



Erasmus Workshop „Active Youth“

TOOLKIT FÜR
MODERATOR:INNEN



Projekt „Active Youth's Promoters“ Nr. 2023-1-IT03-KA220-YOU-00015793 5

2025



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind aber nur die der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur Bildung, Audiovisuelles und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

INDEX

Einleitung **S. 3**

Gamification & tägliche Evaluation **S. 4**

Sitzung 0 **S. 5**

Beziehungen aufbauen

Sitzung 1 **S. 9**

Herausforderungen für aktive Jugendliche

Sitzung 2 **S. 15**

Träumt eure Aktion

Sitzung 3 **S. 19**

Plant eure Aktion

Sitzung 4 **S. 23**

Macht euch bemerkbar:

Social-Media-Kampagnen für aktive Jugendliche

Sitzung 5 **S. 29**

Los geht's!

Sitzung 6 **S. 33**

Jugendrat in Aktion!

Sitzung 7 **S. 39**

Sagt eure Meinung!

Sitzung 8 **S. 44**

Offene Wahl der Sprecher:in

Sitzung 9 **S. 48**

Treffen mit politischen Entscheidungsträger:innen

Sitzung 10 **S. 51**

Dank und Verabschiedung

EINLEITUNG

„Die Jugend hat die Kraft, die Welt zu verändern.“ – Nelson Mandela

Der Active Youth Workshop entstand aus einer einfachen, aber wirkungsvollen Idee: **jungen Menschen den Raum, die Werkzeuge und das Selbstvertrauen zu geben, um eine aktive Rolle bei der Gestaltung ihrer Gemeinschaften zu übernehmen.**

In einer Zeit des schnellen Wandels, der Unsicherheit und der digitalen Überlastung fühlen sich junge Menschen oft sowohl von hohen Erwartungen belastet als auch orientierungslos. Ihnen wird gesagt, dass sie die Zukunft sind, aber viel zu selten werden sie angeleitet, angehört und wirklich in die Gestaltung der Gegenwart einbezogen.

Dieser Workshop ist eine Antwort auf diese Lücke: eine Reise, die von jungen Menschen mitgestaltet und von Moderator:innen, Pädagog:innen und Jugendarbeiter:innen begleitet wird, die Partizipation als Katalysator für Veränderungen betrachten. Dieser kollaborative Prozess stellt die Jugend in den Mittelpunkt und befähigt sie, durch aktives Engagement sinnvolle Erfahrungen zu gestalten und Veränderungen voranzutreiben.

Er zielt darauf ab, junge Menschen zu befähigen, Herausforderungen zu erkennen, Lösungen zu entwickeln und Ideen in die Tat umzusetzen, während sie gleichzeitig Vertrauen, Zusammenarbeit und Bewusstsein für ihre Rolle in der Gesellschaft entwickeln.

Der Active Youth Workshop wurde in einem Prozess der gemeinsamen Gestaltung und Erprobung in lokalen und transnationalen Kontexten entwickelt und kombiniert eine Vielzahl von pädagogischen Ansätzen – Applied Theatre, Soziokratie, Dragon Dreaming, Gamification, spielbasiertes Lernen, Brainstorming, Problemlösung und digitale Tools.

Jede Methodik trägt zu einem dynamischen Lernweg bei, der Kreativität, kritisches Denken, Empathie und Eigeninitiative fördert.

Das Handbuch, das ihr gerade lest, ist sowohl ein Leitfaden als auch ein Begleiter für diejenigen, die diese Reise umsetzen möchten.

Es enthält Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Durchführung des Workshops, der aus elf Sitzungen (0-10) besteht.

Jede Sitzung folgt einem klaren und einheitlichen Format – **Spielerische Einführung, Aktivitäten, Nachbesprechung und Evaluation** – und kann an verschiedene Gruppen von Jugendlichen im Alter von 13 bis 30 Jahren angepasst werden, sowohl im lokalen als auch im internationalen Umfeld.

Obwohl wir empfehlen, den gesamten Workshop durchzuführen, um eine tiefere Wirkung zu erzielen, können die Sitzungen 4, 6 und vielleicht 8 als optional betrachtet werden (sie bieten eine wertvolle Bereicherung, sind aber für das Erreichen der Kernziele des Workshops nicht unbedingt erforderlich), und jede Sitzung kann sogar für sich allein stehen oder je nach den Zielen eurer Gruppe mit anderen kombiniert werden.

Durch diesen Prozess **setzen sich die Teilnehmer:innen mit den Schlüsselthemen aktive Bürgerschaft, gesellschaftliches Engagement und persönliche Entwicklung auseinander und gelangen so von der Selbstwahrnehmung zum kollektiven Handeln.**

Durch die Teilnahme an dieser Reise unterstützen Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen und Moderator:innen nicht nur das Wachstum junger Menschen – sie wachsen auch gemeinsam mit ihnen als Wegweiser, Verbündete und Mitgestalter positiver Veränderungen.

Denn jede Generation hat die Chance, eine bessere Zukunft zu gestalten – und diese Generation hat mehr denn je sowohl die Kraft als auch die Vorstellungskraft, dies zu tun.

GAMIFICATION

Der Workshop für aktive Jugendliche ist wie ein **Spiel mit vier Levels** aufgebaut, in dem **11 Aufgaben** erledigt werden müssen, um wichtige Meilensteine zu erreichen.

Stufe 1: Analyse

Stufe 2: Träumen

Stufe 3: Planung – mit 3 Meilensteinen: „Aktion planen“, „Jugenddeklaration“, „Sprecher:in“

Stufe 4: Handeln – mit 4 Meilensteinen: „Aktiv Online“, „Aktiv in der Gemeinschaft“, „Simulieren“, „Politische Entscheidungsträger:in treffen“.

Die Teilnehmenden treten als Einzelpersonen gegeneinander an, auch wenn die meisten Missionen für mehrere Spieler:innen gedacht sind: Das heißt, jeder:r in der Gruppe bekommt Punkte, wenn die Gruppe die Mission in der vorgegebenen Zeit schafft (+50 oder +100 Punkte, je nachdem, wie kompliziert die Mission ist), und jede:r „Spieler:in“, der sich durch aktive Teilnahme mit konkreten Aktionen auszeichnet, bekommt Extrapunkte (+20 Punkte) (z. B. die Person, die die Präsentationen für die eigene Gruppe hält, die Person, die beim Brainstorming das Eis bricht, die Person, die eine Idee einbringt, die ein Problem für die Gruppe lösen kann, usw.).

Die Moderation notiert die Punkte für jeden Spieler während der Aktivität, aktualisiert die Workshop-Anzeigetafel (es handelt sich um eine bearbeitbare PDF-Datei, die ihr speichern und mehrmals bearbeiten könnt) und zeigt sie den Teilnehmer:innen am Ende der täglichen Sitzung. Die Moderation gratuliert allen und heißt sie zum nächsten LEVEL willkommen und / oder zeigt, welche Meilensteine in der nächsten Sitzung erreicht werden müssen, um das aktuelle Level zu bestehen (im Kapitel zu jeder einzelnen Sitzung findet ihr Angaben zum aktuellen Level des Workshops, die Punkte, die für jede Mission vergeben werden, und die zu erreichenden Meilensteine).

Die Gamification-Struktur wird in Sitzung 2 „Träumt eure Aktion“ komplett ausgesetzt, um den Traumprozess nicht zu stören, aber sie wird in Sitzung 3 wieder aufgenommen, wobei trotzdem Punkte für das Bestehen der Stufe TRÄUMEN vergeben werden.

TÄGLICHE EVALUATION (10 Minuten)

Alle sitzen im Kreis und ein sprechender Gegenstand geht herum und beantwortet eine der folgenden Fragen:

- Wie fühle ich mich heute?
- Wie läuft das Projekt?
- Feedback zur Moderation oder zum Prozess

Die Jugendlichen können eine Geste machen und / oder was dazu sagen.

Hinweis: Am Ende von Sitzung 2 ist keine Evaluation nötig; am Ende von Sitzung 3 bezieht sich die Evaluation auf die Sitzungen 2 und 3, Sitzung 5 hat ihre eigene Evaluation.



