie uns Kindern?“ und im Zentrum liegen die Fragen „Haben wir genug Zeit?“.
7. Anschließend erhält jede Kleingruppe einige Ideenkarten und den Auftrag, jede einzelne Idee durch die Entscheidungsfragen im Kreis zu prüfen.
8. Dafür wird die Ideenkarte an den äußeren Ring gelegt. Jede Idee muss nun die Prüffragen in den Ringen überwinden. Beantwortet die Gruppe eine Frage mit „Ja!“, so darf die Ideenkarte einen Ring weiter nach innen wandern. Wird eine Frage von der Gruppe mit „Nein!“ beantwortet, bleibt die Ideenkarte in dem Ring liegen.

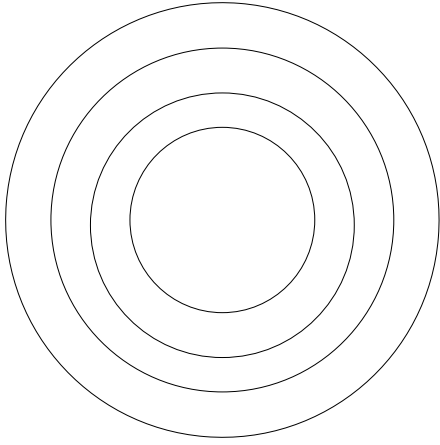
Notizen

Moderationsanleitung**Seite 3****Durchführung (Fortsetzung)**

9. Weitergearbeitet wird nur mit den Ideenkarten, die bis zur Mitte des Entscheidungskreises gelangt sind. Diese sind nach Auffassung der Kleingruppe in der Gemeinde umsetzbare Ideen und Vorschläge.
10. Auch wenn es sich hier um eine sehr grobe Auswahl handelt, sollte die Entscheidung fachlich stimmen. Die Moderation muss gegebenenfalls helfen, kontrollieren und deshalb fachkundig sein.
11. Die Ideenkarten, die die Hürden des Entscheidungskreises nicht überwunden haben, werden an die Moderationswände geheftet.
12. Zum Schluss werden die herausgefallenen Karten vorgelesen. Sobald jemand aus der Gruppe nicht damit einverstanden ist, dass diese Idee nicht weiter verfolgt werden soll, soll diese Person „Stopp!“ rufen, um über diese Idee noch einmal im Plenum zu diskutieren.
13. Oftmals lohnt es sich, die nicht berücksichtigten Ideenkarten zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal zu bearbeiten.

Notizen

Quelle: Brunseman, Claudia, und Waldemar Stange. „Der Entscheidungskreis“. *Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I*. Beteiligungsbau-
steine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Münster 2008 (im Erscheinen).



Prüffragen für den Entscheidungskreis

Kinder-Formulierungen:

- Ist diese Idee gut für Kinder? Nützt sie uns Kindern?
- Geht das? Kann diese Idee funktionieren?
- Dürfen wir das? Ist das erlaubt?
- Können wir das bezahlen? Haben wir dafür genug Geld?
- Schaffen wir das? Sind wir genug Leute?
- Haben wir genug Zeit? Haben wir noch etwas davon oder erst die Kinder nach uns?

Erwachsenen-Formulierungen:

- 1. Finden wir diese Idee sinnvoll? Nützt sie den Kindern?
- 2. Ist diese Idee grundsätzlich technisch/ fachlich machbar?
- 3. Ist diese Idee grundsätzlich rechtlich machbar?
- 4. Ist diese Idee grundsätzlich finanziell machbar?
- 5. Ist diese Idee personell machbar?
- 6. Ist diese Idee grundsätzlich zeitlich machbar?

M15.2

1. Kurzbeschreibung

Eine Entscheidung zwischen mehreren Vorschlägen wird durch Punktvergabe getroffen. Eine Meinung wird durch das Kleben eines Punktes in ein Antwortraster geäußert.

2. Für welche Situationen geeignet?

- Wenn demokratisch Entscheidungen getroffen werden sollen.
- Wenn Aussagen von allen Beteiligten bewertet werden sollen, um ein grobes Stimmungs- oder Meinungsbild zu erhalten.
- Gut geeignet als Einstieg in ein Thema oder als Abschluß eines Arbeitsschrittes.



3. Vor- und Nachteile

Vorteile

Schnell und einfach durchzuführen.

Nachteile

Anonymität nicht sicher gewährleistet.

4. Für welche Zielgruppe geeignet?

Kinder, Jugendliche, Erwachsene.

5. Für wieviele Teilnehmerinnen/Teilnehmer?

3–60.

6. Zeitaufwand/Dauer

5–15 Minuten (je nach Gruppengröße).

7. Äußere Voraussetzungen am Veranstaltungsort

Platz zum Aufhängen des Papierbogens mit der Fragestellung (Platz für eine Pinnwand oder Platz direkt an der Wand).

8. Personelle Voraussetzungen

1 Moderatorin/Moderator.

9. Durchführungsaufwand

Gering.

10. Vorbereitungsaufwand

Gering bis mittel.

11. Material und Hilfsmittel

Klebeunkte (1 pro Teilnehmerin/Teilnehmer, alternativ: Stifte*), große Papierbögen* mit vorbereiteten Fragen und Antwortrastern, Pinnwände* und Nadeln* (alternativ: Klebestreifen, um Poster an die Wand zu hängen).

12. Kombinierbar mit welcher Methode?

–

13. Ähnliche Methoden (Alternativen)

→ Jugend-TÜV

14. So wird's gemacht

Vorbereitung

Die Alternativen für eine Entscheidung (z. B. verschiedene Spielplatzvariationen) oder Fragestellungen werden formuliert und mit einem entsprechenden Antwortraster auf ein Plakat geschrieben.

Als Antwortraster für die Einpunktentscheidung sind zwei Formen gebräuchlich:

1. Bepunktung in Tabellen (Matrix)

Die Frage wird über eine Tabelle geschrieben, die verschiedene Kategorien enthält. Beispiele:

Auswahl und Entscheidung

Wählen mit 16 finde ich:			
++ spitze	+ gut	– nicht so gut	-- total daneben

Ich entscheide mich für den folgenden Spielplatzentwurf:			
Vorschlag - 1 -	Vorschlag - 2 -	Vorschlag - 3 -	Vorschlag - 4 -

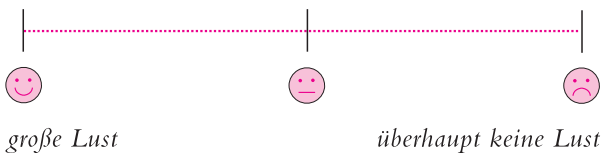
Meinungsäußerung

Erwachsene nehmen die Meinungen und Ideen von Jugendlichen ...			
++ sehr ernst	+ ernst	- nicht so ernst	-- überhaupt nicht ernst

2. Bepunktung auf einer Skala

Unter eine Frage wird eine Skala gezeichnet. Der Punkt wird nach Wunsch auf dem Kontinuum fixiert. Beispiel:

Wieviel Lust habe ich, bei der Schulhofgestaltung mitzumachen?



Nachdem der Papierbogen mit einer Frage und einem Antwortraster fertiggestellt ist, wird der Bogen mit Nadeln an eine Pinnwand oder mit Klebestreifen an die Wand gehängt. Es ist darauf zu achten, daß der Papierbogen so aufgehängt wird, daß er von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern leicht erreicht werden kann.

Durchführung

Die Moderatorin/der Moderator erläutert die zur Auswahl und Abstimmung stehenden Alternativen oder die Frage und stellt das Antwortraster kurz vor. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bekommen je einen Klebepunkt. Falls keine Klebepunkte vorhanden sind, können die Punkte mit Stiften eingezeichnet werden (natürlich ebenfalls nur ein Strich pro Teilnehmerin/Teilnehmer).

Das Ergebnis wird anschließend ausgewertet und besprochen.

15. Knackpunkte und Tips

Geeignete Visualisierungshilfe für Kinder- und Jugendeinwohnerversammlungen.

16. Sonstige Hinweise

Die Einpunktentscheidung eignet sich sehr gut, um Entscheidungen zu forcieren oder ein schnelles (wenn auch grobes) Meinungsbild festzustellen. Allerdings ist diese Methode nicht anonym, sondern wird in der Regel vor aller Augen durchgeführt. Somit erfolgt die Bepunktung manchmal nicht ganz unbeeinflusst von den Meinungen der anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Man kann aber auch die Pinnwände umdrehen, so daß auf der Rückseite bepunktet wird.

17. Literatur

Alzheimer u. a. 1996, unter Punktabfrage
Neuland 1995, S.126 ff
Seifert 1993, S.112 f

M15.3

Hitrakete

Übersicht	
Kurzbeschreibung	▪ Durch die Vergabe von Punkten wählen Kinder oder Jugendliche die besten Vorschläge aus einer Sammlung von Ideen aus. ▪ Ein solches Entscheidungsverfahren setzt eine abgeschlossene Diskussion oder Ideensammlung voraus.
Einsatzmöglichkeiten	▪ Die Methode ist geeignet, wenn eine Auswahl zu treffen ist oder eine Prioritätenliste aus Vorschlägen und Ideen erarbeitet werden soll. ▪ Auch am Ende von Diskussionen, als Abschluss einer Ideensammlung und als Vorbereitung weiterer Arbeitsschritte ist sie gut einsetzbar.
Vorteile	▪ schnelle und einfache Durchführung ▪ demokratisches Verfahren zur Entscheidungsfindung
Nachteil	▪ keine Anonymität des Verfahrens
Zielgruppen	▪ Kinder ab 9 Jahren, Jugendliche ▪ Gruppengröße beliebig, bei großen Gruppen kann in Kleingruppen gearbeitet werden
Zeitaufwand	▪ 10 bis 20 Minuten
Besondere Rahmenbedingungen	▪ keine
Material	Moderationswände ☐
	große Papierbogen ☐
	runde Moderationskarten ☐
	Stifte ☐
	Klebeunkte ☐
	Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)
	☐
	☐

Moderationsanleitung**Seite 1****Vorbereitung**

1. Die in den vorangegangenen Schritten erarbeiteten Vorschläge und Ideen werden zu gut unterscheidbaren Alternativen zusammengefasst und auf einer Moderationswand visualisiert. Es bietet sich an, dies in Form einer Tabelle mit drei Spalten zu tun.
2. In der ersten Spalte stehen die Vorschläge, in die zweite Spalte werden die Punkte geklebt und in die dritte Spalte wird später die jeweilige Rangfolge der Vorschläge eingetragen.

Durchführung

3. Durch die Moderation wird eine Frage formuliert, nach der die Vorschläge bewertet werden sollen. Daraus muss klar und eindeutig erfolgen, nach welchen Kriterien die Auswahl oder Prioritätenbildung erfolgen soll. Die Frage wird als Überschrift auf die Moderationswand geschrieben.
4. Die Moderation verteilt an alle Teilnehmenden die gleiche Anzahl Klebepunkte (mindestens drei Klebepunkte, aber höchstens die Hälfte der Anzahl der zu bepunktenden Alternativen).

Notizen

Moderationsanleitung**Seite 2****Durchführung (Fortsetzung)**

5. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, sich alle Vorschläge anzuschauen und dann ihre Punkte zu kleben. Diese können dabei gleichmäßig verteilt werden, es darf aber auch bei einem Vorschlag oder mehreren Vorschlägen mehrfach gepunktet werden.
6. Anschließend werden die Punkte für jeden Vorschlag zusammengezählt und die Summe neben die Punkte geschrieben. Daraus ergibt sich eine Rangfolge, die in die dritte Spalte eingetragen wird. Die drei höchst bepunkteten Vorschläge (die „Hits“) werden auf runde Moderationskarten geschrieben und diese ebenfalls in die dritte Spalte aufgehängt.

Notizen

Weitere Hinweise

Auf die vorgeschlagene Visualisierung der Ideen und Vorschläge als Themenspeicher kann verzichtet werden, wenn die verschiedenen Wahlmöglichkeiten bereits übersichtlich geordnet und visualisiert wurden. In diesem Fall punkten die Teilnehmer direkt auf der Ideensammlung des vorangegangenen Arbeitsschrittes.

Quelle: Brunseman, Claudia, Waldemar Stange und Dieter Tiemann. *mitreden – mitplanen – mitmachen. Kinder und Jugendliche in der Kommune*. Hrsg. Deutsches Kinderhilfswerk und Ministerium für Frauen, Jugend, Wohnungs- und Städtebau des Landes Schleswig-Holstein u. a. Berlin und Kiel 1997. 125.

Mehrpunktentscheidung

M15.4



1. Kurzbeschreibung

Eine Entscheidung zwischen mehreren Vorschlägen wird durch Punktvergabe getroffen.

2. Für welche Situationen geeignet?

- Wenn eine Auswahl getroffen oder eine Prioritätenfolge von Vorschlägen und Ideen gefunden werden soll.
- Wenn demokratische Entscheidungen getroffen werden sollen.
- Gut geeignet zur Lösungs- und Konzeptsuche am Ende von längeren Diskussionen oder als Abschluß einer Ideensammlung sowie als Vorbereitung weiterer Arbeitsschritte.

3. Vor- und Nachteile

Vorteile

Demokratisches Verfahren; schnell und einfach durchzuführen.

Nachteile

Anonymität nicht sicher gewährleistet.

4. Für welche Zielgruppe geeignet?

Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

5. Für wieviele Teilnehmerinnen/Teilnehmer?

3–40.

6. Zeitaufwand/Dauer

10–20 Minuten (je nach Gruppengröße).

7. Äußere Voraussetzungen am Veranstaltungsort?

Platz zum Aufhängen der Papierbögen (Platz für Pinnwände oder Platz direkt an der Wand).

8. Personelle Voraussetzungen

1 Moderatorin/Moderator.

9. Durchführungsaufwand

Gering.

10. Vorbereitungsaufwand

Gering bis mittel.

11. Material und Hilfsmittel

Klebefunkte (pro Teilnehmerin/Teilnehmer die gleiche Anzahl: mindestens 3 Punkte, aber höchstens die Hälfte der Anzahl der Wahlmöglichkeiten), große Papierbögen*.

12. Kombinierbar mit welcher Methode?

Als Abschluß einer Diskussion, eines Modellbaus oder Brainstormings.

13. Ähnliche Methoden (Alternativen)

Traditionelle Abstimmung per Handzeichen (nicht so gut für eine Prioritätenentwicklung).

14. So wird's gemacht

Vorbereitung

Die Mehrpunktentscheidung setzt eine vorher abgeschlossene Diskussion, Konzeptentwicklung oder Ideensammlung voraus. Die Vorschläge und Ideen werden zu gut unterscheidbaren, trennscharfen Alternativen zusammengefaßt und mit Oberbegriffen versehen. Daraus wird eine Sammlung in Form eines „Themenspeichers“ angefertigt. Als Themenspeicher wird eine Tabelle mit drei Spalten auf einen großen Papierbogen gemalt. In der ersten Spalte werden die zur Auswahl stehenden Vorschläge aufgeführt. Die zweite Spalte wird für das Kleben der Punkte freigehalten. Die dritte Spalte bleibt für das spätere Eintragen des Ranges ebenso frei.

Nun wird eine Frage formuliert, nach der die Vorschläge im Themenspeicher bepunktet werden sollen. Dabei muß man sich im Klaren darüber sein, nach welchen Kriterien die Auswahl oder Prioritätenbildung erfolgen soll. So wird z. B. die Frage „Welche Themen sind mir am wichtigsten?“ anders bepunktet werden als die Frage „Welche Themen können wir am schnellsten oder am einfachsten bearbeiten?“ oder „Welche Vorschläge sollten zuerst verwirklicht werden?“.