Sitzung 0

Verbindungen schaffen



Verbindungen schaffen

ZIELE

- Gruppenbildung
- Die Struktur und die Ziele des AY-Workshops kennenlernen

LERNZIELE

- Sich besser kennenlernen: Besonderheiten, Gemeinsamkeiten und Unterschiede - Interesse an anderen wecken
- Einen positiven Austausch zwischen den Teilnehmer:innen fördern

ANWEISUNGEN

- Stellt euch zuerst einmal vor
- Heißt die Jugendlichen zum „Active Youth Workshop“ willkommen: ein Workshop mit 10 Sitzungen, der jungen Leuten hilft, AKTIV zu werden.

Wie? Sagt den Teilnehmenden etwa Folgendes:

„Jedes Mal, wenn wir uns treffen, werden wir eine andere Aktivität machen, um Kompetenzen zu erwerben und konkrete Maßnahmen zu planen, mit denen wir das konkrete Ziel erreichen können, die lokale Gemeinschaft, in der ihr lebt, zu verbessern. Die Strategie, die wir anwenden werden, ist eine Mischung aus Brainstorming- und Problemanalyse-Tools, kombiniert mit Soziokratie und Dragon Dreaming, angereichert mit kreativem Schreiben, Applied Theatre (angewandtem Theater) und der Nutzung von sozialen Medien, um eine unterhaltsame und herausfordernde Erfahrung zu gewährleisten.“

*Seid bereit, euch auf unkonventionelle Aktivitäten einzulassen und konkrete, unvorhersehbare Ergebnisse zu erzielen: IHR werdet EURE Vorschläge mit einem politischen Entscheidungsträger besprechen und konkret **ETWAS** in eurer Gemeinde **BEWIRKEN**.*

*Im Moment ist es wahrscheinlich schwierig, sich das vorzustellen, aber behalte bitte diese beiden Konzepte im Kopf: DU wirst **DEINE VORSCHLÄGE** zur Verbesserung deiner lokalen Gemeinschaft mit einem politischen Entscheidungsträger **BESPRECHEN** & DU wirst etwas **PLANEN**, um **DEINE** Gemeinschaft zu einem besseren Ort zum Leben zu machen, und DU wirst es tatsächlich **TUN**.“*

Wenn ihr GAMIFICATION nutzen wollt:

Der „Active Youth Workshop“ ist als Multiplayer-Spiel mit vier Levels organisiert, in dem 11 Missionen zu erfüllen sind, um wichtige Meilensteine zu erreichen: Schließt alle Levels ab, bleibt dran und gewinnt das Spiel!

Jeden Tag, ab Sitzung 1, werdet ihr am Ende des Tages die Punktetabelle aktualisieren, und am Ende wird es einen Gewinner geben.

Eure Gruppe bekommt Punkte für jede rechtzeitig abgeschlossene Mission und ihr könnt zusätzliche Punkte vergeben, wenn Jugendliche während der Sitzungen besonders aktiv sind.

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Platzbedarf und Materialien: großer Raum

Beschreibung der Aktivität - Lustiges Hallo: Die Teilnehmenden sollen durch den Raum gehen und auf verschiedene Weise grüßen oder „Hallo“ sagen (nickend, sich verbeugend, winkend, mit der Hand, mit den Ellbogen, mit den Hüften, spöttisch, umarmend). Die Moderator:in (Trainer:in) gibt Anweisungen, wie sich die Teilnehmenden grüßen sollen. Im Hintergrund kann Musik laufen.

Dauer: 5 Minuten

AKTIVITÄT:

Sich kennenlernen

Platzbedarf und Materialien: 3 kleine Bälle, Stühle für alle, Papier, Stifte, Seil oder Klebeband zum Markieren der Linie, Platz für alle, um sich in einer Reihe aufzustellen

Beschreibung der Aktivität:

1. 3D-Namen – Namen mit Geräuschen und Bewegungen: Die Teilnehmer:innen sagen ihren Namen und machen ein Geräusch und eine Bewegung, die ihre momentanen Gefühle ausdrücken. Was auch immer eine Person sagt oder zeigt, wird von der Gruppe wiederholt, dann ist die nächste Teilnehmer:in dran.

Variation (wenn der erste Kreis fertig ist): nur Bewegungen, nur Geräusche, nur Namen wiederholen. **Dauer:** 5 Minuten

2. Namen mit Bällen:

a. Die Teilnehmenden sagen ihren eigenen Namen laut zu dem Ball und werfen ihn zu jemandem. Dabei merken sie sich, zu wem der Ball geworfen wurde. Dann wiederholen sie das Ganze in derselben Reihenfolge.

b. Sagt den Namen einer Person und werft den Ball zu dieser Person. Merkt euch diese Reihenfolge.

Variante: Spielt mit zwei oder drei Bällen. Die Trainer:in gibt einen zweiten oder dritten Ball dazu, ohne die Teilnehmenden darüber zu informieren.

Dauer: 5 Minuten

3 Menschliches Soziogramm: Alle Teilnehmenden sollen sich – ohne zu reden (nonverbale Kommunikation ist erlaubt) – nach bestimmten Kriterien (Körpergröße, Augenfarbe, Armlänge, Schuhgröße, Alter, Dauer der Betriebszugehörigkeit, Lage des Herkunftslandes West-Ost, ...) auf einer markierten Linie aufstellen. Die Trainer:in zeigt, wo die Linie anfängt und aufhört.

Wenn die Teilnehmenden aufgereiht sind, überprüft die Trainer:in, ob die Reihenfolge stimmt.

Die Trainer:in kann eigene Kriterien erfinden und das Spiel so lange spielen, wie es für die Teilnehmenden interessant ist.

Dauer: 10-15 Minuten

4. Der große Wind weht: Eine Teilnehmer:in steht in der Mitte des Kreises, alle anderen sitzen. Die stehende Person sagt z. B. „Der große Wind weht für alle, die Eiscreme genauso mögen wie ich“ oder nennt eine andere Eigenschaft, die auf die Person selbst zutrifft. Alle Spieler:innen, auf die diese Eigenschaft zutrifft, die z. B. Eis ebenfalls mögen, müssen aufstehen und sich schnell einen neuen Platz suchen.

Alle Spieler:innen, die aufgestanden sind, dürfen nicht auf ihren eigenen Platz zurückkehren. Die Spieler:in, die keinen freien Platz findet, ist die neue Spieler:in in der Mitte.

Variante: „Der starke Wind weht für alle, die ... hassen“ oder „die Angst vor ... haben ...“

Dauer: 15-20 Minuten

5. Sprechen durch Zahlen: Die Trainer:in beginnt das Spiel, indem sie sich anhand von Zahlen vorstellt und die Teilnehmenden raten lässt, worauf sich die Zahlen beziehen. Schreibt eure Namen auf ein Blatt Papier und darunter die Zahlen, die etwas über euch aussagen, z. B. *Alter/ Geburtsjahr, Hausnummer, Anzahl der Haustiere, Anzahl der Geschwister, usw.* Zum Beispiel: Marija 90-1-7, wobei 90 (1990) für das Geburtsjahr steht, 1 für die Anzahl der Geschwister und 7 für die Glückszahl. Bittet danach die Teilnehmer:innen, dasselbe zu tun, um sich vorzustellen. Gebt ihnen ein paar Minuten Zeit, um sich ihre individuellen Zahlen auszudenken, und lasst sie dann ihre Zahlen vorstellen. Die Bedeutung der Zahlen für jede Person wird erraten, indem die Gruppe ihre Vermutungen laut ausspricht.

Dauer: 20 Minuten

6. 2 Wahrheiten, 1 Lüge: Jede Teilnehmer:in stellt sich der Gruppe vor, indem sie Aussagen über sich selbst macht: Zwei davon sind wahr, eine ist falsch (eine Lüge). Die Gruppe versucht dann zu erraten, was wahr und was falsch ist. Am Ende verrät jede Teilnehmer:in die Wahrheiten.

Vorschläge für Aussagen, falls den Teilnehmenden nichts einfällt: *Menschen, die sie getroffen haben, Orte, die sie besucht haben, Verletzungen, die sie hatten, berühmte Verwandte, ihr Geburtsort, Berufe ihrer Eltern, Fähigkeiten, die sie haben, Preise, die sie gewonnen haben.*

Dauer: 15-20 Minuten

Nachbesprechung:

- Bittet die Teilnehmenden, die Aktivität mit einem Wort zu beschreiben.

- Sagt, dass das Ziel des heutigen Treffens (oder dieser Sitzung) war, sich besser kennenzulernen, denn je besser wir uns kennen, desto besser können wir miteinander reden und gemeinsam tolle Sachen machen.

- Fasst die Gefühle und Eindrücke zusammen und gebt eine Umarmung im Kreis weiter als Abschlussrunde.

IMPORTANT!

Die Dauer dieser Sitzung muss nicht unbedingt zwei Stunden betragen. Wichtig ist, dass die Moderation die Energie der Gruppe wahrnimmt und entsprechend einige der beschriebenen Aktivitäten auswählt.

Wenn sich die Gruppe schon kennt, kann man auch einige dieser Aktivitäten in anderen Sitzungen nutzen, um die Teilnehmenden auf einer tieferen Ebene miteinander zu verbinden.

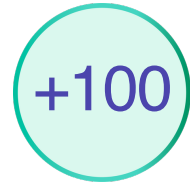


Sitzung 1

Herausforderungen für aktive Jugendliche (+100)



HERAUSFORDERUNGEN FÜR AKTIVE JUGENDLICHE



ZIELE

- Den Teilnehmenden helfen, sich der Probleme in ihrer Gemeinschaft bewusst zu werden - Ursachen und Folgen der identifizierten Probleme definieren - Mögliche Lösungen für diese Probleme definieren und diskutieren
- Vorschläge nach dem SMART-Prinzip formulieren
- Gemeinsame Entscheidungen treffen

LERNZIELE

- Bessere Fähigkeiten in der Problemanalyse und Problemlösung
- Bessere Fähigkeiten bei der Entscheidungsfindung

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität - **Pac-Man**

Platzbedarf und Materialien: großer Raum ohne Tische

Dauer: 15-20 Minuten

Die Teilnehmenden sitzen auf Stühlen, die zufällig im Raum verteilt sind (es ist wichtig, dass eine regelmäßige Anordnung wie z. B. ein Kreis vermieden wird).

Nur ein Stuhl bleibt frei. Eine Teilnehmer:in spielt Pac-Man, steht am Start und versucht, sich langsam, aber stetig auf den freien Stuhl zu setzen. Die Gruppe hat die Aufgabe, Pac-Man daran zu hindern, sich auf den leeren Stuhl zu setzen, aber sie kann ihn nur daran hindern, indem sie den Stuhl vor Pac-Man besetzt. Gelingt dies, bleibt der Stuhl dieser Teilnehmer:in leer und wird zum neuen „Ziel“ von Pac-Man – denn dessen Aufgabe ist es weiterhin, sich auf den leeren Stuhl zu setzen.

Deshalb versuchen alle anderen, die Stühle von Pac-Man frei zu halten, indem sie andere Teilnehmende dazu bringen, sich darauf zu setzen. Hinweis: Wer einen Stuhl verlässt, muss sich auf einen anderen setzen.

Richtlinien: Mach die Teilnehmenden darauf aufmerksam, dass es nicht erlaubt ist, den Stuhl zu schieben oder zu bewegen. Die Teilnehmenden dürfen rennen, müssen aber auf ihre Sicherheit achten. Der Pac-Man darf während des Spiels nur gehen, es ist ihm verboten, sein Tempo zu ändern, insbesondere nicht zu beschleunigen, wenn er sich in der Nähe des Stuhls befindet. Das Hinsetzen auf einen Stuhl sollte in einem entspannten, gemächlichen Tempo erfolgen. An einem bestimmten Punkt des Spiels könnt ihr der Gruppe Zeit (2-3 Minuten) geben, um zu diskutieren und eine Strategie für die nächste Runde zu entwickeln.

Nachbesprechung: Ihr könnt die Reflexion mit einigen der folgenden Fragen beginnen: *Was war das Ziel der Gruppe? Wie habt ihr entschieden, wer sich wann bewegen sollte? Hattet ihr zu Beginn eine gemeinsame Strategie als Gruppe oder habt ihr individuell gehandelt? Welche Herausforderungen gab es? Verwirrung? Zusammenstöße? Verzögerungen? Was hat es schwieriger oder einfacher gemacht, den leeren Stuhl zu schützen? Hat euch die gemeinsame Strategie geholfen und warum?*

Außerdem könnt ihr mit den Teilnehmenden darüber sprechen, was sie durch dieses Spiel gesehen und gelernt haben und wie sich dies auf das echte Leben übertragen lässt.

Der „leere Stuhl“ steht für ein Problem oder eine Herausforderung, die eine Gruppe, Organisation oder Gemeinschaft beschäftigt.

Die Aufgabe der Gruppe – immer rechtzeitig zu reagieren – spiegelt wider, wie wir oft auf Probleme reagieren, anstatt ihre Ursachen zu analysieren oder vorzuplanen.

Pac-Man steht für Druck von außen oder eine Gefahr, die uns dazu bringt, schnell zu handeln, oft ohne Zeit zum Nachdenken.

Dass es am Anfang **keine Strategie** gibt, spiegelt die echten Situationen wider, in denen Gruppen ohne klare Koordination oder gemeinsames Verständnis vor Herausforderungen stehen.

Die Einführung in die zentrale Aktivität kann mit folgender Schlussfolgerung erfolgen: Genau wie in dieser Aktivität laufen wir, wenn wir die Struktur eines Problems nicht verstehen oder als Gruppe nicht klar kommunizieren, am Ende im Kreis und reagieren statt zu planen. Heute werden wir darüber sprechen und üben, wie man ein Problem analysiert – statt ihm nur hinterherzulaufen – damit wir es tatsächlich lösen können.

Einleitung

Wenn ihr GAMIFICATION verwenden möchtet: Erklärt den Teilnehmenden, dass die heutige Aufgabe „Aktive Jugendherausforderungen“ lautet: die Hauptprobleme der Gemeinschaft, in der sie leben, zu sammeln und nützliche Maßnahmen zu erarbeiten, die zu deren Lösung beitragen. Ihr befindet euch auf **STUFE I: ANALYSE**. Das zu erreichende Ziel ist es, die in der Umgebung umzusetzende Maßnahme zu bestimmen (**100 Punkte**).

AKTIVITÄT

Beschreibung der Aktivität: **PROBLEMBaum zur Analyse der Probleme**

Platzbedarf und Materialien: Internetverbindung, ein Laptop, ein großer Bildschirm

Dauer: 20 Minuten

1 – Bittet die Teilnehmer:innen, sich in einem Halbkreis mit Blick auf den Bildschirm zu setzen und die Figma-Vorlage für den Problembaum zu öffnen.

2 – Sagt ihnen, dass ihr diese Baumgrafik nutzen werdet, um ihre Ideen zu den Problemen, die sie in ihrer Stadt sehen, deren Ursachen und Auswirkungen zu sammeln: In ihrer Stadt gibt es sicher Dinge, die sie mögen und Dinge, die sie nicht mögen, Dinge, die sie stolz machen, dort zu leben, und Dinge, die ihrer Meinung nach verbessert werden müssen, Dinge, die in Ordnung sind, und Dinge, die fehlen; ihre Meinung zu sagen, ist der erste Schritt, um positive Veränderungen in ihrer Gesellschaft zu schaffen.

3 – STUFE I – Die PROBLEME identifizieren: Stellt den Teilnehmenden Fragen wie: „Was gefällt euch nicht an der Stadt, in der ihr lebt? Was sollte eurer Meinung nach verbessert werden? Was fehlt?“ Erinnert die Teilnehmenden daran, dass es keine falschen oder richtigen Antworten gibt, dass alle Ideen zählen, dass das Ziel darin besteht, so viele Ideen wie möglich zu sammeln (Prinzip der Quantität vor Qualität) und dass eine wichtige Grundregel lautet, nicht zu urteilen: „Kritisiert nicht die Ideen der anderen Teilnehmenden und bittet um Klarstellung, bevor ihr Feedback gebt.“ Bittet die Teilnehmenden, ihre Beiträge auf die Figma-Post-its zu schreiben und sie auf den Baumstamm zu platzieren.