Ist die Frage formuliert, wird sie auf einen Streifen geschrieben und über den Themenspeicher gehängt oder direkt auf das Papier geschrieben.

Beispiel eines Themenspeichers

„Welche Spielgeräte aus den Modellen sollten wir auf unserem Spielplatz haben?“		
Spielgeräte	Punkte	Rang
Hängebrücke		
Kriechtunnel		
Badeteich		
Kinderburg		
Tanzschaukel		
...		

Variante

Sind die verschiedenen Wahlmöglichkeiten durch übersichtliches Zusammenstecken der Moderationskarten für alle sichtbar visualisiert und geordnet, kann auf den Themenspeicher verzichtet werden. In diesem Fall werden die Ergebnisse des vorherigen Arbeitsschrittes direkt bepunktet (also direkt auf den Moderationskarten und Papierbögen).

Durchführung

Die Moderatorin/der Moderator leitet die Mehrpunktentscheidung kurz ein, erklärt die Intention und die Vorgehensweise und liest die Fragestellung vor.

Nun schauen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Ruhe die zu bepunktenden Vorschläge an und kleben dann ihre Punkte. Die Punkte können dabei verteilt, aber auch hinter nur einer Wahlmöglichkeit „gehäufelt“ werden.

Haben alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihre Punkte verteilt, zählt die Moderatorin/der Moderator die Punkte pro Vorschlag zusammen und schreibt zum Schluß die sich daraus ergebende Rangfolge dahinter.

Je nach Bedarf wird das Ergebnis anschließend ausgewertet und diskutiert. Danach werden die weiteren Schritte festgelegt.

15. Knackpunkte und Tips

Schnelle Abstimmungsmöglichkeit für Kinder- und Jugendbeiräte usw.

16. Sonstige Hinweise

Keine.

17. Literatur

Alsheimer u. a. 1996, unter Punktabfrage
 Neuland 1995, S. 126 ff
 Metaplan 1992, S. 18 f
 Namokel 1994, S. 40 ff



7. Word Café

M18.11 World-Café

Kurzbeschreibung:

In einer lockeren Café-Atmosphäre kommen alle Personen einer großen Gruppe zu einem vorher festgelegten Thema miteinander ins Gespräch. Unterschiedlichste Meinungen, Stimmungen, Ideen werden ausgetauscht und vernetzt und es entstehen neue kreative Lösungen. Auf der Grundlage dieser Ergebnisse kann am Ende des World-Cafés die gemeinsame Weiterarbeit abgestimmt werden.

Methodentyp:

Großgruppenmethode
Diskussions- und Austauschmethode

Empfohlenes Mindestalter:

13 Jahre

Gruppengröße:

Mindestens 12 Personen, besser jedoch 16 – 60 Teilnehmende (World-Cafés funktionieren auch mit 70, 100 oder mehr Leuten, dann steigt aber der organisatorische Aufwand sehr!)

Dauer:

Mindestens 2 ½ Stunden

Ort:

Großer, heller Raum, der ausreichend Platz für Stühle, Tische, ein Getränkebuffet und die Ergebnispräsentation bietet.

Materialbedarf:

- kleine Tische (ideale Seitenlänge: 80–110 cm) für jeweils 4-5 Personen + Stühle.
- auf jedem Tisch: Eine weiße Papiertischdecke (Maße ...) oder ein Flipchartpapier, als Tischdecke aufgelegt. 5-6 bunte, gut lesbare Filzstifte, ein Schälchen mit Knabberkram, ein Papier mit der Leitfrage, dem Ablauf, den Café-Grundsätzen und den Stichpunkten für die Gastgeber (siehe Vorlage).
- gut lesbare Wandzeitungen (oder Beamer-Präsentation) mit dem Ablauf, der Leitfrage, den Café-Grundsätzen und den Stichpunkten für die Gastgeber.
- Stelltafeln oder Platz an der Wand für die Ergebnisse.
- Getränkebuffet mit Gläsern, Tassen, Tee, Kaltgetränken, Kaffee
- Material für die Ergebnissicherung.
- Gong, Tischglocke oder ähnliches.

Gut geeignet ...:

- ... zu Beginn eines umfangreichen Vorhabens (z.B. am Anfang einer Legislaturperiode).
- ... um die Vernetzung zwischen den Teilnehmenden zu intensivieren.

- ... um viele unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen zu vernetzen und daraus etwas Gemeinsames und Neues zu erarbeiten.
- ... um einem hohen Diskussions- und Austauschbedarf gerecht zu werden.
- ... um sowohl den „Vielrednern“ als auch den eher Schüchternen Raum zu geben.
- ... um eine gemeinsame Basis für die Weiterarbeit zu bekommen.
- ... um kreative gemeinsame Lösungen für komplexe Themen auch mit großen Gruppen möglich zu machen.
- ... um sich besser kennen zu lernen.

Weitere Infos vorhanden zu:

Durchführung Hinweise zur Durchführung Vorbereitung

Durchführung:

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sitzen an kleinen Tischen, an denen jeweils 4-5 Menschen Platz finden können. Die Dekoration und Atmosphäre erinnert an ein Straßencafé, in dem sich Menschen nett unterhalten können. Getränke und Knabbersachen stehen für alle bereit und auf den Tischen liegen Papiertischdecken, auf denen gemalt, geschrieben und gekritzelt werden darf.

Die Gespräche im World-Café haben ein Thema, eine vorher festgelegte Leitfrage, die eine wirkliche Bedeutung hat und für alle wichtig ist.

Ihr startet das World-Café, in dem ihr die Teilnehmenden offiziell begrüßt, zusammenfasst, warum ihr euch heute getroffen habt und sie dann kurz in die Arbeitsweise des World-Cafés einführt. Stellt dafür an vorbereiteten Postern oder über eine kleine Beamer-Präsentation folgende Punkte vor:

- Leitfrage eures World-Cafés
- Ablauf des World-Cafés
- World-Café-Etikette
- Gastgeber sein.

Bittet die Teilnehmenden gleich zu Beginn der ersten Runde an jedem Tisch einen „Gastgeber“ auszuwählen, der die gesamte Zeit an seinem Platz bleibt.

Dann läutet ihr die erste Runde des World-Cafés mit einem Gong, einer Tischglocke oder ähnlichem ein.

Die erste Runde

An allen Tischen beginnt nun das Gespräch über die Leitfrage. Parallel darf auf den Tischdecken gemalt und gekritzelt werden und alle können sich mit Getränken und Knabbereien versorgen. Nach 20-30 Minuten zeigt ihr mit dem Gong/der Tischglocke das Ende der ersten Runde und den Beginn der zweiten Runde an.

Die zweite Runde

Alle Teilnehmenden (bis auf die Gastgeber der Tische) suchen sich einen neuen Platz an unter-

schiedlichen Tischen. Die Gastgeber bleiben sitzen und heißen die „Reisenden“, die neu an den Tisch gekommen sind, willkommen. Sie stellen den Neuen kurz vor, was an ihrem Tisch in der ersten Runde besprochen wurde. Die anderen bringen ihre Erkenntnisse von den vorherigen Tischen ein und das Gespräch über die Leitfrage wird fortgesetzt. Nach 20-30 Minuten läutet ihr mit dem Gong/der Tischglocke die dritte (und meist letzte) Runde ein.

Die dritte Runde

In der dritten Runde können die Teilnehmenden (bis auf die Gastgeber) nochmals an neue Tische wechseln. Der Ablauf ist so wie in der zweiten Runde.

Als Variante könnt ihr die Teilnehmenden auch an ihren Ursprungstisch (ihrem „Stammtisch“) aus der ersten Runde zurückkehren lassen, an dem sie dann die zusätzlichen Erkenntnisse aus der zweiten Runde zusammentragen.

Die Ergebnisse

Bittet die Teilnehmenden am Ende der dritten Runde, an jedem Tisch die drei wichtigsten Punkte (Anliegen, Ideen, Gedanken) auf Karteikarten oder Moderationsstreifen zu schreiben. Nacheinander stellt jeder Tisch seine wichtigsten Ergebnisse den anderen Teilnehmenden vor und pinnt sie an eine Tafel. So entsteht eine Ergebnissammlung der wichtigsten Anliegen der Gesamtgruppe.

Zum Abschluss können die Teilnehmenden diese Sammlung noch einmal nach Wichtigkeit bepunkten, so dass eine Hitliste der TOP-Themen entsteht, die in Zukunft weiter bearbeitet werden sollten.

Wollt ihr Arbeitsgruppen zu den TOP-Themen bilden, bittet die Teilnehmenden ihren Namen auf eine Karte zu schreiben und ihn an das jeweilige Lieblingsthema zu hängen. Im Anschluss können die so entstehenden Gruppen an ihrem Thema weiterarbeiten.

Hinweise zur Durchführung:

Ein World-Café könnt ihr sehr gut mit vielen unterschiedlichen Leuten mit den verschiedensten Sichtweisen durchführen. Es ist super geeignet, um Erwachsene und Jugendliche, Anwohner und Nutzer, Planer, Verwaltungsleute, unterschiedliche Jugendgruppen usw. zusammenzubringen – vorausgesetzt natürlich, das World-Café hat ein Thema, das alle Teilnehmenden etwas angeht.

Allerdings ist das World-Café nicht so gut geeignet, wenn ein besonders heikles, spannungsgeladenes Thema bearbeitet werden soll.

Vorbereitung:

Die Frage formulieren

Am wichtigsten ist es, eine Frage für das World-Café zu erarbeiten.

Mit einer gut formulierten, spannenden Frage steht und fällt das Gelingen eines World-Cafés. Idealerweise ist es eine Frage, die wirklich Bedeutung hat und die zu lösen für alle von Interesse und wichtig ist. Sie sollte einfach sein, zum Nachdenken anregen und Raum für neue Möglichkeiten eröffnen. Sie sollte nicht dazu verleiten, Standpunkte zu beziehen und diese zu rechtfertigen, vielmehr sollte sie anleiten, etwas Neues zu erkunden.

Beispiele:

- „Wie sollte das Jugendparlament sein, damit alle Beteiligten mit viel Spaß und Elan dabei

sind und viel für die Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen in der Gemeinde bewegen?“

- *„Wie könnte der KiJuPa-Info-Tag aussehen, damit wir mit viel Spaß zahlreiche unterschiedliche Menschen informieren und aktivieren?“*
- *„Wie können wir möglichst vielen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Lust darauf machen, den Jugendbeirat zu unterstützen?“*

Dass ihr eine gute Frage gefunden habt, merkt ihr daran, dass euch viele Ideen zur Beantwortung durch den Kopf schwirren und ihr Lust bekommt, euch darüber auszutauschen. Probiert die Frage an mehreren Personen aus und testet, ob sie wirklich klar verständlich ist und Interesse hervorruft.

Vorbereitung des Materials und des Raumes.



Café Regeln

- Ihr seid die Expertinnen und Experten
- Jede Idee und Meinung ist wichtig
- Konzentriert euch auf die Frage
- Bringt eure eigenen Sichtweisen ein und sagt, was ihr denkt und fühlt
- Versucht, andere wirklich zu verstehen
- Versucht, etwas Neues zu entdecken und fragt weiter nach
- Versucht, Ideen zu verbinden und zu vernetzen
- Zeichnet, malt, schreibt und kritzelt auf die Tischdecken sie ist euer Protokoll...

Habt Spaß! ☺

Wenn du Gastgeber bist...

- Erwähne die Gäste an deinem Tisch daran, wichtige Ideen, Entdeckungen, Gemeinsamkeiten und spannende tiefergehende Fragen sofort, wenn sie auftauchen, auf der Tischdecke zu notieren.
- Bleibe an deinem Tisch, wenn die anderen gehen, und heiße die "Reisenden" von den anderen Tischen willkommen.
- Teile ganz kurz die wichtigsten Erkenntnisse und Entdeckungen des vorherigen Gespräches mit



„Demokratie-wagen-Café“

Ablauf

Erzählt *kurz*, was ihr in Sachen Beteiligung schon gemacht habt.

Diskutiert:

- 1) Was war schon gut, hat gut geklappt? Was hat Spaß gemacht?
- 2) Was lief nicht so gut?

Runde 1: Austausch
Schwerpunkt Frage 1 und 2

Wechsel

Runde 2: Austausch
Schwerpunkt Frage 1 und 2

Wechsel an den „Stammtisch“

Runde 3: Austausch
und Zusammenfassung



Beteiligung von Schülerinnen und Schülern in der Schule

**Ideen, Erfahrungen, Chancen,
Grenzen und Knackpunkte**

Ablauf

Runde 1: Austausch



Wechsel



Runde 2: Austausch



Wechsel



**Runde 3: Austausch
und Zusammenfassung**

Café Regeln

- **Sie sind die Expertinnen und Experten**
- **Fokussieren Sie sich auf die Frage**
- **Tragen Sie Ihre eigene Sichtweise bei; sagen Sie, was Sie denken und fühlen**
- **Versuchen Sie, andere wirklich zu verstehen**
- **Verbinden und vernetzen Sie die Ideen**
- **Schreiben, zeichnen, malen oder kritzeln Sie auf die Tischdecke, sie ist Ihr Protokoll**

Haben Sie Spaß! 😊

Wenn Sie GastgeberIn sind...

- **Bleiben Sie an Ihrem Tisch, wenn die anderen gehen, und heißen Sie die "Reisenden" von den anderen Tischen willkommen.**
- **Teilen Sie ganz kurz die wichtigsten Erkenntnisse und Entdeckungen des vorherigen Gespräches mit.**
- **Erinnern Sie die Gäste an Ihrem Tisch daran, wichtige Ideen und Entdeckungen sofort, wenn sie auftauchen, zu notieren.**

Leitfrage 1:

**„Welche Möglichkeiten und Chancen sehen wir,
Schülerinnen und Schüler in der Schule zu beteiligen?“**

Leitfrage 2:

**„Welche Grenzen und Knackpunkte sehen wir und wie
können wir damit konstruktiv umgehen?“**

Leitfrage 3:

**„Welche Projekte und Maßnahmen zur Beteiligung von
Schülerinnen und Schülern wollen wir konkret angehen?“**

8. Open Space

M10.11

Open Space Technology

Harrison Owen, Organisationsberater in Washington DC, hat Open Space sozusagen als Zufallsprodukt einer lang geplanten, durchstrukturierten internationalen Konferenz entwickelt: Da die Kaffeepausen aus naheliegenden Gründen nicht nur am beliebtesten waren, sondern sich auch als der effektivste Teil der Konferenz herausgestellt hatten, entwarf er ein Konzept nach Art offener Kaffeepausen: Die Teilnehmenden sollten selbst Richtung, Verlauf und Inhalte der Konferenz bestimmen.

Im Open Space arbeiten hunderte von Teilnehmenden selbstverantwortlich simultan an Dutzenden von „heissen“ Themen. Die Teilnehmenden erleben dies oft als eine Kombination aus: Motivation, Gemeinschaftsgefühl, Selbstorganisation, Erfolgs-erlebnis und Freude.



Open Space bietet ein Umfeld für intensives Lernen. Durch oft völlig neue Vernetzungsstrukturen werden neue Konzepte und Ideen entwickelt, die in produktive Aktionen umgesetzt werden. Auf Kontrollfunktionen durch die Leitung wird möglichst verzichtet. Sie wurden als Haupthemmnis für Innovationsprozesse identifiziert. Mit dem Verzicht auf Kontrolle, auf ein fertiges Design und eine vorstrukturierte Agenda hat Owen einen Weg gefunden, den Raum zu öffnen für kreative Prozesse. Vorgegeben sind nur der Ort, ein einfacher Rahmen und eine zeitliche Struktur, was einen reibungslosen Ablauf des Geschehens ermöglicht. Hauptakteure und Hauptakteurinnen sind die Teilnehmenden selbst. Sie sind individuell und als Gruppe für das Ergebnis und den Inhalt ebenso verantwortlich wie für die Lernprozesse, die Kommunikation und die Kultur der Konferenz.