4 – STUFE II – Identifizieren der Hauptursachen jedes Problems: Geht jedes auf dem Baumstamm aufgeführte Problem einzeln durch und fragt die Gruppe, was die Hauptursachen dafür sind, wobei ihr sie dazu anregt, darüber nachzudenken, wie und warum das Problem entstanden ist. Bittet die Teilnehmenden, ihre Beiträge auf die Figma-Haftnotizen zu schreiben und sie zu den Baumwurzeln zu verschieben.

5 - STUFE III - Die wichtigsten FOLGEN jedes Problems erkennen: Geht jedes Problem auf dem Baumstamm durch und fragt die Gruppe, welche Auswirkungen das Problem hat. Das sind nicht die Probleme selbst, sondern Anzeichen dafür, dass was nicht stimmt. Lass die Teilnehmenden ihre Ideen auf Figma-Post-its schreiben und sie auf der Baumkrone positionieren.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass eine Teilnehmer:in beim Brainstorming zu Problemen etwas sagt, das eher wie eine Ursache oder eine Folge aussieht: Weist die Teilnehmer:in darauf hin und bittet um ihre Zustimmung, ihren Beitrag in den entsprechenden Bereich der baumförmigen Grafik zu verschieben.

Beschreibung der Aktivität: OPERA-Methode zur Festlegung von Maßnahmen

Platzbedarf und Materialien: Internetverbindung, Laptop, Projektor, A4-Papier, Stifte, Timer.

Dauer: 45 Minuten

1 - Bittet die Teilnehmenden, die gleiche Sitzordnung beizubehalten (im Halbkreis vor der Leinwand).

2 - Geht zurück zum Problembaum, zoomt auf den Stamm und erklärt, dass ihr Ideen für mögliche Maßnahmen zur Lösung der Probleme ihrer Gemeinschaft sammeln werdet, indem ihr eine zeitgesteuerte Methode für individuelles und gemeinsames Brainstorming von Ideen verwendet. Lest die auf dem Problembaum aufgeführten Probleme laut vor.

3 - LEVEL OWN: Die Teilnehmenden arbeiten 3 Minuten lang alleine, ohne zu diskutieren. Sie schreiben ihre Ideen zur Lösung einiger Probleme auf ein Blatt Papier oder nutzen den Bereich „OWN“ der Figma Canva Vorlage. Die Ideen sollen bereits konkret sein.

4 - LEVEL PAIR: Die Teilnehmenden arbeiten 10 Minuten lang zu zweit oder in kleinen Gruppen: Sie stellen ihre Ideen vor, diskutieren sie (bitten um Klarstellungen oder fordern sie heraus) und müssen sich auf 3 Vorschläge einigen. Sie notieren ihre Vorschläge auf einem Blatt Papier oder im Bereich „PAIR“ der Figma-Canva-Vorlage.

Die Paare sollen zum Schluss ihre vereinbarten Vorschläge verfeinern, um sie **SMART** (spezifisch, messbar, erreichbar, relevant und zeitgebunden) zu machen.

Erklärt die Bedeutung von SMART, indem ihr einige Fragen zur Analyse der Ideen stellt:

Spezifisch (Gibt es ein gewünschtes Ergebnis, das klar verstanden wird?), Messbar (Ist es quantifizierbar? Ist es möglich, seine Fortschritte oder Ergebnisse anhand bestimmter Indikatoren zu messen - z. B. Anzahl der teilnehmenden Personen, Menge des gesammelten Mülls - passt die Beispiele an einige der von den Teilnehmenden vorgeschlagenen Maßnahmen an), erreichbar (ist es möglich, es in der Realität umzusetzen?), relevant (trägt es zur Lösung des Problems bei?) und terminiert (gibt es eine Frist?).

Um das SMART-Konzept in der Praxis leicht verständlich zu machen, gebt ihnen ein einfaches Beispiel und zeigt Schritt für Schritt, wie man einen Vorschlag in einen SMART-Vorschlag umwandelt.

SMART-Vorschlagsbeispiel für das Problem des Bildungsdefizits (gemeinnütziges Ziel): *Wir bieten im Februar 100 Stunden kostenlosen Nachhilfeunterricht in Mathe und Geschichte für Mittelschüler an.* Warum ist das SMART? Dieses Ziel ist konkret (Nachhilfe in Mathe und Geschichte für Mittelschüler), messbar (100 Stunden), erreichbar und realistisch (basierend auf der Anzahl der Freiwilligen, die der gemeinnützigen Organisation zur Verfügung stehen) und terminiert (im Februar).

Wie geht das?

Schreibt euer ursprüngliches Ziel auf. Macht euch keine Sorgen, wenn es nicht genau der SMART-Technik entspricht; darauf kommen wir später noch zu sprechen.

Beispiel: Ich möchte die Begehbarkeit der Straßen verbessern, indem ich die Schlaglöcher in den Gehwegen fülle.

Macht es konkret: Definiert euer Ziel genau, was ihr tun wollt? Wenn nicht, formuliert es um, damit es konkret für euer Projekt ist.

Beispiel (Fortsetzung von oben): Die Schlaglöcher in den Gehwegen der X-Straße mit Beton füllen.

Macht es messbar: Habt ihr entschieden, wie ihr euer Ziel nach Abschluss des Projekts messen wollt? Wenn nicht, füge eine Methode hinzu, um den Erfolg oder Misserfolg des Projekts nach dessen Abschluss zu messen.

Beispiel (Fortsetzung von oben): Vier Schlaglöcher in den Gehwegen der X-Straße mit Beton füllen.

Macht es erreichbar: Ist euer Ziel angesichts des Projektzwecks erreichbar? Auch wenn es ein ehrgeiziges Ziel ist, stellt sicher, dass es mit den verfügbaren Ressourcen erreichbar ist.

Beispiel (Fortsetzung von oben): Zusammen mit meinen Klassenkamerad:innen vier Schlaglöcher im Bürgersteig der X-Straße mit Beton füllen.

Macht es relevant: Kann das Projektteam wirklich dazu beitragen, das Ziel zu erreichen? Stellt sicher, dass dieses spezifische Ziel mit dem Projekt übereinstimmt.

Beispiel (Fortsetzung von oben): Zusammen mit meinen Klassenkamerad:innen vier Schlaglöcher im Bürgersteig der X-Straße mit Beton füllen, unter Anleitung eines Freiwilligen, der den Beton mischen kann, um die Begehbarkeit der X-Straße zu verbessern.

Setzt eine Frist: Wann möchtet ihr das Ziel erreichen? Achtet darauf, das Fertigstellungsdatum oder den Projektzeitplan im SMART-Ziel klar zu definieren.

Beispiel (Fortsetzung von oben): Zusammen mit meinen Klassenkamerad:innen habe ich im Januar vier Schlaglöcher auf den Gehwegen der X-Straße mit Beton gefüllt, mit der Hilfe von einem Freiwilligen, der wusste, wie man Beton mischt, um die Begehbarkeit der X-Straße zu verbessern.

5 - LEVEL EXPLAIN: Jede Gruppe stellt dem Publikum ihre inspirierenden Ideen vor, die als smarte Ziele beschrieben werden (jeweils 2 Minuten).

Die Moderation und die Teilnehmenden können um Erläuterungen bitten, aber es gibt keine Diskussion. Die Moderation notiert die inspirierenden Ideen während der Präsentationen auf der Figma-Canva.

6 - LEVEL RANK: Die Leute können jetzt abstimmen: Wenn sie sich der Figma-Canva anschließen, die ihr zeigt, können sie bei jeder Idee, die sie inspirierend finden, einen „Daumen hoch“ geben. Ansonsten könnt ihr jeden Vorschlag vorlesen und die Leute bitten, aufzustehen und zu springen, wenn der Vorschlag SMART ist, sitzen zu bleiben, wenn sie ihn nur okay finden, und sich auf den Boden zu legen, wenn sie ihn nicht SMART oder relevant finden.

7 - LEVEL ARRANGE: Ordnet die Themen nach ihrer Beliebtheit und schreibt die neuen Unterthemen mit Hilfe der Teilnehmenden direkt auf die Figma-Leinwand.

Beschreibung der Aktivität: KONSENTENTSCHEIDUNG

Dauer: 25 Minuten

0 - Fragt, ob sie mit dem folgenden Ziel für die bevorstehende Entscheidung einverstanden sind: „Eine Aktion zu einem gemeinsamen Thema planen und mit einer gemeinsamen Botschaft Aufmerksamkeit erregen“.

1 - Erstellt aus den abgegebenen Vorschlägen entsprechend der Abstimmung einen oder mehrere Vorschläge, an denen sie arbeiten könnten, oder fragt sie, ob jemand einen weiteren gemeinsamen Vorschlag formulieren möchte.

2 - Fragt, ob es Fragen gibt oder ob die Vorschläge klar genug ist, um eine Meinung dazu zu haben.

3 - Geht die Runde durch und bittet jede Person einen Vorschlag auszuwählen, der ihr am meisten am Herzen liegt, und bittet sie, Argumente für den gewählten Vorschlag zu nennen.

4 - Nimm gegebenenfalls Anpassungen an den Vorschlägen vor und fragt in einer zweiten Runde, ob sich die Meinung geändert hat oder was die Teilnehmenden zu den angepassten Vorschlägen sagen. Je nach den Argumenten können die Vorschläge auch zu einem gemeinsamen Vorschlag zusammengefasst werden.

Wenn ihr dazu keine Ideen habt, fragt die Jugendlichen nach Ideen.

5 - Formuliert nun einen finalen Vorschlag und fragt alle, ob sie Konsent haben. Konsent bedeutet, dass es keine Einwände gegen das gemeinsame Ziel z.B. „Eine Aktion zu einem gemeinsamen Thema planen und mit einer gemeinsamen Botschaft gehört werden“ gibt.

6 - Falls es Einwände gibt: Versucht, den Vorschlag so anzupassen, dass alle Einwände berücksichtigt werden, bis keine Einwände mehr da sind.

7 - Wenn es keine Einwände gibt, feiert das! Der Vorschlag ist angenommen!

Das Ziel ist, dass das Thema für die ganze Gruppe inspirierend ist - offen genug, damit Träumen (in Sitzung 2) möglich ist, und konkret genug, damit eine gemeinsame Aktion daraus entstehen kann.

Nachbesprechung und Evaluation:

Dauer: 10 Minuten

Nachbesprechung: Stellt offene Fragen, die zu durchdachten und ehrlichen Antworten der Gruppe anregen, die nicht mit einem einfachen Ja oder Nein beantwortet werden können, und ladet die Gruppe stattdessen ein, ihre Erfahrungen und Perspektiven zu erkunden, zu erklären und zu erläutern.

Zum Beispiel: *Was habt ihr aus dieser Aktivität gelernt? Was hat euch am meisten überrascht / herausgefordert? Was habt ihr an dem Prozess / Ergebnis geschätzt / genossen? Was war schwierig oder frustrierend?*

Wählt die für die Gruppe oder den Fortschritt der Aktivität relevantesten Fragen aus und gebt den Teilnehmenden die Möglichkeit, frei zu antworten.

Evaluation

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Zeigt die aktualisierte Punktetabelle und gratuliert der Gruppe: "Gut gemacht!". Ihr habt 100 Punkte gesammelt und seid in Level 2: TRÄUMEN aufgestiegen. Jetzt müsst ihr die Merkmale der Aktion festlegen, die ihr in eurer Gemeinde umsetzen wollt!

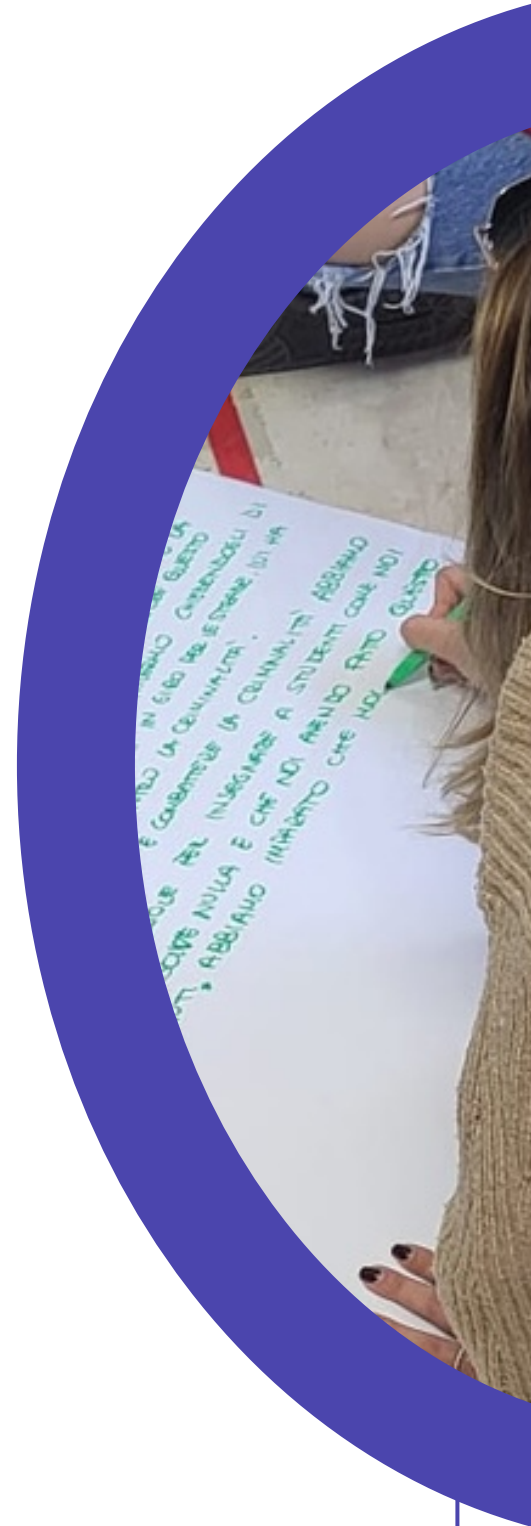


Sitzung 2

Träumt eure

Aktion

(+50)



TRÄUME DEINE HANDLUNG

+50

ZIELE UND VORGABEN

- Eine Vision für die gesamte Aktivität entwickeln

LERNZIELE

- Lernen, wie es ist, sich etwas zu Beginn vorzustellen, erleben, wie es ist, etwas zu erreichen – bevor man anfängt.

Vorschlag: Sollte am Nachmittag oder Abend stattfinden, damit man leichter in die Traumwelt eintauchen kann. Wenn möglich, würde ein zentral platziertes oder in der Nähe befindliches Feuer dem Setting Wärme und Atmosphäre verleihen.

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: **Ein Geschenk vom Himmel**

Platzbedarf und Materialien: viel Platz

Dauer: 15-25 Minuten

Alle Teilnehmenden sollen frei im Raum herumlaufen, die Gegenstände darin beobachten und benennen. Beispiel: Sie kommen an einem Stuhl, einem Tisch und einem Fenster vorbei und sagen laut: „Stuhl, Tisch, Fenster“. Um sich weiter zu entspannen und zu konzentrieren, sollen sie dann auf einen Gegenstand zeigen und den Namen eines anderen Gegenstands sagen. Sie zeigen zum Beispiel auf einen Stuhl und sagen „Bett“. In der letzten Stufe laufen die Teilnehmenden frei und schweigend durch den Raum, und die Moderation sagt: „Fangt das Geschenk des Himmels“. Jede Teilnehmer:in kann mental „fangen“, was er möchte, und es in seine Tasche stecken. Diese Aufgabe kann mehrmals wiederholt werden.

An einem bestimmten Punkt kann die Moderation zu einigen Teilnehmenden gehen und sie fragen, was sie gefangen haben.