Der Open-Space-Ansatz ist also mehr als eine Arbeitsform, mehr als ein methodischer Ansatz: Es ist ein lösungsorientiertes, höchst potentes Mittel zur Veränderung von Organisationen, insbesondere ihrer Kultur, indem es an der Art und Weise, wie Menschen miteinander kommunizieren, lernen und arbeiten, ansetzt. Open Space initiiert vorübergehend eine „Lernende Organisation“.

Die Methode ist inzwischen in den meisten Ländern der Erde mit tausenden von Menschen zum Einsatz gekommen.

Anwendungsmöglichkeiten

Die Herausforderung, bei der Open Space eine geeignete Methode ist: Viele Menschen, ganze Organisationen, Kommunen, Einrichtungen müssen sich (in kurzer Zeit) völlig umorientieren. Open Space eignet sich, wenn eine Gruppe eine Learning Agenda erstellen will oder wenn Austausch auf vielen Ebenen stattfinden soll, der aber längere Phasen erfordert. Ein Open Space wird sinnvollerweise dann eingesetzt, wenn in einer Gruppe/Community genug Vertrauen vorhanden ist, wenn die geteilte Absicht klar ist, es eine hohe Eigeninitiative unter den Teilnehmenden gibt und andere zur gemeinsamen Arbeit gewonnen werden sollen.

Der Rahmen

Die Anzahl der Teilnehmenden ist nicht vorgegeben. Open Space eignet sich für Gruppen von 10 bis über 1'000 Menschen.

Die wichtigste Bedingung ist die freiwillige Teilnahme. Es werden gerade diejenigen aus freier Entscheidung teilnehmen, die bereit sind, sich auf einen ergebnisoffenen Prozess einzulassen. Wichtig ist, dass den Teilnehmenden die Thematik am Herzen liegt. Begeisterung und Verantwortung für das Thema sind das Feuer von Open Space.

Ablauf

Planungsphase: Abgesehen von der Logistik ist die Definition des Rahmenthemas ausschlaggebend. Es muss sich um ein relevantes Thema der jeweiligen Institution oder der Zielgruppe handeln. Ein Herzensthema. Daher ist die erste und auch bedeutende Aufgabe der Prozessbegleitenden, gemeinsam mit den Auftraggebern, den Veranstaltenden und den Betroffenen das Rahmenthema oder die Rahmenfrage zu definieren und zu formulieren. Eine nicht zu unterschätzende Aufgabe, die oft eng verbunden ist mit den Fragen: Wohin wollen wir eigentlich? Was sollen unsere Ziele sein und wie überprüfen wir ihre Erreichung?

Framing: Open Space beginnt im Plenum mit der gesamten Gruppe im Kreis, wodurch die Bildung von offener und direkter Kommunikation, Beziehung und Gemeinschaftsgefühl eingeleitet wird. Die wenigen Spielregeln werden kurz vorgestellt und sollten für jeden und jede sichtbar an der Wand zu lesen sein (Hummel, Schmetterling, Gesetz der zwei Füße, vgl. unten).

Marktplatz: Alle Teilnehmenden werden eingeladen, eine Thematik, für die sie ein besonderes Interesse empfinden, aufzuschreiben, im Kreisinneren anzukündigen und

es an der Informationswand mit Namen, Raum- und Zeitangabe aufzuhängen. Nachdem alle Themen gesammelt worden sind, ist der Marktplatz eröffnet. Nun entscheidet jeder und jede Teilnehmende, zu welchen der angebotenen Themen er bzw. sie einen Beitrag leisten möchte. Auf diese Weise ist jede Person potenziell Initiator bzw. Initiatorin, Referent bzw. Referentin oder Mitglied einer Dialoggruppe, in vielen Fällen sogar Lehrer und Lehrerin oder Schüler und Schülerin in freiem Wechsel. Es müssen genug Räume, formelle und informelle, wie Garten, Terrasse oder Ähnliches zur freien Verfügung stehen.

Arbeits-Sessions: In den ca. 40- bis 90-minütigen Arbeitsgruppen können unterschiedliche Prozesse angewendet werden; meistens wird ein verbaler Dialog gewählt. Aber auch kreative Techniken wie z. B. eine sportliche Aktivität oder Musik können zur Anwendung kommen. Die Kleingruppen werden nicht von „aussen“ moderiert, den Prozess verantwortet jede Gruppe selbst. Wichtig ist, dass ein kurzes Protokoll geführt wird. Vorbereitete Flipcharts oder bereitgestellte Templates auf Laptops und sonstige Erntematerialien (Kärtchen etc.) können dabei helfen. (Wer war der Initiator bzw. Initiatorin, wer die Teilnehmenden, Thema, drei Hauptergebnisse, was ist der nächste Schritt?)

Ernte: Am Ende der Arbeitssessions (1-2 Slots, je nach verfügbarer Zeit) stellen die Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse kurz im Plenum vor. Es besteht die Möglichkeit, Einsichten und Commitment für die Weiterarbeit zu teilen.

Die Spielregeln

★ Das Gesetz der zwei Füße

Dieses beinhaltet Freiheit und Selbstverantwortung der Teilnehmenden. Jeder und jede Teilnehmende, mit Ausnahme der Themen-Initiatoren bzw. Themen-Initiatorinnen, hat das Recht, eine Arbeitsgruppe oder eine Interaktion zu verlassen, wenn er oder sie das Gefühl hat, in dieser Situation nichts zu lernen oder nichts beitragen zu können. Damit bestimmt jede / jeder über Inhalt und Form mit und ist verantwortlich für die Effizienz für sich und die anderen.

★ Hummeln und Schmetterlinge

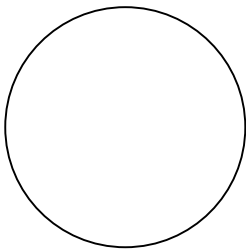
Hummeln sind diejenigen Personen, die sich die Freiheit nehmen, von einer Gruppe zur anderen zu fliegen, sich zu vertiefen, weiterzufliegen und so von einer Gruppe zur anderen befruchtend zu wirken.

Schmetterlinge nehmen es leichter, sie fliegen ebenfalls von einem Thema zum anderen, vertiefen sich aber in keins. Man findet sie auch auf der Terrasse oder im Garten

Die 4 Prinzipien des Open Space

1. Wer immer auch kommt, es sind genau die Richtigen!
2. Was immer auch geschieht, es ist das Einzige, was geschehen kann.
3. Wann immer es beginnt, es ist die richtige Zeit.
4. Wenn es vorbei ist, ist es vorbei!

Open Space Protokollbogen



Thema / Anliegen:

Was war?

Bitte **kek** (kurz/einfach/klar/knackig)

Laut und **deutlich** festhalten. **Schwarzen** Fineliner benutzen. Nur die **Vorderseite** beschreiben.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Einberufen hat (Vor- und Nachname):
Teilgenommen haben (Vor- und Nachname):

Vorbei ist vorbei ...

Nicht vorbei
ist nicht vorbei .

The page features four hand-drawn green footprints. One is at the top right, one is at the bottom left, one is at the bottom center, and a small one is at the top right edge. The text is written in a black, calligraphic script across the center of the page.

Das Gesetz der Füße

Augen auf ,
mit Überraschungen
ist zu rechnen !

Es fängt an,
wenn die Zeit
reif ist.

Was auch immer
geschieht:

Es ist das Einzige,
das geschehen kann.

Die da sind,
sind genau die
Richtigen !

9. Literatur

13

Literatur

Apel, Peter/ Pach, Reinhard (1997): Kinder planen mit. Stadtplanung unter Einbeziehung von Kindern. Unna

Arnim, Herbert von (1990): „Möglichkeiten unmittelbarer Demokratie auf Gemeindeebene“. In: Die Öffentliche Verwaltung 43

Arnstein, Sherry R. (1969): „A Ladder Of Citizen Participation“. In: Journal of The American Institute of Planners, July 1969

Barber, Benjamin (1994): Starke Demokratie. Hamburg

Beck, Ulrich (1997): „Kinder der Freiheit: Wider das Lamento über den Werteverfall“. In

Beck, Ulrich. Hrsg. (1997): Kinder der Freiheit. Frankfurt am Main

Bertelsmann Stiftung (Hrsg.) (2004a): ToP – Fit für Beteiligung. Ein Moderationshandbuch für Jugendliche. Gütersloh

Bertelsmann Stiftung (2004b): Projektbeschreibung „mitWirkung!“. Gütersloh

Bertelsmann Stiftung / Fatke, Reinhard / Niklowitz, Matthias / Schwarz, Jürg / Strothotte, Uta / Stutz, Melanie (2004b): Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland. Ergebnisse einer Strukturdatenerhebung in 564 Städten und Gemeinden. Gütersloh

Bertelsmann Stiftung. Hrsg. (2005): Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland. Gütersloh

Bertelsmann Stiftung (2006): mitWirkung! – eine Initiative zur Stärkung der Kinder- und Jugendbeteiligung. Berichtsband zur empirischen Untersuchung. Gütersloh. Download: www.mitwirkung.net

Biedermann, Horst / Oser / Fritz: Partizipation und Identität. Junge Menschen zwischen Gefügigkeit und Mitverantwortung. In: Quesel, Carsten / Oser, Fritz. Hrsg. (2006): Die Mühen der Freiheit. Probleme und Chancen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen. Zürich / Chur: Rüegger Verlag. S. 95 -136

Blandow, Jürgen / Gintzel, Ullrich / Hansbauer, Peter (1999): Partizipation als Qualitätsmerkmal in der Heimerziehung. Münster

Bonas, Ingrid / Schwarz, Claudia (1996): Planning for Real in der Praxis. Dokumentation und Auswertung einer begleitenden Beratung des Stadtteilprojektes NOWA. Potsdam-Babelsberg. Berlin: Interdisziplinäre Forschungsgruppe „Lokale Ökonomie“.

Bruner, Claudia / Winklhofer, Ursula / Zinser, Claudia (1999): Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in der Kommune. Ergebnisse einer bundesweiten Erhebung. München: Deutsches Jugendinstitut

Bruner, Claudia / Winklhofer, Ursula / Zinser, Claudia (2001): Partizipation - ein Kinderspiel? Beteiligungsmodelle in Kindertagesstätten, Schulen, Kommunen und Verbänden. München: Deutsches Jugendinstitut

Brunseemann, Claudia / Stange, Waldemar / Tiemann, Dieter (1997): mitreden, mitplanen, mitmachen. Berlin und Kiel

Detjen, Joachim (2000): Demokratie in der Gemeinde. Bürgerbeteiligung an der Kommunalpolitik in Niedersachsen. Hannover.

Detjen, Joachim (2006): Instrumente der Bürgerbeteiligung an der Kommunalpolitik in Niedersachsen – Was geben sie für Kinder und Jugendliche her? Unveröffentl. Papier. Eichstätt

Eikel, Angelika (2007): Demokratische Partizipation in der Schule. In: Eikel, Angelika / de Haan, Gerhard (Hrsg.) (2007): Demokratische Partizipation in der Schule ermöglichen, fördern, umsetzen. Schwalbach / Ts. S. 7 -39

Enquete-Kommission „Zukunft des Bürgerschaftlichen Engagements“ (2002): Bürger-schaftliches Engagement: Auf dem Weg in eine zukunftsfähige Bürgergesellschaft, Opladen

Fatke, Reinhard / Niklowitz, Matthias (2003): „Den Kindern eine Stimme geben“. Partizi-pation von Kindern und Jugendlichen in der Schweiz. Pädagogisches Institut der Univer-sität Zürich im Auftrag des Schweizerischen Komitees für Unicef. Zürich

Fatke, Reinhard / Schneider, Helmut (2005b): Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland. Daten, Fakten, Perspektiven. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung (Hrsg.)

Frädrich, Jana / Jerger-Bachmann, Ilona (1995): Kinder bestimmen mit. Kinderrechte und Kinderpolitik. München

Friedrich, Bianca / Knauer Raingard (2005): Evaluation des Modellprojekts „Lebensraum Schulhof – Pausenhöfe als selbstgestaltete ökologische, soziale und demokratische Le-bens- und Lernräume. Kiel. Unveröff. Papier

Gibson, Tony (1996): The Power in Our Hands. Charbury Oxfordshire

Gibson, Tony / Wratten, Ellen (1996): Progress report on piloting the Development – Plan-ning for Real Pack. London

Habermas, Jürgen (1992): Drei normative Modelle der Demokratie: Zum Begriff delibera-tiver Politik. In: Münkler, Herfried. Hrsg. (1992): Die Chancen der Freiheit. Grundprobleme der Demokratie. Für Iring Fetscher zum 70. Geburtstag. München 1992 (Piper Verlag)

Hart, Roger (1992): Children's participation. From tokenism to citizenship. Florenz

Hermann, Michael C. (1996a): Jugendgemeinderäte in Baden-Württemberg. Eine inter-disziplinäre Evaluation. Beiträge zur Kommunalwissenschaft. Neue Folge, Bd. 1. Pfaffen-weiler

Hermann, Michael C. (1996b): „Vom Kinderbüro zum Jugendparlament: Mitwirkung Jugendlicher in der Gemeinde“. In: Hermann, Michael C. Hrsg. (1996): Zukunft mitgestal-ten: Modelle für mehr Mitsprache, Projekte – Konzepte – Ideen Spezial. Jugendstiftung Baden-Württemberg. Sersheim und Münster

Hermann, Michael C. (1996c): „Auf der Suche nach der richtigen Form: Gütekriterien für Partizipationsformen auf kommunaler Ebene“. In: Hermann, Michael C. Hrsg. (1996): Zukunft mitgestalten: Modelle für mehr Mitsprache, Projekte – Konzepte – Ideen Spezial. Jugendstiftung Baden-Württemberg. Sersheim und Münster

Hermann, Michael C. (1996d): „Jugendgemeinderäte in Baden-Württemberg: Pro und Contra“. In: Hermann, Michael C. Hrsg. (1996): Zukunft mitgestalten: Modelle für mehr Mitsprache, Projekte – Konzepte – Ideen Spezial. Jugendstiftung Baden-Württemberg. Sersheim und Münster

Hermann, Michael C. (1996e): „Von allem etwas: PAPO – das halboffene Parlament der Projekte“. In: Hermann, Michael C. Hrsg. (1996): Zukunft mitgestalten: Modelle für mehr Mitsprache, Projekte – Konzepte – Ideen Spezial. Jugendstiftung Baden-Württemberg. Sersheim und Münster

Knauer, Raingard u. a. (2004): Beteiligungsprojekte mit Kindern und Jugendlichen in der Kommune. Wiesbaden

Knauer, Reingard (2007): „Alltagsbeteiligung von Kindern und Jugendlichen – eine He-rausforderung nicht nur an Pädagogen“. In: Stange, Waldemar (2007): Strategien der Kinder- und Jugendbeteiligung. Grundformen I: Stellvertretende Formen – Beteiligung an den Institutionen der Erwachsenenwelt – Punktuelle Partizipation - Alltagspartizipati-on. Münster

Kriener, Martina / Petersen, Kerstin (1999): Beteiligung in der Jugendhilfepraxis. Münster

Luterbacher, Michael / Althof, Wolfgang (2006): Schüler lernen streiten. Aufbau einer konstruktiven Konfliktkultur in der Just-Community-Schule. In: Quesel, Carsten / Oser, Fritz. Hrsg. (2006): Die Mühen der Freiheit. Probleme und Chancen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen. Zürich / Chur: Rüegger Verlag