Danach werden die Teilnehmenden in Paare aufgeteilt, wobei jede Teilnehmer:in die Aufgabe bekommt, sich ein oder zwei seiner Probleme vorzustellen und sich an die Geschenke zu erinnern, die er vom Himmel gefangen hat.

Dann erzählt eine Person aus dem Paar der anderen Person, welches Problem sie hatte, und die andere Person macht einen Lösungsvorschlag für einige ihrer Themen. Es ist wichtig, dass die Person, die eine Lösung vorschlägt, die Funktion des Objekts und die Art und Weise, wie es gelöst werden kann, mit dem Objekt, das sie zuvor vom Himmel gefangen hat, in Einklang bringt.

Als Nächstes weist die Moderation die Paare an, ihre Rollen zu tauschen. Danach können auf die gleiche Weise weitere Paare ihre Probleme lösen.

Nachbesprechung: Wir kommen zu dem Schluss, dass es immer Probleme, Herausforderungen oder Hindernisse gibt, wenn wir etwas erreichen wollen, aber dass es in der Regel an uns liegt, Lösungen dafür zu finden.

Wenn wir wollen, dass Lösungen funktionieren, auch wenn unsere Träume manchmal unrealistisch sind, sollten wir versuchen, einen Weg zu finden, sie realistisch zu machen. Wir sollten immer darüber nachdenken, was wir TUN KÖNNEN, und nicht darüber, was wir NICHT TUN KÖNNEN. Also lasst uns zuerst träumen und dann unsere Träume wahr werden.

AKTIVITÄT

Beschreibung der Aktivität: Traumkreis

Benötigter Platz und Materialien: Flipchart und Stifte, Stühle im Kreis ohne irgendwas dazwischen, eine Kerze oder ein Feuer in der Mitte, ein Gegenstand zum Reden (Stein, Stock, ...), für jede Person ein großes Blatt Papier, Ölkreiden, Stifte, Collagematerial, Klebstoff, Scheren

Dauer: 1-2 Stunden oder so lange wie nötig

Gruppengröße: 5-8 Personen pro Kreis (wenn ihr mehr Leute seid: bildet mehrere Kreise)

1 - Erklärt die Regeln und den Ablauf

Regeln für das Träumen:

- Ihr sprecht in Runden mit kurzen Aussagen, nachdem ihr den Gesprächsgegenstand genommen habt. Wenn ihr fertig seid, gebt ihn an die nächste Person weiter.
- Schreibt das Wesentliche auf (Rotationsprinzip, jede Person schreibt für eine andere Person)
- Eine Person spricht, alle anderen hören aufmerksam zu
- Formuliert in der Vergangenheitsform (Blickt zurück aus der Zukunft, wenn das Projekt bereits realisiert ist)
- Ein Traum nach dem anderen, konzentriert euch auf das Wesentliche, in positiven Bildern, konkret: Was ist euch so wichtig, dass ihr dazu beitragen werdet, dies zu verwirklichen?
- Keine Diskussion, sondern Ergänzung / Inspiration / gleichberechtigte Gegenüberstellung von Ideen
- Wenn ihr in einer Runde nichts zu sagen habt, gebt weiter.
- Was schon gesagt wurde, muss nicht wiederholt werden.

2 - Erklärt den Inhalt des Traumkreises

Der Inhalt des Kreises ist:

- Was ist passiert und was habt ihr beigetragen, sodass ihr sagen könnt: „**Dieses Projekt war die beste Art und Weise, wie ich meine Zeit und Energie hätte investieren können!**“?
- Was habt ihr gesehen, gehört, gefühlt, gerochen, geschmeckt?
- Was gibt es jetzt, was vorher nicht da war?
- Mit wem habt ihr Kontakt gehabt? Welche Beziehungen habt ihr aufgebaut?
- Wie habt ihr kommuniziert?

Vergesst nicht, das Thema **Geld** in eure Träume einzubeziehen!

Berücksichtigt außerdem:

- persönliches Lernen
- Stärkung der Gemeinschaft / des Teams
- Dienst an der Erde

Um es klarer zu machen, könnt ihr euch ein anderes Thema überlegen und den Teilnehmenden einige Beispiele geben (wenn ihr z. B. einen gemeinsamen Abend plant,

könnte der erste sagen: „Ich sehe und höre uns drei in einer Karaoke-Bar stehen und gemeinsam ‚Halleluja‘ singen“,

der nächste könnte sagen: „Als Nächstes sehe ich uns zu den Liedern anderer Leute tanzen“,

und der dritte könnte sagen: „Ich sehe, wie wir zusammen durch die Stadt spazieren.“

Erklärt, dass ihr einen Ort namens „Everywhen“ betreten werdet, an dem alles gleichzeitig möglich ist.

3) Fragt, ob eure Erklärung klar genug war

4) Bringt sie in die Zukunft:

Lasst die Teilnehmenden ihre Augen schließen und sagt etwas wie:

„Stellt euch vor, es ist (zum Beispiel) Sommer 2026 [wenn die Aktion im Frühjahr 2026 stattfinden soll], ihr schaut auf die letzten Monate zurück: Alles ist super gelaufen, 100 % eurer Träume sind wahr geworden ...

Was ist passiert? Was habt ihr erkannt?

Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr das Projekt verwirklicht habt?

5) Die eigene Vision zeichnen

Jede Person zeichnet oder klebt seine eigene Vision auf das Blatt Papier oder schreibt sie auf.

6) Macht den Traumkreis

Jemand nimmt den Redegegenstand, teilt einen Aspekt der eigenen Vision und gibt ihn danach an die nächste Person weiter. Nach und nach lässt sich jede Person immer mehr von den anderen inspirieren und kann auch neue Aspekte oder Themen in den Traumkreis einbringen, die nicht Teil der ursprünglichen eigenen Vision waren.

Der Kreis ist beendet, wenn eine ganze Runde vorbei ist, ohne dass jemand etwas hinzugefügt hat.

Nachbesprechung und Evaluation:

Nachbesprechung: Zurück in die Gegenwart:

Steht auf, geht ein bisschen rum, schüttelt euch aus, ...

Lasst den Kreis auf euch wirken und vermeidet es, nach dem Kreis darüber zu sprechen oder darüber zu reflektieren.

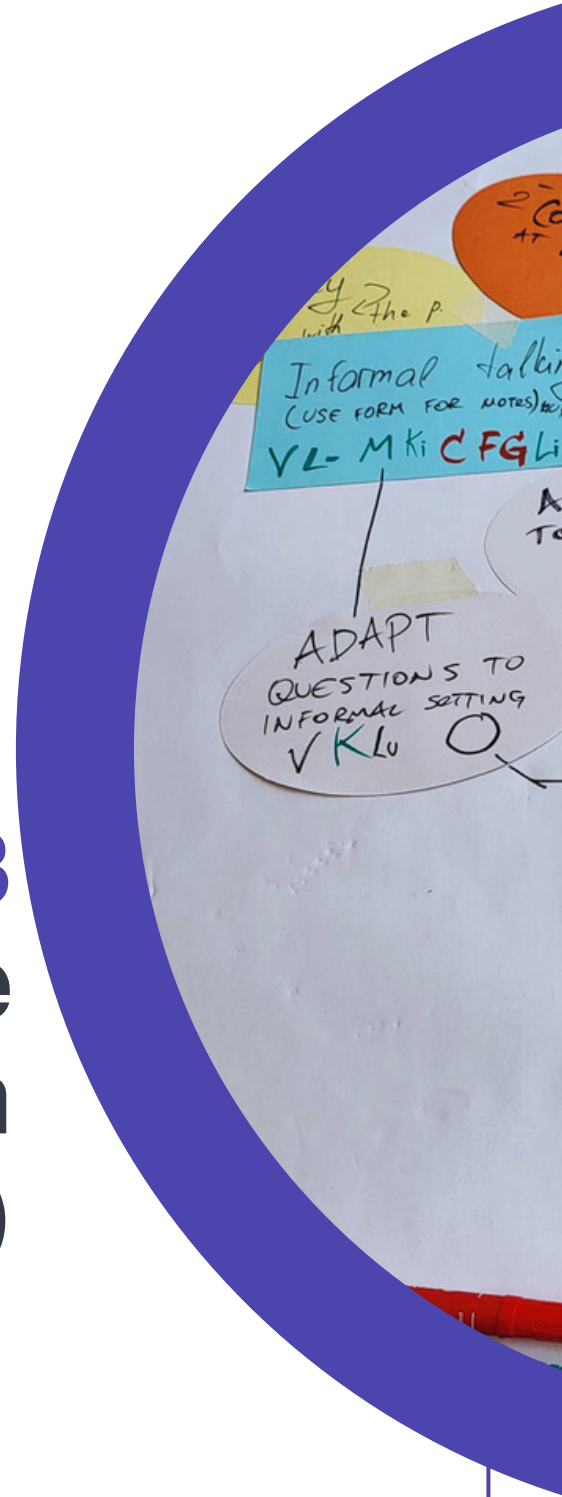
Evaluation

Keine Evaluation an dieser Stelle – die Evaluation dieser Sitzung sollte zusammen mit Sitzung 3 am Ende von Sitzung 3 erfolgen.

Die Idee ist, den Teilnehmenden Zeit zu geben, den Traum in ihrem eigenen Tempo zu verarbeiten und an dieser Stelle nicht zu etwas Analytischem überzugehen.



Sitzung 3 Plant eure Aktion (+100)



PLANT EURE MASSNAHMEN

+100

ZIELE

- Einen Aktionsplan erstellen und Verantwortlichkeiten zuweisen

LERNZIELE

- Wie man auf spielerische Weise einen Aktionsplan erstellt
- Die Fähigkeit verbessern, gemeinsam Verantwortung zu übernehmen
- Die organisatorischen Fähigkeiten verbessern
- Bessere Selbstwahrnehmung

Einleitung

Wenn ihr GAMIFICATION einsetzt: Gratuliert den Teilnehmenden dazu, dass sie Level 2 – TRÄUMEN – erfolgreich abgeschlossen und jeweils 50 Punkte gesammelt haben. Zeigt ihnen die aktualisierte Punktetabelle und erklärt den Teilnehmenden, dass sie nun Level **3 – PLANEN –** erreicht haben: Um dieses Level zu bestehen, **müssen sie drei Meilensteine erreichen: Aktionsplan, Jugenddeklaration und Sprecher:in.** Die heutige Aufgabe lautet „Plant eure Aktion“: Erstellt einen Aktionsplan und übernehmt Verantwortung für dessen Umsetzung (100 Punkte).

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: Den Rekord brechen

Dauer: 15 Minuten

Die Teilnehmenden haben als Gruppe die Aufgabe, eine Reihe bestimmter Aufgaben in möglichst kurzer Zeit zu erledigen, wobei jede Teilnehmer:in die Aufgaben für sich selbst erledigt, während die Zeit als Gruppe gemessen wird, d. h. wenn alle in der Gruppe das Ziel erreicht haben, wird die Zeit gestoppt.

Nachdem sie die Aufgaben erledigt haben, sagt die Moderation ihnen, wie viel Zeit sie gebraucht haben, und ermutigt sie dann, ihren eigenen Rekord zu brechen, d. h. die Aufgaben noch einmal zu versuchen, aber schneller.

Die Aufgaben sollten Bewegung, gegenseitige Interaktion, Raumwahrnehmung und Verbalisierung beinhalten, zum Beispiel: „Deine Aufgabe ist es, so schnell wie möglich eine Wand im Raum zu berühren, jemanden mit einem Händedruck zu begrüßen (oder sich gleichzeitig zuzuwinken, während ihr euch in die Augen schaut), etwas Rotes zu finden, laut die Namen von drei Personen aus der Gruppe zu sagen und dann wieder auf deinen Platz zurückzugehen“.

Richtlinien: Berücksichtigt bei der Gestaltung der Aufgaben die Sicherheit der Teilnehmenden (dass sie genügend Bewegungsfreiheit haben), aber auch die Tatsache, dass die Aufgaben realisierbar sind. Bittet die Teilnehmenden nach einigen Wiederholungen, sich auf die Art und Weise oder die Reihenfolge der Aufgabenausführung zu einigen, wenn sie glauben, dass es einen Weg gibt, schneller zu sein.

Nachbesprechung: Zieht das Fazit, dass jede Aufgabe einfacher ist, wenn wir sie zum zweiten oder dritten Mal machen, und ermutigt die Jugendlichen, alles, was sie tun, beim ersten Versuch einfach zu versuchen. Hebt die Bedeutung von Teamarbeit und Kommunikation für das Erreichen gemeinsamer Ziele und neuer Rekorde hervor. Stellt eine Verbindung zur heutigen Sitzung her.

AKTIVITÄT

Beschreibung der Aktivität: **Aktionsplanung**

Benötigter Platz und Materialien: Tuch, Formen aus Plastik, die man auf das Tuch legen kann (eine für den Start, eine für das Ziel, die anderen leer), abwischbare Stifte in Grün, Rot und Schwarz, um auf dem Plastik zu schreiben, Buntstift. Alternativ: Flipchart und Stifte in Grün, Rot und Schwarz.

Oder nutzt Figma: Dann braucht ihr einen großen Bildschirm und mindestens einen Laptop, besser mehrere.

Dauer: 75 Minuten

1) Sich wieder mit dem Traum verbinden – Lest den Traum noch einmal und unterstreicht, was euch wichtig ist. (15 Minuten)

2) Stellt euch in einen Kreis. Fragt, wer sich schon voll und ganz dafür einsetzt, den Traum zu verwirklichen. Alle, die das tun, legen ihre Hand in die Mitte – auf die anderen.

Es ist okay, wenn nicht alle voll dabei sind.

Wenn mindestens vier Personen voll und ganz bereit sind, feiert das gemeinsam mit einem Tanz und hebt am Ende eure Hände mit einem „Whosh“.

Wenn nicht, fragt, ob noch etwas fehlt, um sich voll und ganz dafür einzusetzen. (5 Minuten)

3) Brainstorming – „Welche konkreten Dinge müssen getan werden, um den Traum zu verwirklichen?“

Fragt sie nach Aktivitäten (oder Abenteuern), schreib sie auf die Formen oder auf Moderationskarten / Haftnotizen. (15 Minuten)

4) Bringt sie auf dem Tuch an / schreibt sie in Figma oder auf das Flipchart und gebt „Start“ und „Ende“ dazu. (5 Minuten)

5) Verbindet sie (mit Buntstift) und überprüft, ob etwas fehlt und ob alle Aktivitäten miteinander und auch mit dem Anfang und dem Ende verbunden sind. (10 Minuten)

6) Bittet sie, den Aktivitäten eine dieser Rollen mit ihren Initialen zuzuweisen (20 Minuten).

- **Enthusiast:in / Hauptverantwortliche:** kann es kaum erwarten, mit dieser Aktivität zu beginnen, hat die dafür erforderlichen Fähigkeiten.
- **Drachen-Tänzer:in / Auszubildende:** hat Angst vor dieser Aktivität, ist aber bereit, die eigene Komfortzone zu erweitern und arbeitet mit erfahrenen Leuten zusammen (eine super Chance für persönliches Wachstum / Entwicklung).
- **Berater:in/Mentor:in:** super erfahren in dieser Aktivität, würde sich aber langweilen, sie zu machen -> kann bei Bedarf um Rat, Informationen oder Schulungen gebeten werden.

Letztendlich sollte jede Aufgabe von mindestens 3 Personen (1 Enthusiast:in, 1 Drachentänzer:in, 1 Mentor:in) oder mehr übernommen werden, mindestens aber von einer Enthusiast:in und einer Drachentänzer:in. Wenn einige Aktivitäten frei bleiben oder „unterbesetzt“ sind: keine Sorge -> ihr könnt entweder später jemanden aus deinem Team finden oder nach zusätzlichen Projektteammitgliedern suchen, die die erforderlichen Fähigkeiten haben oder die fehlenden Rolle übernehmen.