Maleh, Carole (2002): Open Space in der Praxis. Erfahrungsberichte: Highlights und Möglichkeiten. Weinheim / Basel

Meinhold-Henschel, S. (2005 a): Kinder- und Jugendpartizipation in Kommunen – Aus-gangslage und Zielsetzungen, Initiative mitWirkung!, in: Klöckner / Paetzel: Kindheitsfor-schung und kommunale Praxis. Wiesbaden

- Olk, Thomas** (2007): Kinder- und Jugendbeteiligung erfolgreich gestalten! Eckpunkte einer kommunalen Gesamtstrategie. Powerpoint-Präsentation. MultiplikatorInnenfortbildung Beteiligung der Gemeinschaftsaktion des Landes Schleswig-Holstein und des Deutschen Kinderhilfswerks am 07. / 08. Dezember 2007, Nordkolleg. Rendsburg
- Olk, Thomas / Roth, Roland** (2007a): Mehr Partizipation wagen. Argumente für eine verstärkte Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Hrsgg. v. d. Bertelsmann Stiftung. Gütersloh
- Olk, Thomas / Roth, Roland** (2007b): „Zum Nutzen der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen“. In: Bertelsmann Stiftung. Hrsg. (2007b): Kinder- und Jugendbeteiligung in Deutschland. Entwicklungsstand und Handlungsansätze. Gütersloh
- Oser, Fritz / Ullrich, Manuela / Biedermann, Horst** (2000): Partizipationserfahrungen und individuelle Kompetenzen. Literaturbericht und Vorschläge für eine empirische Untersuchung im Rahmen des Projekts „Education à la Citoyenneté Démocratique (ECD)“ des Europarats. Departement Erziehungswissenschaften der Universität Fribourg
- Oser, Fritz / Althof** (2001): Die gerechte Schulgemeinschaft: Lernen durch Gestaltung des Schullebens. In: Edelstein, Wolfgang / Oser, Fritz / Schuster, Peter (Hrsg.): Moralische Erziehung in der Schule. Weinheim und Basel: Beltz: S. 233 - 268
- Quesel, Carsten / Oser, Fritz**. Hrsg. (2006): Die Mühen der Freiheit. Probleme und Chancen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen. Zürich / Chur: Rüegger Verlag
- Owen, Harrison** (2001): Open Space Technology. Ein Leitfaden für die Praxis. Stuttgart
- Petersen, Hans Christian** (2000): Open Space in Aktion. Kommunikation ohne Grenzen. Die neue Konferenzmethode für Klein- und Großgruppen. Ein ungewöhnlicher Weg zu besseren Ergebnissen. Paderborn
- Petri, Katrina** (2000): Open Space Technology. In: Königswieser R. / Keil, M. (Hrsg.) (2000): Das Feuer großer Gruppen. Konzepte, Designs, Praxisbeispiele für Großveranstaltungen. Stuttgart: 146 ff.
- Pickel, Gert** (2002): Jugend und Politikverdrossenheit. Zwei politische Kulturen im Deutschland nach der Vereinigung. Opladen
- Rat der Europäischen Union / Kommission der Europäischen Gemeinschaften** (2003): Auswertung der Antworten der Mitgliedstaaten auf die Fragebögen der Kommission zur Partizipation und Information der Jugendlichen. Kommissionsdokument - SEK(2003) 465. Brüssel (11.4.2003)
- Rosenblatt, Bernhard von** (2000): Freiwilliges Engagement in Deutschland. Ergebnisse der Repräsentativbefragung zu Ehrenamt, Freiwilligenarbeit und bürgerschaftlichem Engagement, Bd. 1: Gesamtbericht. Hrsgg. v. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Schriftenreihe des BMFSFJ, Bd. 194.1. Stuttgart / Berlin / Köln
- Roth, Roland** (2006): Checkliste mit Qualitätsmaßstäben für projekt- und maßnahmenorientierte Beteiligungsangebote. Unveröff. Papier. Hrsgg. v. d. Bertelsmann Stiftung. Gütersloh
- Roth, Roland** (2006): Qualitätssicherung und Evaluation der kommunalen Beteiligung von Kindern und Jugendlichen – Kriterien und Instrumente. Unveröff. Papier. Hrsgg. v. d. Bertelsmann Stiftung. Gütersloh
- Sliwka, Anne / Frank, Susanne** (2007): Das Deliberationsforum als neue Form des Lernens über kontroverse Fragen. In: Eikel, Angelika / de Haan, Gerhard (Hrsg.) (2007): Demokratische Partizipation in der Schule ermöglichen, fördern, umsetzen. Schwalbach / Ts. S. 60 - 74
- Schneider, Helmut / Fatke, Reinhard** (2007): Stärkung der kommunalen Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. In: Bertelsmann Stiftung (2007): Kinder- und Jugendbeteiligung in Deutschland. Entwicklungsstand und Handlungsansätze. Gütersloh. S. 131 -142
- Schröder, Richard** (1995): Kinder reden mit! Beteiligung an Politik, Stadtplanung und -gestaltung. Weinheim und Basel
- Schröder, Richard** (1996): Freiräume für Kinder(t)räume! Kinderbeteiligung in der Stadtplanung. Weinheim und Basel
- Schütze, Dorothea / Hildebrandt, Marcus / Wenzel, Sascha** (2007): Das Aushandlungsmodell – ein partizipativer Ansatz demokratischer Schulentwicklung. In: Eikel, Angelika / de Haan, Gerhard (Hrsg.) (2007): Demokratische Partizipation in der Schule ermöglichen, fördern, umsetzen. Schwalbach / Ts. S. 126 - 141
- Stange, Waldemar** (1993): Zukunftswerkstatt. Handbuch für die Arbeit vor Ort. Bonn

- Stange**, Waldemar / Paschen, Wolf (1994): Praxishandbuch für Zukunftswerkstätten. Methoden, Materialien, Konzept. Hamburg und Kiel
- Stange**, Waldemar (1996): Planen mit Phantasie. Zukunftswerkstatt und Planungszirkel für Kinder und Jugendliche. Hrsgg. v. Deutschen Kinderhilfswerk / Aktion Schleswig-Holstein – Land für Kinder. Berlin und Kiel
- Stange**, Waldemar (2007): Partizipation von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum I. Grundlagen. Münster
- Stange**, Waldemar (2007): Strategien und Grundformen der Kinder- und Jugendbeteiligung I: Stellvertretende Formen – Beteiligung an den Institutionen der Erwachsenenwelt – Punktuelle Partizipation - Alltagspartizipation. Münster. Beteiligungsbausteine - Band 3
- Stange**, Waldemar / **Meinhold-Henschel**, Sigrid / **Schack**, Stephan (2008): Mitwirkung (er)leben. Handbuch zur Durchführung von Beteiligungsprojekten mit Kindern und Jugendlichen. Gütersloh
- Stange**, Waldemar / **Schack**, Stephan (2007): „Beteiligungskompetenz stärken durch Qualifikation“. In: Bertelsmann Stiftung (2007): Kinder- und Jugendbeteiligung in Deutschland. Entwicklungsstand und Handlungsansätze. Gütersloh
- Stange**, Waldemar / **Tiemann**, Dieter (1999): Alltagsdemokratie und Partizipation: Kinder vertreten ihre Interessen in der Kindertagesstätte, Schule, Jugendarbeit und Kommune, in: Glinka, Hans-Jürgen / Neuberger, Christa, Schorn, Brigitte, Stange, Waldemar / Tiemann, Dieter u.a. : Kulturelle und politische Partizipation von Kindern – Interessenvertretung und Kulturarbeit für und durch Kinder, Leske und Budrich, Opladen, S. 211 - 331. Sachverständigenkommission Zehnter Kinder- und Jugendbericht (Hrsg.): Materialien zum Zehnten Kinder- und Jugendbericht, Band 3
- Sturzbecher**, Dietmar / **Großmann**, Heidrun. Hrsg. (2003a): Soziale Partizipation im Vor- und Grundschulalter. München
- Sturzbecher**, Dietmar / **Großmann**, Heidrun. Hrsg. (2003b): Praxis der sozialen Partizipation im Vor- und Grundschulalter. München
- Sturzenhecker**, Benedikt (2007): „Partizipation in der Offenen Jugendarbeit“. In: Stange, Waldemar (Hrsg.) (2007): Partizipation in Kindertagesstätte, Schule und Jugendarbeit. Aktionsfelder - exemplarische Orte und Themen I. Münster
- Technologie-Netzwerk Berlin e. V.** (Hrsg.) (2007): Planning for Real. Ein gemeinwesenorientiertes mobilisierendes Planungsverfahren zur Förderung einer nachhaltigen Entwicklung von Regionen und Orten. <http://www.planning-for-real.de/pfr-schritte.pdf> download: 02.06.2007
- Tiemann**, Dieter (1996): „Alltagsdemokratie und Kinderfreundlichkeit. Plädoyer für eine partizipatorische Kinder- und Jugendpolitik“. In: Unsere Jugend, Heft 9
- Tiemann**, Dieter / **Wiebusch**, Rainer (1996): „Alltagsdemokratie und Kinderfreundlichkeit in Schleswig-Holstein“. In: Stange, Waldemar (1996): Planen mit Phantasie. Berlin und
- Vilmar**, Fritz (1973a): Strategien der Demokratisierung. Bd. 1. Darmstadt und Neuwied
- Vilmar**, Fritz (1973b): Strategien der Demokratisierung. Bd. 2. Darmstadt und Neuwied
- Vilmar**, Fritz (1986): Partizipation. In: Mickel, Wolfgang. Hrsg. (1986): Handlexikon zur Politikwissenschaft. München
- Wedekind**, Hartmut / **Daug**, Mathias (2007): Vita gesellschaftlichen Engagements. Studie zum Zusammenhang zwischen früher Beteiligung und dem Engagement bis ins Erwachsenenalter. Mit Unterstützung des Deutschen Kinderhilfswerks, Bertelsmann Stiftung, Unicef Deutschland. Berlin: Deutschen Kinderhilfswerks
- Weisbord**, Marvin / **Janoff**, Sandra (2001): Future Search – Die Zukunftskonferenz. Wie Organisationen zu Zielsetzungen und gemeinsamem Handeln finden. Stuttgart
- Weisbord**, Marvin / **Janoff**, Sandra (2000): Zukunftskonferenz: Die gemeinsame Basis finden und handeln. In: Königswieser, Roswita./ Keil, Marion. (Hrsg.) (2000): Das Feuer großer Gruppen. Konzepte, Designs, Praxisbeispiele für Großveranstaltungen. Stuttgart. 129 ff.
- Zur Bonsen**, Matthias / **Maleh**, Carole (2001): Appreciative Inquiry. Der Weg zu Spitzenleistungen. Weinheim und Basel

Literatur

Bertelsmann Stiftung (Hrsg.)(2005): Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland. Gütersloh.

Bertelsmann Stiftung (2008a): mitWirkung! Berichtsband (Kurzfassung). Gütersloh.

Bertelsmann Stiftung (2008b): Teilhabegerechtigkeit durch Partizipation? Empirische Befunde und Handlungsansätze zur Kinder- und Jugendbeteiligung. Ausgewählte Ergebnisse.

Betz, Tanja/Gaiser, Wolfgang/Pluto, Liane (Hrsg.)(2010): Partizipation von Kindern und Jugendlichen. Schwalbach.

Biedermann, Horst/Oser, Fritz (2006): Partizipation und Identität. In: Quesel, Carsten/Oser, Fritz (Hrsg.): Die Mühen der Freiheit. Probleme und Chancen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen. Zürich–Chur.

Bundesministerium für Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit (Hrsg.) (1990): *Achter Jugendbericht. Bericht über Bestrebungen und Leistungen der Jugendhilfe*. Bonn: Bonner Universitäts-Buchdruckerei.

Bruner, Franziska/Winklhofer, Ursula/Zinser, Claudia (2001): Partizipation – ein Kinderspiel? Beteiligungsmodelle in Kindertagesstätten, Schulen, Kommunen und Verbänden. Herausgegeben vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Berlin.

Deth, Jan W. van/Abendschön, Simone/Rathke, Julia/Vollmer, Meike (2007): Kinder und Politik. Politische Einstellungen von jungen Kindern im ersten Grundschuljahr. Wiesbaden.

Deutsche Shell (Hrsg.)(2002): Jugend 2002. Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus. Frankfurt/M.

Difu (2012): Difu-Berichte 1/2012. Was ist eigentlich Öffentliche Daseinsvorsorge? [<http://www.difu.de/publikationen/difu-berichte-12012/was-ist-eigentlich-oeffentliche-daseinsvorsorge.html>, zuletzt aufgerufen am: 22.11.2015].

Fatke, Reinhard/Niklowitz, Matthias (2003): „Den Kindern eine Stimme geben“. Partizipation von Kindern und Jugendlichen in der Schweiz. Zürich.

Fatke, Reinhard/Schneider, Helmut (2007): Die Beteiligung junger Menschen in Familie, Schule und am Wohnort. In: Bertelsmann Stiftung (Hrsg.): Kinder- und Jugendbeteiligung in Deutschland. Gütersloh.

Hurrelmann, Klaus/Andresen, Sabine et al. (Hrsg.)(2007): Kinder in Deutschland. 2007. 1. World Vision Kinderstudie. Frankfurt/M. S. Fischer.

- Hurrelmann, Klaus/Andresen, Sabine et al. (Hrsg.)(2010): Kinder in Deutschland. 2010. 2. World Vision Kinderstudie, Frankfurt/M. S. Fischer.
- Kinderfreundliche Kommunen (2017): Rechtliche Gesichtspunkte zur Umsetzung des Kindeswohlvorrangs in der Verwaltungspraxis. <http://www.kinderfreundliche-kommunen.de/presse/downloads/> Zugriff: 21.2.17
- Knauer, Raingard (2008): Alltagsbeteiligung von Kindern und Jugendlichen. In: Stange, Waldemar (Hrsg.): Strategien und Grundformen der Kinder- und Jugendbeteiligung I. Münster, S. 297 ff.
- Meinhold-Henschel, Sigrid (2007): Qualitätsanforderungen an Beteiligungsvorhaben. In: Bertelsmann Stiftung (Hrsg.): Kinder- und Jugendbeteiligung in Deutschland. Gütersloh. 2007, S. 221 ff.
- Pickel, Gert (2002): Jugend und Politikverdrossenheit. Zwei politische Kulturen im Deutschland nach der Vereinigung. Opladen.
- Rat der Europäischen Union/Kommission der Europäischen Gemeinschaften (2003): Auswertung der Antworten der Mitgliedstaaten auf die Fragebögen der Kommission zur Partizipation und Information der Jugendlichen. Kommissionsdokument SEK (2003) 465. Brüssel.
- Rosenblatt, Bernhard von (2002): Freiwilliges Engagement in Deutschland. Ergebnisse der Repräsentativbefragung zu Ehrenamt, Freiwilligenarbeit und bürgerschaftlichem Engagement. Herausgegeben vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Stuttgart u. a
- Schneider, Helmut/Stange, Waldemar/Roth, Roland (2009): Kinder ohne Einfluss? Eine Studie des ZDF zur Beteiligung von Kindern in Familie, Schule und Wohnort [www.unternehmen.zdf.de/fileadmin/files/Download_Dokumente/DD_Das_ZDF/Veranstaltungsdokumente/kann_darf_will/Partizipationsstudie_final_101109.pdf, zuletzt aufgerufen am: 26.08.2010].
- Stange, Waldemar (Hrsg.)(2008a): Partizipation von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum I: Grundlagen. Münster.
- Stange, Waldemar (Hrsg.)(2008b): Strategien und Grundformen der Kinder- und Jugendbeteiligung I. Münster.
- Stange, Waldemar (Hrsg.)(2008c): Partizipation von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum II: Beteiligungsmodelle implementieren, Sozialraumanalyse – Ziel- und Konzeptentwicklung – Gesamtstrategie. Münster.
- Sturzbecher, Dietmar/Großmann, Heidrun (Hrsg.)(2003): Soziale Partizipation im Vor- und Grundschulalter. München.
- Wedekind, Hartmut/Daug, Mathias (2007): Vita gesellschaftlichen Engagements. Studie zum Zusammenhang zwischen früher Beteiligung und dem Engagement bis ins Erwachsenenalter. Berlin.
- Wikipedia (2017): Daseinsvorsorge [<https://de.wikipedia.org/wiki/Daseinsvorsorge>, zuletzt aufgerufen am: 19.2.17].

LITERATURLISTE

Untertitel | Autor | Sonstiges

KAPITEL 1 | Lektion 2

Klein, A. (2001):

Der Diskurs der Zivilgesellschaft.

Politische Kontexte und demokratietheoretische Bezüge der neueren Begriffsverwendung.

In: Zimmer, A. E. (Hrsg.): Bürgerschaftliches Engagement und Non-Profit-Sektor. Wiesbaden: Springer VS.

KAPITEL 1 | Lektion 2

Arenhövel, M. (2000):

Zivilgesellschaft Bürgergesellschaft.

In: Wochenschau II, Nr.2, März/April 200, S. 55-64.

http://egora.uni-muenster.de/pbnetz/bindata/pbnetz_zivil.pdf

KAPITEL 1 | Lektion 3

Zimmer, A. (2012):

Die aktuellen Probleme der Zivilgesellschaft.

In: bpb, Dossier: Deutsche Verhältnisse. Eine Sozialkunde.

<http://www.bpb.de/politik/grundfragen/deutsche-verhaeltnisse-eine-sozialkunde/138719/probleme-der-zivilgesellschaft>

KAPITEL 1 | Lektion 3

Zimmer, A. (2012):

Zivilgesellschaft in Zahlen.

In: bpb, Dossier: Deutsche Verhältnisse. Eine Sozialkunde.

<http://www.bpb.de/politik/grundfragen/deutsche-verhaeltnisse-eine-sozialkunde/138718/zivilgesellschaft-in-zahlen>

KAPITEL 1 | Lektion 3

Neugebauer, R. O. (2007):

Konjunkturen der Zivilgesellschaft.

In: bpb, Dossier: Rechtsextremismus.

<http://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/41630/konjunkturen-der-zivilgesellschaft?p=all>

KAPITEL 1 | Lektion 4

Negt, O. (2013):

Essay Plädoyer für ein gerechtes Gemeinwesen.

In: APuZ, 6-7/2013, S. 17-23.

<http://www.bpb.de/apuz/154380/plaedoyer-fuer-ein-gerechtes-gemeinwesen-europa?p=all>

KAPITEL 1 | Lektion 4

Bundeszentrale für politische Bildung (2011):

Postdemokratie?

In: APuZ, 1-2/2011.

<http://www.bpb.de/system/files/pdf/XN1V9Q.pdf>

KAPITEL 1 | Lektion 4

Krell, C. / Decker, F. / Misik, R. (2015):

Digitalisierung und Demokratie – Chance oder Risiko?

In: Friedrich-Ebert-Stiftung (Hrsg.): Policy Politische Akademie Nr. 45.

<http://library.fes.de/pdf-files/akademie/11250.pdf>

KAPITEL 1 | Lektion 6

Hedtke, R. (2015):

Die Schule als Ort politischen Handelns.

In: Harles, L. / Lange, D. (Hrsg.): Zeitalter der Partizipation. Paradigmenwechsel in Politik und politischer Bildung? Schwalbach/Ts: Wochenschau Verlag, S. 118-128.

KAPITEL 1 | Lektion 6

Praxisbaustein: Material für Schule und Unterricht

Durch Jahrestage oder Jubiläen gewinnen viele Projekte ihren aktuellen Bezug. Im Engagementkalender sind zahlreiche Gedenk- und Geburtstage zusammengestellt, die sich besonders gut als Ausgangspunkt für ein Projekt eignen. Zu jedem Thema gibt es Hintergrundinformationen und Übungsaufgaben für den Unterricht.

Bertelsmann Stiftung:

Materialien für Ihren Unterricht: Engagementkalender.

<https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/unsere-projekte/jungbewegt/praxishilfen/schule/engagementkalender/>

KAPITEL 1 | Lektion 7

Reinhardt, S. (2015):

Portrait: W. Hilligen.

In: bpb, Dossier: Politische Bildung.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/politische-bildung/193919/portraet-wolfgang-hilligen>

KAPITEL 1 | Lektion 7

Sander, W. (2015):

1945 bis heute: Von Anfang bis Pisa.

In: bpb, Dossier: Politische Bildung.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/politische-bildung/193808/1945-bis-heute-von-anfang-bis-pisa?p=all>

KAPITEL 1 | Lektion 7

Sander, W. (2002):

Politische Bildung nach der Jahrtausendwende.

In: APuZ, 45/2002, S. 36-44.

<http://www.bpb.de/apuz/26631/politische-bildung-nach-der-jahrtausendwende?p=all>

KAPITEL 1 | Lektion 7

Praxisbaustein: Unterrichtsmaterial

Die Mitmachhefte der Bertelsmann Stiftung wurden extra für den Schulunterricht entwickelt. Sie bieten eine praktische Hilfestellung für die Anleitung von Engagementprojekten – von der Idee bis zur Auswertung. Neben aktuellen Informationen für Lehrerinnen und Lehrer zu Zivilgesellschaft und Freiwilligenarbeit enthalten sie konkrete Aufgabenstellungen, die unmittelbar im Unterricht eingesetzt werden können.

Bertelsmann Stiftung (2011):

Praxishilfen: Aufschlagen und loslegen: Die Mitmachhefte.

<https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/unsere-projekte/jungbewegt/praxishilfen/schule/die-mitmachhefte/>

KAPITEL 1 | Lektion 7

Praxisbaustein: Konfliktanalyse im Unterricht

Im folgenden Link sind alle wissenswerten Informationen zur Konfliktanalyse und zum Einsatz im Unterricht – Zielsetzung, Ablauf, kritische Auseinandersetzung und Praxishinweise – zusammengefasst.

Gökbudak, M. (2016):

Konfliktanalyse.

In: sowi-online.de, sowi-online e.V., Bielefeld.

<https://www.sowi-online.de/praxis/methode/konfliktanalyse.html>

KAPITEL 1 | Lektion 8

Hansen, R. (2012):

Die Kinderstube der Demokratie – Demokratiebildung in Kindertageseinrichtungen.

In: Jugendhilfe, 1/2012, S. 27-32.

KAPITEL 1 | Lektion 8

Bundeszentrale für politische Bildung (2005):

Sozialisation von Kindern.

In: APuZ, 41/2005.

<http://www.bpb.de/system/files/pdf/ZIH77Z.pdf>

KAPITEL 1 | Lektion 8

Richter, D. (2007):

Politische Bildung von Anfang an.

In: Schriftenreihen der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 570.

KAPITEL 1 | Lektion 8

Praxisbaustein: Politische Bildung in der Grundschule (Volksschule)

Die Publikation enthält – im Rahmen dieses Kapitels als Orientierung und Sensibilisierung gedacht – didaktische Grundüberlegungen und Unterrichtsmaterialien zum Demokratie-Lernen in der Grundschule (bzw. Volksschule).

Österreichisches Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur (2008):

Politische Bildung von Anfang an.

In: POLIS aktuell, 8/2008.

<https://www.politik->

[lernen.at/dl/tlmKJMJKoMIMnJqx4KJK/pa_pb_von_anfang_an_druck_neu.pdf](https://www.politik-lernen.at/dl/tlmKJMJKoMIMnJqx4KJK/pa_pb_von_anfang_an_druck_neu.pdf).

KAPITEL 2 | Lektion 2

Autorengruppe Fachdidaktik (2017):

Wie fördere ich Mündigkeit in der politischen Bildung?

In: Was ist gute Politische Bildung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S. 13-22.

KAPITEL 2 | Lektion 2

Greco, S. A. / Lange, D. (2017):

Emanzipation. Zum Konzept der Mündigkeit in der politischen Bildung.

Schwalbach/Ts: Wochenschau Verlag.

KAPITEL 2 | Lektion 2

Himmelman, G. (2004):

Demokratische Handlungskompetenz. „Standards für Mündigkeit“ Vortrag vom 18.04.2004.

https://www.demokratisch-handeln.de/archiv/veranstaltungen/2004_06_18_kolloquium/pdf/himmelman.pdf

KAPITEL 2 | Lektion 3

Veith, H. (2010):

Das Konzept der Demokratiekompetenz.

In: Lange, D. / Himmelman, G. (Hrsg.): Demokratiedidaktik. Impulse für die Politische Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 142-156.

KAPITEL 2 | Lektion 3

Weißeno, G. (2005):

Standards für die politische Bildung

In: APuZ, 12/2005, S. 32-38.

<http://www.bpb.de/apuz/29168/standards-fuer-die-politische-bildung?p=all>

KAPITEL 2 | Lektion 3

Himmelman, G. (2005):

Was ist Demokratiekompetenz? Ein Vergleich von Kompetenzmodellen unter der Berücksichtigung internationaler Ansätze.

In: Beiträge zur Demokratiepädagogik des BLK-Programms: „Demokratie lernen & leben“.

<https://www.pedocs.de/volltexte/2008/257/pdf/Himmelman2.pdf>

KAPITEL 2 | Lektion 3

Hufer, K. P. (2015):

Portrait Oskar Negt.

In: bpb, Dossier: Geschichte der politischen Bildung.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/politische-bildung/193944/portraet-oskar-negt>

KAPITEL 2 | Lektion 3

Zeuner, C. (2013):

Entwicklung und Umsetzung eines didaktisch-methodischen Konzeptes zur politischen Bildung. O. Negts „Gesellschaftliche Kompetenzen“.

In: Magazin Erwachsenendebildung.at, 20/2013.

https://erwachsenendebildung.at/magazin/13-20/02_zeuner.pdf

KAPITEL 2 | Lektion 3

Negt, O. (2016):

Versuch einer Ortsbestimmung der politischen Bildung.

In: Hufer, K.-P. / Lange, D. (Hrsg.): Handbuch Politische Erwachsenenbildung.
Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.

KAPITEL 2 | Lektion 4

Ölkers, J. (2016):

Demokratie als Lebensform und die Schule. Vortrag vom 14.03.2016.

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=12&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjeyoTlh8zcAhVQ_qQKHSNJCs4QFjALegQIABAC&url=https%3A%2F%2Fwww.ife.uzh.ch%2Fdam%2Fjcr%3A4ac01dbf-67f0-4eb2-b4a8-704847a2c8be%2FSteyr.pdf&usg=AOvVaw2uC3anYen4UVCwqsgR306g

KAPITEL 2 | Lektion 4

Edler, K. (2014):

Lust auf Verantwortung. Was macht Beteiligung attraktiv –
und was kann dafür getan werden?

In: PÄDAGOGIK. Heft 11, Jg. 2014, S. 10-13.

http://www.redaktion-paedagogik.de/wp-content/uploads/inhalt_paedagogik_11_2014.pdf

KAPITEL 2 | Lektion 6

Fauser, P. (2013):

Begeisterung für Demokratie. Lernen, Schulentwicklung und Demokratiepädagogik.

In: Beutel, W. / Fauser, P. (Hrsg.): Demokratie erfahren. Analysen, Berichte und Anstöße aus dem Wettbewerb „Förderprogramm Demokratisch Handeln“. Reihe Politik und Bildung, Band 71. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S. 132-163.

KAPITEL 2 | Lektion 6

Fauser, P. (2013):

Kerngeschäft der Schule ist das Lernen.

In: PÄDAGOGIK, 04/2010, S. 32-33.

https://www.demokratisch-handeln.de/archiv/veranstaltungen/2010_04_paedagogik/pdf/interview.pdf

KAPITEL 2 | Lektion 7

Rauschenbach, T. (2013):

Bildung ist mehr als Schule – Alltagsbildung.

In: bpb, Dossier: Bildung.

<https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/zukunft-bildung/149483/alltagsbildung?p=all>

KAPITEL 2 | Lektion 7

Deinet, U. (2014):

10 Fragen zum Thema Bildungsorte. Impulse für das Kommunale Bildungsmanagement.

https://www.transferagentur-nordrhein-westfalen.de/fileadmin/Dateien/Handreichungen/Transferagentur-NRW_Handreichung_Bildungsorte.pdf

KAPITEL 2 | Lektion 7

BMFSFJ (2005):

Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. 12. Kinder- und Jugendbericht.

<https://www.bmfsfj.de/blob/112224/7376e6055bbcaf822ec30fc6ff72b287/12-kinder-und-jugendbericht-data.pdf>

KAPITEL 2 | Lektion 7

Bundesjugendkuratorium (2002):

Bildung ist mehr als Schule.

Leipziger Thesen zur aktuellen bildungspolitischen Debatte.

http://miz.org/dokumente/BA_035_Leipziger_These_zur_bildungspolitischen_%20Debatte_2002.pdf

KAPITEL 2 | Lektion 7

Wochenschau Verlag (2011):

Politische Bildung – formal, nonformal, informell.

In: Journal für politische Bildung, 3/2011.

KAPITEL 2 | Lektion 8

Ballhausen, U. (2017):

Außerschulische politische Bildung als Baustein gelingender Demokratiebildung.

In: Kenner, S. / Lange, D. (Hrsg.): citizenship education. Schwalbach/Ts.:

Wochenschau Verlag.

KAPITEL 2 | Lektion 8

Widmaier, B. (2012):

Außerschulische politische Jugendbildung nach 1945 – Eine Erfolgsgeschichte?

In: APuZ, 46-47/2012, S. 9-16.

<http://www.bpb.de/apuz/148212/auserschulische-politische-bildung-nach-1945?p=all>

KAPITEL 2 | Lektion 8

Ballhausen, U. (2016):

Politische Bildungsprozesse in internationalen Jugendbegegnungen ermöglichen.

In: Böttger, G./ Frech, S./ Thimmel, A. (Hrsg.): Politische Dimensionen internationaler Begegnungen. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.

KAPITEL 2 | Lektion 8

Maykus, St. / Hartnuß, B. (2008):

Schule als demokratischer Ort und partnerschaftlich orientiertes Lernzentrum im Gemeinwesen. Zehn Thesen zu bürgergesellschaftlichen Entwicklungspotenzialen von (Ganztags-)Schulen

In: Lernende Schule, 43/2008, S.7-9

<https://www.schulentwicklung.nrw.de/materialdatenbank/material/download/7916>

KAPITEL 3 | Lektion 2

Himmelfmann, G. (2004):

Demokratie-Lernen: Was? Warum? Wozu? Beiträge zur Demokratiepädagogik.

<https://www.pedocs.de/volltexte/2008/216/pdf/Himmelfmann.pdf>

KAPITEL 3 | Lektion 3

Reinmann, G. (2013):

Didaktisches Handeln. Die Beziehung zwischen Lerntheorien und Didaktischem Design.

In: Ebner, M. / Schön, S. (Hrsg.): Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. Berlin: epubli.

https://www.pedocs.de/volltexte/2013/8338/pdf/L3T_2013_Reinmann_Didaktisches_Handeln.pdf

KAPITEL 3 | Lektion 3

Meir, S.:

Didaktischer Hintergrund. Lerntheorien.

In: Lehrerfortbildung Baden-Württemberg.

https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/elearning/moodle/praxis/einfuehrung/material/2_meir_9-19.pdf

KAPITEL 3 | Lektion 3

Reinhardt, S. (2010):

Was leistet Demokratie-Lernen für die politische Bildung? Gibt es empirische Indizien zum Transfer von Partizipation im Nahraum auf Demokratie-Kompetenz im Staat? Ende einer Illusion und neue Fragen.

In: Lange, D. / Himmelmann G. (Hrsg.): Demokratiedidaktik. Wiesbaden: Springer VS, S. 125-141.

KAPITEL 3 | Lektion 4

Lange, D. / Kleinschmidt, M. (2016):

Inclusive Citizenship Education – Politische Bildung in der Migrationsgesellschaft.

In: A&W blog.

<https://www.awblog.at/inclusive-citizenship-education/>

KAPITEL 3 | Lektion 4

Demokratiezentrum Wien (2014):

Citizenship-Konzepte im Überblick.

<http://www.demokratiezentrum.org/themen/citizenship-konzepte.html>

KAPITEL 3 | Lektion 6

Lange, D. (2008):

Bürgerbewusstsein. Sinnbilder und Sinnbildungen in der Politischen Bildung.

In: Gesellschaft – Wirtschaft – Politik (GWP), 3/2008, S. 431-439.

https://www.umbrueche.uni-hannover.de/fileadmin/politische_wissenschaft/Lange_2008-1.pdf

KAPITEL 3 | Lektion 7

Heidemeyer, S. / Lange, D. (2010):

Wie sich Schülerinnen und Schüler Demokratie vorstellen. Zur didaktischen Rekonstruktion von Politikbewusstsein.

In: Lange, D. / Himmelmann, G. (Hrsg.): Demokratiedidaktik. Wiesbaden: Springer VS, S. 221-240.

KAPITEL 3 | Lektion 7

Praxisbaustein: Erhebung von Vorstellungen von Schülerinnen und Schülern

Die „Demokratiemaschine“ skizziert ein Vorgehen für die Diagnose und Interpretation der Demokratievorstellungen von Schülerinnen und Schülern als Grundlage für den Unterricht.

Haarmann, M.-P. / Lange, D. (2009):

Die Demokratiemaschine. Ein Weg zur Erhebung von Schülervorstellungen.
In: Polis, 3/2009, S. 21-24.

http://blog.dvpb.de/wp-content/uploads/2015/03/POLIS_03_2009_21_Moritz-Peter-Haarmann-Dirk-Lange_Die-Demokratiemaschine-Ein-Weg-zur-Erhebung-von-Schuelervorstellungen.pdf

KAPITEL 3 | Lektion 8

Reinders, H. (2013):

Lernen durch Engagement. Schule soll nicht nur Bildungsanstalt sein. Sie muss auch Möglichkeiten zur politischen Beteiligung bieten.

In: impulse 3/2013, S. 18-20.

https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bulletin/d_bull_d/bull103_d/DJI_3_13_Web.pdf

KAPITEL 3 | Lektion 8

Wohnig, A. (2018):

Demokratiebildung durch politische Aktionen in der Kooperation von Schulen und außerschulischer politischer Bildung.

In: Kenner, S. / Lange, D. (Hrsg.): Citizenship Education. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.

KAPITEL 3 | Lektion 8

Praxisbaustein: Bildung und Aktion

Die Vermittlung von politischem Wissen und die Realität politischen Handelns finden häufig getrennt voneinander statt: Schulunterricht zielt aufgrund institutioneller Voraussetzungen häufig auf Wissensvermittlung und Urteilsbildung ab; die außerschulische politische Bildung arbeitet meist mit Methoden und Simulationen gegen die zunehmende „Partizipationsverdrossenheit“ von Jugendlichen, hat jedoch wenig lerntheoretische Erfahrungen über „echtes“ Handeln. Im Projekt „Politische Partizipation als Ziel der Politischen Bildung“ der Akademie *Haus am Maiberg/Heppenheim* wird seit 2016 im Rahmen eines dreijährigen Modellprojektes ganz praktisch untersucht, ob und wie diese drei Bildungsziele (Wissensvermittlung, Urteilsbildung, Partizipation) stärker als bisher gemeinsam angestrebt werden können. Folgende Links informieren dich über dieses Praxisprojekt.

<https://www.haus-am-maiberg.de/project/politische-partizipation-als-ziel-der-politischen-bildung/>

https://www.haus-am-maiberg.de/wp-content/uploads/2016/PDF/Projekte/2016-10-25_Modellprojekt_Politische_Partizipation_PR-Material_Oktober_2016.pdf

http://www.haus-am-maiberg.de/wp-content/uploads/2016/PDF/Projekte/Modellprojekt_Pol._Partizipation_Informationen_fuer_Bildungsstaetten.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 2

Schimank, U. (2012):

Sozialer Wandel – Wohin geht die Entwicklung?

In: bpb, Dossier: Deutsche Verhältnisse. Eine Sozialkunde.

<http://www.bpb.de/politik/grundfragen/deutsche-verhaeltnisse-eine-sozialkunde/137990/sozialer-wandel>

KAPITEL 4 | Lektion 2

Geißler, R. (2014):

Sozialer Wandel in Deutschland.

In: IzbB, Nr. 324, 4/2014.

http://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/bpb_IzbB_324_Sozialer_Wandel_in_Deutschland_barrierefrei.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 2

Schader Stiftung (2004):

Theorien des sozialen Wandels.

<https://www.schader-stiftung.de/themen/demographie-und-strukturwandel/fokus/sozialer-wandel/artikel/sozialer-wandel-die-theorien/>

KAPITEL 4 | Lektion 2

Krüger, T. (2017):

Diversität und sozialer Zusammenhalt. Ambivalenzen eines Begriffspaares und wie sie gestaltet werden können.

In: bpb, Presse.

<http://www.bpb.de/presse/249756/diversitaet-und-sozialer-zusammenhalt-ambivalenzen-eines-begriffspaares-und-wie-sie-gestaltet-werden-koennen-dortmund-31-mai-2017>

KAPITEL 4 | Lektion 3

Jurt, J. (2010):

Die Habitus-Theorie von Pierre Bourdieu.

http://lithes.uni-graz.at/lithes/beitraege10_03/jurt.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 3

Tieben, R. (2003):

Habitus- und Kapitalbegriff (Pierre Bourdieu).

<https://www.uni-muenster.de/FNZ-Online/theorien/modernisierung/unterpunkte/habitus.htm>

KAPITEL 4 | Lektion 3

Hradil, S. (2006):

Soziale Milieus – eine praxisorientierte Forschungsperspektive.

In: APuZ, 44-45/2006, S. 3-9.

<http://www.bpb.de/apuz/29429/soziale-milieus-eine-praxisorientierte-forschungsperspektive?p=all>

KAPITEL 4 | Lektion 3

Bödecker, S. (2012):

Soziale Ungleichheit und politische Partizipation in Deutschland.

In: WZBrief Zivil-Engagement, 5/2012.

https://bibliothek.wzb.eu/wzbbrief-zivilengagement/WZBriefZivilengagement052012_boedeker.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 3

Bödecker S. (2014):

Die ungleiche Bürgergesellschaft – warum die soziale Ungleichheit zum Problem für die Demokratie wird.

In: bpb, Dossier: Bildung.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/zukunft-bildung/189941/die-ungleiche-buergergesellschaft?p=all>

KAPITEL 4 | Lektion 3

Rathje, S. (2009):

Der Kulturbegriff – Ein anwendungsorientierter Vorschlag zur Generalüberholung.

In: Moosmüller, A. (Hrsg.): „Konzepte kultureller Differenz“ – Beiträge zur interkulturellen Kommunikation.

http://www.stefanie-rathje.de/fileadmin/Downloads/stefanie_rathje_kulturbegriff.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 3

Messerschmidt, A. (2008):

Pädagogische Beanspruchungen von Kultur in der Migrationsgesellschaft.

Bildungsprozesse zwischen Kulturalisierung und Kulturkritik.

In: Zeitschrift für Pädagogik, 54 (2008) 1, S. 5-17.

http://www.pedocs.de/volltexte/2011/4332/pdf/ZfPaed_2008_1_Messerschmidt_Kultur_Migrationsgesellschaft_D_A.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 3

J. Bolten (2014):

Kultur kommt von colere: Ein Plädoyer für einen holistischen, nicht-linearen Kulturbegriff.

http://www2.uni-jena.de/philosophie/IWK-neu/typo3/fileadmin/publicationen/Bolten_2014_Kulturbegriff_Etymologie_interkulturel.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 3

Bertelsmann Stiftung (2008):

Interkulturelle Kompetenz – Die Schlüsselkompetenz im 21. Jahrhundert?

http://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Presse/imported/downloads/xcms_bst_dms_30236_30237_2.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 6

Hilpert, W. (2016):

Inklusion – Definition einer Aufgabe.

In: bpb, Dossier: inklusiv politisch bilden.

<http://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/228004/inklusion-definitionen-einer-aufgabe>

KAPITEL 4 | Lektion 6

Hilpert, W. (2017):

Politische Bildung als Aufgabe. Inklusivität als Anspruch.

In: bpb, Dossier: inklusiv politisch bilden.

<http://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/259007/politische-bildung-als-aufgabe-inklusiveitaet-als-anspruch?p=all>

KAPITEL 4 | Lektion 6

Interkultureller Arbeitskreis (INKA) (2007):

INKA-Memorandum 2007: Diversität und Demokratie

http://www.lehrerinnenfortbildung.de/cms/images/stories/arbeitsgruppen/inka/Memorandum_INKA.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 6

Praxisbaustein: Handreichung zu Diversity

Auf der Basis eines Modellprojektes (VIELFALT GESTALTET) vermittelt die Publikation einen Überblick über Theorie und Praxis von Diversity, gibt Tipps und Handlungsempfehlungen und listet weiterführende Literatur, Projekte und Einrichtungen auf.

Sozialpädagogisches Institut Berlin (2011):

Vielfalt gestaltet. Handreichung zu Diversity in Schule und Berufsbildung.

https://www.migration-online.de/data/spi_vielfalt_gestaltet.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 7

Praxisbaustein: Unterrichtsmaterial und Methodenvorschläge

In der Publikation findest du umfangreiche Materialhinweise zur Auseinandersetzung mit Vielfalt und Diversität. Dabei handelt es sich um Unterrichtsmaterialien und Methodenvorschläge zu den Themenfeldern Identität, Zugehörigkeit, Herkunft und Kultur, um Antirassismuserbeit und Zivilcourage, um Gender, Geschlecht und sexuelle Orientierung, um Beeinträchtigung und Inklusion sowie um Alter.

Interkulturelles Zentrum/ Österreichische UNESCO-Kommission

Unterrichtsmaterialien und Methodenvorschläge für die schulische Auseinandersetzung mit „Diversität“. Materialien zum Download

www.viel-falter.org/images/doku/sammlung_unterrichtsmaterialien_diversitaet.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 8

Sliwka, A. (2013):

Soziale Ungleichheit – Diversity – Inklusion.

In: Kulturelle Bildung online

<https://www.kubi-online.de/artikel/soziale-ungleichheit-diversity-inklusion>

KAPITEL 4 | Lektion 8

Hilpert, W. (2015):

Inklusive politische Bildung – inklusive Gesellschaft.

In: bpb, Dossier: inklusiv politisch bilden.

<http://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/215762/inklusive-politische-bildung-inklusive-gesellschaft>

KAPITEL 4 | Lektion 8

Dönges, C. / Hilpert, W. / Zurstrassen, B. (Hrsg.) (2015):

Didaktik der inklusiven politischen Bildung.

In: Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 1617.

http://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/1617_Didaktik_der_inklusive_politischen_Bildung_ba.pdf

KAPITEL 4 | Lektion 8

Praxisbaustein: Interkulturelles Lernen in der Schule

Die Methodensammlung bietet eine Vielzahl an kostenlosen Downloadpublikationen mit praktischen Vorschlägen und Ideen für die aktive Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in der Schule (und darüber hinaus).

Lernen Interkulturell: Methoden für Schulen

<http://www.lerneninterkulturell.de/schule/methoden-schule/>

Praxisbaustein: Interkulturelles Lernen in Kooperationsprojekten zwischen Schule und (internationaler) Jugendarbeit

In der Publikation werden Erfahrungen und Praxisbeispiele aus einem Modellprojekt der Kooperation zwischen Schule und Jugendarbeit im Bereich des interkulturellen Lernens dargestellt.

Transfer: Impulse aus der IKUS ...

https://www.ijab.de/fileadmin/user_upload/documents/PDFs/IKUS-Werkstatt/IKUS-CD_IMPULSE.pdf

Praxisbaustein: Interkulturelles Lernen in internationalen Kontexten

Die Publikation zum Download bietet Zusammenfassungen einiger Theorien des Interkulturellen Lernens, Tipps zur Entwicklung von Methoden des Interkulturellen Lernen sowie Modelle für die Leitung thematischer Workshops.

JUGEND für Europa – T-Kit 4 – Interkulturelles Lernen

<https://www.jugendfuereuropa.de/ueber-jfe/publikationen/t-kit-4-interkulturelles-lernen.59/>

Praxisbaustein: Diversitätsbewusste Bildung

Neben einer fachtheoretischen Fundierung einer diversitätsbewussten Bildungsarbeit in Abgrenzung zum Interkulturellen Lernen thematisiert die Publikation das Stichwort *Haltung* und bietet Methoden für die (internationale) Jugendarbeit.

MORE THAN CULTURE Diversitätsbewusste Bildung in der ...

http://www.vervielfaeltigungen.de/resources/more_than_culture.pdf

KAPITEL 5 | Lektion 2

Huhle, R. (2008):

Kurze Geschichte der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte.

In: bpb, Dossier: Menschenrechte.

<http://www.bpb.de/internationales/weltweit/menschenrechte/38643/geschichte-der-menschenrechtserklaerung>

KAPITEL 5 | Lektion 3

Zick, A. / Küpper, B. / Krause, D. (2016):

Studie: Gespaltene Mitte – feindselige Zustände. Rechtsextreme Einstellungen in Deutschland 2016.

<https://www.fes.de/gespaltene-mitte-rechtsextreme-einstellungen-2016/>

KAPITEL 5 | Lektion 3

Groß, E. / Zick, A. / Krause, D. (2012):

Von der Ungleichwertigkeit zur Ungleichheit: Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit.

In: APuZ, 16-17/2012, S. 11-18.

<http://www.bpb.de/apuz/130404/von-der-ungleichwertigkeit-zur-ungleichheit-gruppenbezogene-menschenfeindlichkeit?p=all>

KAPITEL 5 | Lektion 4

Mohr, G. (2010):

Moralische Rechte gibt es nicht.

In: Sandkühler (Hrsg.): Recht und Moral. Hamburg: Felix Meiner Verlag, S. 63-80.

http://www.philosophie.uni-bremen.de/fileadmin/redak_philo/Papers/Mohr/2010_Mohr_Moralische_Rechte_gibt_es_nicht.pdf

KAPITEL 5 | Lektion 6

Fritzsche, K. P. (2005):

Zur Bedeutung der Menschenrechte für die Politische Bildung.

In: Himmelmann, G./ Lange, D. (Hrsg.): Demokratiekompetenz. Beiträge aus Politikwissenschaft, Pädagogik und politischer Bildung, Wiesbaden: Springer VS.

KAPITEL 5 | Lektion 6

Mihr, A. (2008):

Die Vereinten Nationen und die Menschenrechtsbildung.

In: APuZ, 46/2008, S. 33-38.

<http://www.bpb.de/apuz/30870/die-vereinten-nationen-und-menschenrechtsbildung?p=all>

KAPITEL 5 | Lektion 6

Gerdes, J. (2014):

Menschenrechtsbildung zwischen sozialem und politischem Lernen.

In: Götz, M. / Widmaier, B. / Wohnig, A. (Hrsg.): Soziales Engagement politisch denken. Chancen für Politische Bildung. Schwalbach /Ts.: Wochenschau-Verlag, S. 141-162.

KAPITEL 5 | Lektion 6

PRAXISBAUSTEIN: MATERIAL FÜR BILDUNGSARBEIT

Im folgenden Dokument sind didaktisch konzipierte Übungen und Materialien zu den Themen: Was sind Menschenrechte?, Schutz vor Diskriminierung, Zugang zum Recht, Behinderung und Inklusion, Kinderrechte und Partizipation sowie Flucht und Asyl. Dieses Material wurde vom Institut für Menschenrechte entwickelt.

Deutsches Institut für Menschenrechte (2016):

Menschenrechte. Materialien für die Bildungsarbeit mit Jugendlichen und Erwachsenen.

https://www.institut-fuer-menschenrechte.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/Unterrichtsmaterialien/Menschenrechte_Materialien_fuer_die_Bildungsarbeit_mit_Jugendlichen_und_Erwachsenen.pdf

KAPITEL 5 | Lektion 7

Edelstein, W. / Krappmann, L. / Student, S. (2014):

Kinderrechte in die Schule. Gleichheit, Schutz, Förderung, Partizipation. Frankfurt a.M.: Debus Pädagogik.

KAPITEL 5 | Lektion 7

Amadeu Antonio Stiftung (2006):

Unser Haus der Kinderrechte. Menschenrechtsbildung für demokratische Kultur.

In: Interkulturelle Beiträge Jugend & Schule No.8.

<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/kinderrechte.pdf>

KAPITEL 5 | Lektion 7

PRAXISBAUSTEIN: PÄDAGOGISCHER TAG KINDERRECHTE

Im folgenden Dokument erhältst du Praxisanregungen in einer Arbeitshilfe für die Durchführung eines Pädagogischen Tages zum Thema Kinderrechte.

Kaletsch, C. / Müller-Antoine, M. / Stroetmann, E. / Student, S. (2016):

Arbeitshilfe Pädagogischer Tag. Auf dem Weg zur Kinderrechtesschule. Inhalte, Methodik, Schulkultur und Organisationsentwicklung 2016.

https://www.kinderrechtesschulen.de/wp-content/uploads/2016/11/Arbeitshilfe-Pa%CC%88dagogischer-Tag_2016.pdf

KAPITEL 5 | Lektion 8

Reich, K. (2005):

Demokratie und Erziehung nach John Dewey aus praktisch-philosophischer und pädagogischer Sicht.

In: Burckhart, H. / Sikora, S. (Hrsg.): Praktische Philosophie – Philosophische Praxis. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

http://www.uni-koeln.de/hf/konstrukt/reich_works/aufsätze/reich_52.pdf

KAPITEL 5 | Lektion 8

Brandenburgische Landeszentrale für politische Bildung (1993):

Kleines John-Dewey-Brevier.

Aus: John Dewey: Demokratie und Erziehung.

<https://www.politische-bildung-brandenburg.de/node/6426>

KAPITEL 5 | Lektion 8

PRAXISBAUSTEIN: MATERIAL ZUR MENSCHENRECHTSBILDUNG

Eine Übersicht über viele weitere Praxismaterialien sind in der folgenden PDF durch die Stabsstelle Inklusion und Menschenrechte des Landschaftsverband Rheinland zusammengestellt.

Landschaftsverband Rheinland (2017):

Menschenrechte bilden! – Materialien zur Menschenrechtsbildung, 2017.

https://www.lvr.de/media/www/lvrde/derlvr/organisation/lvrdirektor/dokumente_29/2018_3/Materialsammlung_November_2017.pdf

KAPITEL 6 | Lektion 2

Simonson, J. / Vogel, C. (2017):

Politische Partizipation: Unterschriftenaktionen, Demonstrationen, Bürgerinitiativen und politische Ämter.

In: Simonson, J. / Vogel, C. / Tesch-Römer, C. (Hrsg.): Freiwilliges Engagement in Deutschland: der Deutsche Freiwilligensurvey 2014. Wiesbaden: Springer VS, S. 199-216.

<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-12644-5.pdf>

KAPITEL 6 | Lektion 3

Pinl, C. (2015):

Ehrenamt statt Sozialstaat? Kritik der Engagementpolitik.

In: APuZ, 14-15/2015, S. 49-54.

<http://www.bpb.de/apuz/203553/ehrenamt-statt-sozialstaat-kritik-der-engagementpolitik?p=all>

KAPITEL 6 | Lektion 3

Widmaier, B. (2015):

Soziales Lernen, Politische Bildung und politische Partizipation.

In: Götz, M. / Widmaier, B. / Wohnig, A. (Hrsg.): Soziales Engagement politisch denken. Schwalbach/Ts: Wochenschau-Verlag, S. 15-26.

KAPITEL 6 | Lektion 4

Urban, U. (2005):

Partizipation.

In: Demokratie-Baustein „Partizipation“ des BLK-Programms „Demokratie lernen & leben“.

https://www.pedocs.de/volltexte/2008/310/pdf/partizipation_baustein.pdf

KAPITEL 6 | Lektion 4

Nonnenmacher, F. (2010):

Analyse, Kritik und Engagement – Möglichkeiten und Grenzen schulischen Politikunterrichts.

In: Lösch, B. / Thimmel, A. (Hrsg.): Kritische politische Bildung – Ein Handbuch. Schwalbach/Ts: Wochenschau-Verlag, S. 459-470.

KAPITEL 6 | Lektion 6

Kenner, S. (2016):

Aktion statt Resignation: Den aktuellen gesellschaftspolitischen Herausforderungen mit politischer Bildung begegnen.

In: POLIS 2/2016. S. 16-18.

<https://dvpbberlin.files.wordpress.com/2016/07/rassismuskritische-bildung.pdf>

KAPITEL 6 | Lektion 6

Pohl, K. (2015):

Politisch Handeln: Ziel und Inhalt der politischen Bildung?

In: bpb, Dossier: Politische Bildung.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/politische-bildung/193189/politisch-handeln?p=all>

KAPITEL 6 | Lektion 6

PRAXISBAUSTEIN: NACHHALTIGE SCHÜLERFIRMEN

In der Reportage (Lektion 5) in diesem Kapitel werden verschiedene Engagement- und Partizipationsprojekte von SchülerInnen der IGS Roderbruch in Hannover vorgestellt. Für viele Projekte dieser Art gibt es keine Handreichungen oder Praxishinweise. Das Rockkonzert gegen Rechts organisiert von einer Arbeitsgemeinschaft oder die Aktion „Pfandpiraten“ entstehen vor allem aus dem Engagement von SchülerInnen, die in ihrem Einsatz von Lehrkräften begleitet werden. Aber auch etablierte Formate wie die Schülerfirmen können Ausgangspunkt für soziales Engagement und politische Teilhabe sein. Ein Beispiel dafür ist der Eine-Welt-Laden, der in der Reportage vorgestellt wird.

Anleitungen und Materialien zur Gründung einer Schülerfirma wurden auf der folgenden Seite durch das Fachnetzwerk Schülerfirmen der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung zusammengestellt.

<https://www.fachnetzwerk.net/materialien.html>

Darüber hinaus empfehlen wir einen Blick auf die Sammlung „Schülerfirmen als Lernprojekt“, denn hier werden besonders auch politische Aspekte der Schülerfirmen – u.a. mit dem Aspekt der Nachhaltigkeit und Engagement vor Ort – hervorgehoben.

<https://www.umwelt-im-unterricht.de/hintergrund/schuelerfirmen-als-lernprojekt/>

KAPITEL 6 | Lektion 7

Rathenow, H.-F. (2008):

Lernen in Projekten.

In: bpb, Dossier: Geschichte begreifen.

<http://www.bpb.de/lernen/projekte/geschichte-begreifen/42304/lernen-in-projekten?p=all>

KAPITEL 6 | Lektion 7

PRAXISBAUSTEIN: PROJEKTARBEIT

In der hier verlinkten Datei aus dem Methodenpool der Universität Köln sind theoretische Bezüge und praktische Anregungen zur Umsetzung der Projektmethode zusammengestellt.

<http://methodenpool.uni-koeln.de/download/projektmethode.pdf>

KAPITEL 6 | Lektion 8

Kleff, S. (2001)

Ausgezeichnetes Engagement von Kindern und Jugendlichen gegen Rechtsextremismus.

In: blz, 03/2001.

https://www.gew-berlin.de/2393_3019.php

KAPITEL 6 | Lektion 8

Sander, W. / Sturm, M. / Klare, H. (2014):

Und nun? Was können wir tun? – Projekte & Maßnahmen.

In: bpb, Forschen mit Grafstat. Rechtsextremistische Einstellungen im Alltag.

<http://www.bpb.de/lernen/grafstat/rechtsextremismus/174901/baustein-4-projekte-massnahmen>

KAPITEL 6 | Lektion 8

PRAXISBAUSTEIN: KOORDINATIONSSTELLE DEMOKRATIEBILDUNG

Steve Kenner stellt in seinem Aufsatz „Plädoyer für die Einführung einer Koordinationsstelle Demokratiebildung“ erste Anregungen für mehr Partizipation und Engagement an der Schule durch eine engere Zusammenarbeit von SchülerInnen und Lehrkräften in einer Koordinationsstelle.

Dieser Aufsatz ist als Anregung für die Einführung vergleichbarer Formate an den unterschiedlichsten Bildungseinrichtungen zu verstehen.

Kenner, S. (2017):

Plädoyer für die Einführung einer Koordinationsstelle Demokratiebildung.

In: Außerschulische Bildung, 4/2017, S. 52-55.

http://dvpb-berlin.de/wp-content/uploads/2018/02/ab_4-17_steve_kenner.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 2

Brand, U. / Grög, C. (2002):

„Nachhaltige Globalisierung“? Sustainable Development als Kitt des neoliberalen Scherbenhaufens.

In: Dies.: Mythen globalen Umweltmanagements. „Rio + 10“ und die Sackgassen nachhaltiger Entwicklung. Münster: Westfälisches Dampfboot, S.12-48.

<http://www.univie.ac.at/intpol/website2014/wp-content/uploads/2014/12/mythen-globalen-umweltmanagements-2002.pdf>

KAPITEL 7 | Lektion 2

Brand, U. (2005):

Demokratie in Zeiten „nachhaltiger Globalisierung“.

In: Dies.: Gegen-Hegemonie. Perspektiven globalisierungskritischer Strategien. Hamburg: VSA-Verlag, S. 112-118.

http://www.akg-online.org/sites/default/files/brand2005_gegenhegemonie.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 2

Meinert, S. / Stollt, M. (2010):

Was ist Globalisierung?

In: bpb, Netzwerke: teamGLOBAL.

<http://www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/teamglobal/67277/was-ist-globalisierung>

KAPITEL 7 | Lektion 2

Hartmann, C. (2017):

Zahlen und Fakten: Globalisierung.

<http://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/globalisierung/>

KAPITEL 7 | Lektion 3

Bundeszentrale für politische Bildung (2018):

Dossier: Migration.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/migration/dossier-migration/>

KAPITEL 7 | Lektion 3

Bundeszentrale für politische Bildung (2010):

Anerkennung, Teilhabe, Integration.

In: APuZ, 46-47/2010.

<http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/32358/erkennung-teilhabe-integration>

KAPITEL 7 | Lektion 3

Foroutan, N. / Schäfer, I. (2009):

Hybride Identitäten muslimischer Migranten

In: APuZ, 5/2009, S. 11-18.

<http://www.bpb.de/apuz/32223/hybride-identitaeten-muslimische-migrantinnen-und-migranten-in-deutschland-und-europa?p=all>

KAPITEL 7 | Lektion 3

Boehmert, A. (2016):

Refugee Eleven: Heimat und Identität.

(Folge 5/11)

<http://www.bpb.de/mediathek/246033/refugee-eleven-heimat-und-identitaet-folge-5-11>

KAPITEL 7 | Lektion 3

Eberl, O. / Salomon, D.:

Soziale Krise und Demokratie. Diagnose Postdemokratie.

In: Journal für politische Bildung, 1/2015.

KAPITEL 7 | Lektion 3

Butterwegge, C.:

Wachsende soziale Ungleichheit – eine Gefahr für die Demokratie,

In: Journal für politische Bildung, 1/2015, S. 9-16.

KAPITEL 7 | Lektion 3

Bude, H. (2009):

Ungleichheit und Exklusion. „Wir sitzen nicht mehr alle in einem Boot“.

Gespräch mit Prof. Dr. Heinz Bude.

In: Neue Gesellschaft. Frankfurter Hefte, 9/2009.

https://www.frankfurter-hefte.de/Archiv/2009/Heft_09/artikel-bude.html

KAPITEL 7 | Lektion 4

Calmbach, M. / Borgstedt, S. / Borchard, I. / Thomas, P. M. / Flaig, B. B. (2016):

Wie ticken Jugendliche? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17

Jahren in Deutschland.

<https://www.wie-ticken-jugendliche.de/home.html>

KAPITEL 7 | Lektion 4

Sinus Akademie (2015):

Öffentlicher Foliensatz: Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von

Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland.

https://www.sinus-akademie.de/fileadmin/user_files/Wie_ticken_Jugendliche_2016/Presse/%C3%96ffentlicher_Foliensatz_u18_2016.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 4

Müller, H.-P. (2012):

Pluralisierung sozialer Milieus und Lebensstile.

In: bpb, Dossier: Deutsche Verhältnisse. Eine Sozialkunde.

<http://www.bpb.de/politik/grundfragen/deutsche-verhaeltnisse-eine-sozialkunde/138455/die-pluralisierung-sozialer-milieus-und-lebensstile?p=all>

KAPITEL 7 | Lektion 4

Schäfer, A. / Vehrkamp, R. / Gangné, J. F. (2013):

Prekäre Wahlen. Milieus und soziale Selektivität der Wahlbeteiligung bei der Bundestagswahl 2013.

<http://www.wahlbeteiligung2013.de/fileadmin/Inhalte/Studien/Wahlbeteiligung-2013-Studie.pdf>

KAPITEL 7 | Lektion 6

Sander, U. (2002):

100 Jahre Jugend in Deutschland.

In: APuZ, B 19-20/2000.

<http://www.bpb.de/apuz/25608/100-jahre-jugend-in-deutschland?p=all>

KAPITEL 7 | Lektion 6

Gille, M. (2012):

Vom Wandel der Jugend.

In: DJI Impulse, 3/2012, S. 6-8.

https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs/Vom_wandel_der_jugend.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 6

Heinz, W. R. (2011):

Jugend im gesellschaftlichen Wandel: soziale Ungleichheiten von Lebenslagen und Lebensperspektiven

In: Krekel, E. M. / Lex, T. (Hrsg.): Neue Jugend, neue Ausbildung? Beiträge aus der Jugend- und Bildungsforschung. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag, S. 15-30.

https://www.pedocs.de/volltexte/2011/3916/pdf/Heinz_2011_Jugend_im_gesellschaftlichen_Wandel_D_A.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 6

Arnold, S. / Bischoff, S. (2016):

Wer sind wir wieder? Nationale Identität in Krisenzeiten.

In: APuZ, 14-15/2016, S. 28-34.

<http://www.bpb.de/apuz/223920/nationale-identitaet-in-krisenzeiten?p=all>

KAPITEL 7 | Lektion 6

Foroutan, N. (2012):

Neue Deutsche, Postmigranten und Bindungs-Identitäten. Wer gehört zum neuen Deutschland?

In: APuZ, 46-47/2010, S. 9-16.

<http://www.bpb.de/apuz/32367/neue-deutsche-postmigranten-und-bindungs-identitaeten-wer-gehört-zum-neuen-deutschland?p=all>

KAPITEL 7 | Lektion 6

Bundeszentrale für politische Bildung (2013):

Transparenz und Privatsphäre.

In: APuZ, 15-16/2013.

http://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/APuZ_2013-15-16_online.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 6

Krotz, F. (2009):

Die Veränderung von Öffentlichkeit und Privatheit in der heutigen Gesellschaft.

In: merz. medien+erziehung, 8/2009, S. 12-21.

https://www2.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/krotz_privatheit/krotz_privatheit.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 6

Bonfadelli, H. (2016):

Medien und Gesellschaft im Wandel.

In: bpb, Dossier: Medienpolitik.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/medienpolitik/236435/medien-und-gesellschaft-im-wandel?p=all>

KAPITEL 7 | Lektion 6

Kutscher, N. (2016):

Bürgerbeteiligung im Kontext des Internets: Problem oder Perspektive?

In: bpb, Dossier: Medienpolitik.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/medienpolitik/236655/buergerbeteiligung-im-kontext-des-internets?p=all>

KAPITEL 7 | Lektion 6

Busch, A. (2017):

Informationsinflation: Herausforderungen an die politische Willensbildung in der digitalen Gesellschaft.

In: bpb, Schriftenreihe Online: Medienkompetenz. S.53-62.

<http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/medienkompetenz-schriftenreihe/257594/informationsinflation>

KAPITEL 7 | Lektion 6

Kneuer, M. (2017):

Politische Kommunikation und digitale Medien der Demokratie.

In: bpb, Schriftenreihe Online: Medienkompetenz, S. 43-52.

<http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/medienkompetenz-schriftenreihe/257593/politische-kommunikation-und-digitale-medien-in-der-demokratie>

KAPITEL 7 | Lektion 6

Hoffmann, D. (2017):

Politische Sozialisation unter Mediatisierungsbedingungen.

In: bpb, Schriftenreihe Online: Medienkompetenz, S. 187-206.

<http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/medienkompetenz-schriftenreihe/257616/politische-sozialisation-unter-mediatisierungsbedingungen>

KAPITEL 7 | Lektion 7

Grobbauer, H. (2014):

Global Citizenship Education – Politische Bildung für die Weltgemeinschaft.

In: ZEP, 3/14, S. 28-33.

https://www.waxmann.com/index.php?eID=download&id_artikel=ART101557&uid=freij

KAPITEL 7 | Lektion 7

Wintersteiner, W. / Grobbauer, H. / Diendorfer, G. / Reitmair-Juárez, S. (2015):

Global Citizenship Education – Politische Bildung für die Weltgemeinschaft.

http://www.demokratiezentrum.org/fileadmin/media/pdf/Materialien/GlobalCitizenshipEducation_Final.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 7

Overwien, B. (2017):

Globale politische Bildung. Politische Bildung in Zeiten globaler Verwerfungen.
In: HLZ, 3/2017, S. 10-11.

https://www.gew-hessen.de/fileadmin/user_upload/veroeffentlichungen/hlz/hlz2017/1703_hlz.pdf

KAPITEL 7 | Lektion 7

PRAXISBAUSTEIN: Globales Lernen in und mit der Schule

Mit den folgenden Links gelangst du zu unterschiedlichen Methodensammlungen und Praxishandbüchern zum Globalen Lernen.

<https://www.globaleslernen.de/de/bildungsmaterialien/methodensammlungen-und-handbuecher>

https://eine-welt-netz-nrw.de/fileadmin/ewn/data/Bildung/Forum_Globales_Lernen/ebasa_dokumentation_kultur_globales_lernen.pdf

<http://www.ifak-goettingen.de/bte/materialien-zum-globalen-lernen>.

<http://www.schulen-globales-lernen.de/bildungsmaterialien/fuer-grundschulen/>

KAPITEL 7 | Lektion 8

Juchler, I. (2010):

Der Weltbürger – Leitbild für politische Bildung im 21. Jahrhundert.
In: Widmaier/Steffens (2010): Weltbürgertum und Kosmopolitisierung.
Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S. 179-190.

KAPITEL 7 | Lektion 8

Seitz, K. (2009):

Globales Lernen in weltbürgerlicher Absicht. Zur Erneuerung weltbürgerlicher Bildung in der postnationalen Zeit. In: Overwien, B. / Rathenow, H.-F. (Hrsg.): Globalisierung fordert politische Bildung. Opladen: Verlag Barbara Budrich, S. 37-48.

KAPITEL 7 | Lektion 8

Beck, U. (2013):

Das Zeitalter der Kosmopolitisierung.
In: FAZ, Feuilleton.

<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/weltbuerger-das-zeitalter-der-kosmopolitisierung-12559988.html>

KAPITEL 7 | Lektion 8

Thimmel, A. (2010):

Internationale Jugendarbeit – Pädagogik in weltbürgerlicher Absicht.

In: Widmaier, B. / Steffens, G. (Hrsg.) (2010): Weltbürgertum und Kosmopolitisierung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S. 150-164.

KAPITEL 7 | Lektion 8

PRAXISBAUSTEIN: Bildung zum Weltbürger!?

Die folgenden Praxisimpulse sind nicht als konkrete Empfehlungen zu verstehen, sondern sollen lediglich dazu anregen, erweiternde Impulse zum Thema WeltbürgerIn zu geben.

(a) Schulen für Weltbürgerinnen und Weltbürger: UNESCO Schulen

UNESCO-Schulen:

<https://www.unesco.de/bildung/unesco-projektschulen>

UNESCO Bildungsagenda:

<https://www.unesco.de/bildung/bildungsagenda-2030/bildung-und-die-sdgs>

Beispiel Johannes-Gymnasium Lahnstein:

https://www.rhein-zeitung.de/region/lokales/bad-ems_artikel,-johnny-wird-unescoprojektschule-junge-menschen-zu-weltbuergern-erziehen-_arid,1826375.html

Beispiel Franziskus Grundschule Dortmund:

<https://www.unesco.de/bildung/unesco-projektschulen/unesco-projektschulen-deutschland/franziskus-grundschule-dortmund>

Beispiel BBS3 Hannover:

<https://www.unesco.de/bildung/unesco-projektschulen/unesco-projektschulen-deutschland/berufsbildende-schule-3-schule-fuer>

Beispiel: Hainberg-Gymnasium Göttingen:

http://www.hainberg-gymnasium.de/fileadmin/inhalt/unesco/160310_UNESCO-Curriculum_HG.pdf

(b) Ein Weltparlament

<https://de.unpacampaign.org/>

(c) Ein WeltbürgerInnenpass

<http://www.taz.de/!5061975/>

(d) WeltbürgerInnenstipendium

<http://www.weltbuerger-stipendien.de/index.htm>

<https://www.afs.de/weltbuerger-stipendium>

(e) WeltbürgerInnen treffen: internationale Jugendarbeit

<https://www.rausvonzuhause.de/Jugendbegegnungen/Allgemein>

KAPITEL 8 | Lektion 2

Witting, T. (2015):

Mediennutzung von Mädchen und Jungen im Jugendalter. Eine exemplarische Betrachtung unter dem Genderaspekt.

In: Deutsche Jugend, 63. Jg. 10/2015, S. 419-427.

KAPITEL 8 | Lektion 3

Verständig, D. / Biermann, R. (2017):

Das Netz im Spannungsfeld von Freiheit und Kontrolle.

In: Dies. (Hrsg.): Das umkämpfte Netz. Macht- und medienbildungstheoretische Analysen zum Digitalen. Wiesbaden: Springer VS, S. 1-16.

KAPITEL 8 | Lektion 4

Thimm, C. (2016):

Digitale Gesellschaft. Zum Wandel der (politischen) Öffentlichkeit im digitalen Zeitalter.

In: Journal für Politische Bildung, 1/2016, S. 8-15.

KAPITEL 8 | Lektion 6

Kenner, S. / Lange, D. (2018):

Digital Citizenship Education. Digitale Medienkompetenz als Aufgabe der Politischen Bildung.

In: Informationen zur Politischen Bildung, Nr. 43, S. 13-18.

<http://www.politischebildung.com/pdfs/fpb-43-medien.pdf>

KAPITEL 8 | Lektion 6

PRAXISBAUSTEIN: (UNTERRICHTS-)MATERIAL

Zahlreiche Anregungen für didaktische Unterrichtskonzeptionen in dem Themenfeld Digitalisierung und Medien wurden in der Ausgabe 43 (2018) der Informationen zur Politischen Bildung, herausgegeben vom Forum Politische Bildung, zusammengestellt. Hier gibt es (Unterrichts-)Materialien zu den unterschiedlichsten Aspekten, die in diesem Kapitel thematisiert werden.

<http://www.politischebildung.com/pdfs/fpb-43-medien.pdf>

KAPITEL 8 | Lektion 7

PRAXISBAUSTEIN: CHECKLISTE

Für den Unterricht und die Arbeit mit Jugendlichen generell empfiehlt es sich eine Checkliste zur Bewertung von digitalen Quellen zu kennen. Ein Beispiel dafür haben wir hier verlinkt.

<http://li.hamburg.de/contentblob/3461588/ae6b63b90b0c1ca82dbb0737d318392c/data/pdf-internetquellen-bewerten-in-der-profiloberstufe.pdf;jsessionid=5C33692C67C14B6AFE27DE251AD7E61A.liveWorker2>

KAPITEL 8 | Lektion 8

PRAXISBAUSTEIN: PROJEKT AULA

In der Reportage ist unter anderem die Rede von dem Projekt AULA. Was das genau bedeutet und weitere Anregungen, Ideen und Materialien für die Praxis zur Demokratisierung der Schule durch digitale Formate sind auf der Homepage des Projekts zusammengefasst.

<http://aula-blog.website/aula-material/>

KAPITEL 9 | Lektion 2

Benz, W. (2005):

Demokratisierung durch Entnazifizierung und Erziehung.

In: bpb, Dossier: Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg.

<http://www.bpb.de/geschichte/nationalsozialismus/dossier-nationalsozialismus/39605/entnazifizierung-und-erziehung?p=all>

KAPITEL 9 | Lektion 2

Gagel, W. (2002):

Der lange Weg zur demokratischen Schulkultur. Politische Bildung in den fünfziger und sechziger Jahren.

In: APuZ, B 45/2002, S. 6-16.

<http://www.bpb.de/apuz/26625/der-lange-weg-zur-demokratischen-schulkultur?p=all>

KAPITEL 9 | Lektion 2

Detjen, W. (2015):

Bildungsaufgabe und Schulfach.

In: bpb, Dossier: Politische Bildung.

www.bpb.de/gesellschaft/bildung/politische-bildung/193595/bildungsaufgabe-und-schulfach?p=all

KAPITEL 9 | Lektion 2

Bundeszentrale für politische Bildung (2015):

Geschichte der politischen Bildung.

In: bpb, Dossier: Politische Bildung.

<http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/politische-bildung/193804/geschichte-der-politischen-bildung>

KAPITEL 9 | Lektion 3

Beutel, W. (2016):

Demokratiepädagogik als Querschnittsaufgabe aktueller Schulentwicklung.

In: DDS, 3/2016, S. 226-238.

https://www.dds.uni-hannover.de/fileadmin/schulentwicklungsforschung/DDS_Abstracts/DDS_2016_3/Beutel.pdf

KAPITEL 9 | Lektion 3

Erdsiek-Rave, U. / John-Ohnesorg, M. (2015):

Demokratie lernen – Eine Aufgabe der Schule?!

<http://library.fes.de/pdf-files/studienfoerderung/12035.pdf>

KAPITEL 9 | Lektion 3

Reinhardt, S. (2004):

Demokratie-Kompetenzen.

In: Beiträge zur Demokratiepädagogik des BLK-Programms „Demokratie lernen & leben“.

<http://www.pedocs.de/volltexte/2008/163/pdf/Reinhardt.pdf>

KAPITEL 9 | Lektion 4

Jerusalem, M. / Hopf, D. (Hrsg.) (2002):

Selbstwirksamkeit und Motivationsprozesse in Bildungsinstitutionen.

In: Zeitschrift für Pädagogik, 44. Beiheft/2002.

http://www.pedocs.de/volltexte/2013/7863/pdf/ZfPaed_44.Beiheft.pdf

KAPITEL 9 | Lektion 6

PRAXISBAUSTEIN: KOLLEGIALE HOSPITATION

In diesem Kapitel wird u.a. die kollegiale Hospitation thematisiert. Die folgenden Links bieten eine kompakte Zusammenfassung und konkrete Materialien für diese Methode (u.a. Vorlagen für Beobachtungsbögen), die in der Praxis (u.a. Albert-Schweitzer-Schule Wunstorf) erprobt wurden.

<http://www.ass-wunstorf.de/resources/Kollegiale+Hospitation.pdf>

http://www.msm.bobi.net/NGreen/FG_Gruppe/Hospitation/Hospitieren_%20Hep-Verlag.pdf

KAPITEL 9 | Lektion 7

Student, S. (2012):

Mehr Demokratie... durch den Klassenrat. Beteiligung und Verantwortung von Schülerinnen und Schülern.

In: Serviceagentur „Ganztagig lernen“ Rheinland-Pfalz / Kremper, A. / Tramm, J. (Hrsg.) (2012): Arbeitshilfen zur Partizipation an Ganztagschulen, Heft 1.

<http://www.rlp.ganztaegig-lernen.de/sites/default/files/arbeitshilfe-klassenrat-2012-druck.pdf>

KAPITEL 9 | Lektion 7

PRAXISBAUSTEIN: KLASSEN RAT

In den folgenden Dokumenten sind Arbeitsmaterialien und Kopiervorlagen für die Arbeit mit dem Klassenrat zusammengestellt.

http://marvin.sn.schule.de/~sud/bundesprodukte/praxisbausteine/_docs/hp/klassenrat_BW/BW_Klassenrat.pdf

https://www.beltz.de/fileadmin/user_upload/Kopiervorlagen_ohne_KW.pdf

KAPITEL 9 | Lektion 8

PRAXISBAUSTEIN: STEUERGRUPPE & SCHULENTWICKLUNG

Für eine erfolgreiche demokratische Schulentwicklung empfiehlt sich eine genauere Auseinandersetzung mit dem Themenfeld Steuergruppe. Dazu befindet sich im folgenden Dokument eine Definition.

Giese, C. / Haufe, K. (2005):

Steuergruppe – eine Definition.

In: Demokratie lernen & leben. BLK-Programm. Berlin.

<http://www.pedocs.de/volltexte/2008/182/pdf/Steuergruppe.pdf>

Praxisanregungen und konkrete Schritte für die Umsetzung demokratischer Schulentwicklung haben Schütze und Hildebrandt im folgenden Dokument übersichtlich zusammengefasst. Wir empfehlen vor allem die Schritte zur Umsetzung des konkreten Umsetzungsmodells (S. 27-36).

Schütze, D. / Hildebrandt, M. (2006):

Schritte der Umsetzung – das konkrete Vorgehensmodell.

In: RRA Berlin (Hrsg.): Demokratische Schulentwicklung. Partizipations- und Aushandlungsansätze des BLK-Programms „Demokratie lernen und leben“. S. 27-36.

<http://ide-berlin.org/wp->

[content/uploads/2018/04/SchuetzeHildebrandtDemokratischeSchulentwicklung.pdf](http://ide-berlin.org/wp-content/uploads/2018/04/SchuetzeHildebrandtDemokratischeSchulentwicklung.pdf)