Vielleicht hilft es auch, wenn ihr statt verschiedener Farben verschiedene Formen für die unterschiedlichen Rollen ausschneidet (z. B. eine Drachenform für den Drachentänzer, eine Sonne für den Enthusiasten und eine Doktorhut für den Berater oder was auch immer euch gut passt).

Tipp: Wenn es einfacher ist, mehr als einen Plan zu haben – nur zu. Überlegt trotzdem in der Gruppe, ob die Pläne in der vorgegebenen Zeit machbar sind oder ob ihr euch von einer Idee verabschieden müsst.

7) Feiert erneut. Spielt Musik und tanzt, um zu feiern, dass ihr euren Plan gemeinsam erstellt habt, oder wiederholt Schritt 2, vielleicht sind jetzt mehr Leute aus der Gruppe voll dabei. (5 Minuten)

Nachbesprechung und Evaluation:

Nachbesprechung: Nicht nötig

Evaluation Evaluation der Sitzungen 2+3 (20 Min.)

OUTRO

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Gratuliert den Teilnehmenden dazu, dass sie den ersten Meilenstein von **LEVEL 3 – PLANUNG** erreicht haben: **die Aktion planen (+100 Punkte)**. Teilt der Gruppe mit, wer für seine aktive Teilnahme Extrapunkte erhalten hat. Zeigt die aktualisierte Punktetabelle und gratuliert der Gruppe: „Gut gemacht!“. Jetzt seid ihr bereit für **LEVEL 4 – UMSETZUNG**, auch wenn wir Level 3 noch in der Warteschleife lassen: Wir werden es später abschließen!



Sitzung 4

Macht eure Stimme hörbar:

Social-Media-Kampagnen
für aktive Jugendliche
(+100)



MACHT EURE STIMME HÖRBAR:

Social-Media-Kampagnen für aktive Jugendliche

+100

ZIELE

- Entwicklung eines grundlegenden Plans für eine Social-Media-Kampagne
- Erstellen von Inhalten für eine Social-Media-Kampagne

LERNZIELE

- Verstehen, wie Social Media helfen kann, das Bewusstsein für soziale Themen zu schärfen
- Die wichtigsten Elemente erfolgreicher Social-Media-Kampagnen erkennen

Einführung

Wenn ihr GAMIFICATION nutzen wollt: Heute starten wir mit **Level 4 – HANDELN**, um den ersten Meilenstein zu erreichen: „Online handeln“! Die heutige Mission lautet „Macht eure Stimme hörbar“: Social-Media-Kampagnen für aktive Jugendliche: Erstellt Inhalte, um die Mitglieder deiner Community für relevante soziale Themen zu sensibilisieren (**+100 Punkte**).

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: **Gabel, Messer, Löffel, Teelöffel**

Benötigter Platz und Materialien: 2 Sets mit Gabel, Messer, Löffel und Teelöffel

Dauer: 10 Minuten

Zwei Teams in zwei Reihen, jede: steht hinter der anderen. Die Letzte in der Reihe steht mit dem Rücken zu den anderen. Vor der Letzten steht die Moderation (die Spielleiter:in), vor der Ersten in der Reihe steht die Richter:in (gespielt von einer Helfer:in oder einer zusätzlichen Teilnehmer:in). Jede der ersten Personen in der Reihe sollte einen Stuhl vor sich haben, auf dem die 4 Gegenstände ausliegen. Der Moderator hält eine Gabel, ein Messer, einen Löffel und einen Teelöffel in der Hand und zeigt der letzten Teilnehmer:in in der Reihe in jeder Runde einen dieser Gegenstände. Die letzten Teilnehmenden müssen der nächstgelegenen Teilnehmer:in ihres Teams eine bestimmte Botschaft zu dem gezeigten Gegenstand übermitteln, die dann von Mitglied zu Mitglied weitergegeben wird, bis sie die erste Teilnehmer:in erreicht. Die Botschaft wird von jedem Team vor Spielbeginn festgelegt: z. B. ist eine Gabel eine Berührung am Kopf. Die erste Person in der Reihe muss der Richter:in den richtigen Gegenstand zeigen. Das schnellste Team gewinnt. Spielt mehrere Runden – jedes Mal wird die letzte Person in der Reihe zur ersten.

Nachbesprechung: Ihr könnt die Reflexion mit einigen der folgenden Fragen beginnen:

Wie klar war eure Kommunikationsstrategie? Haben alle von Anfang an die Bedeutung jedes Signals verstanden? Was ist passiert, wenn jemand in der Mitte die Nachricht falsch verstanden hat? War für euer Team Geschwindigkeit oder Genauigkeit wichtiger, um zu gewinnen? Wie hat sich euer Team in den späteren Runden verbessert?

Ihr könnt auch das Gewinnerteam fragen, was ihrer Meinung nach an ihrer Strategie erfolgreich war, die „Verlierer“, was ihr Fehler war, und allgemein, wie sich die Teilnehmenden während des Spiels gefühlt haben.

Anschließend könnt ihr einige symbolische Aspekte des Spiels und das Thema dieser Sitzung besprechen. Dieses Spiel spiegelt die Kernmechanismen einer erfolgreichen Social-Media-Kampagne wider:

Das Objekt = die Botschaft, die ihr deinem Publikum vermitteln möchtet. Das Team = euer interner Prozess (Kreativität, Texterstellung, Zeitplanung, Content-Ersteller). Das Signal = eure Art, die Botschaft in ein Format zu übersetzen, das verstanden, empfunden und geteilt werden kann (Bildmaterial, Hashtags, Tonfall). Die Richter:in = euer Publikum, das es entweder versteht oder nicht. Wenn ein Glied in der Kette versagt (unklarer Ausdruck, falscher Tonfall, Inkonsistenz), geht die Botschaft verloren oder wird falsch interpretiert. Genau wie im Spiel hängt eine erfolgreiche Social-Media-Kampagne von einer klaren, gut durchdachten Kommunikation ab, bei der jede: die Botschaft und seine Rolle bei der Weitergabe kennt. In einer Kampagne handeln wir nicht nur schnell, sondern auch klug, koordiniert und konsistent, damit die endgültige Botschaft wirklich bei unserem Publikum ankommt. Heute schauen wir uns an, wie man eine Kampagne gestaltet, die genau das tut.

AKTIVITÄT

Bevor ihr loslegt (5 Minuten): Checkt mal, wie's mit dem Karrabirdth aussieht – Sind die Verantwortlichen schon dran?

Beschreibung der Aktivität: Macht eure Stimme hörbar

Platzbedarf und Materialien:

- Whiteboard oder großer Bildschirm + PC
- Marker / Stifte
- Haftnotizen
- Internetzugang (optional)
- Laptops oder Smartphones

Dauer: 105 Minuten

Einführung (5 Minuten):

- Erzählt kurz, worum es in dem Workshop geht: soziale Medien für soziale Zwecke nutzen.
- Zeigt ein paar Beispiele aus der Praxis für erfolgreiche Social-Media-Kampagnen, die z.B. bei Umweltproblemen etwas bewirkt haben (ihr könnt die unten aufgeführten Ressourcen nutzen).

Die Wirkung von sozialen Medien verstehen (10 Minuten):

- Brainstorming: Lass die Teilnehmenden (alleine oder zu zweit) über die Vor- und Nachteile von Social Media für die Sensibilisierung für soziale Themen nachdenken. Ermutige sie, ihre Ideen auf Haftnotizen zu schreiben und am Flipchart zu teilen.
- Gruppendiskussion: Moderiert eine kurze Diskussion über die gesammelten Ideen. Hebt die potenzielle Reichweite und Wirkung von Social Media hervor, aber sprecht auch mögliche Herausforderungen wie Fehlinformationen oder Negativität an.
- Fokus auf positive Aspekte: Ermutigt die Teilnehmenden, Strategien zu entwickeln, um Herausforderungen zu meistern und die positiven Aspekte der sozialen Medien für ihre Kampagnen zu nutzen.

Eine Social-Media-Kampagne erstellen (20 Minuten):

- Thema aussuchen: Helft den Teilnehmenden dabei, ein Thema zu finden, das sie interessiert, oder nehmt einfach ein Thema, das schon festgelegt wurde. Das kann in einer Gruppendiskussion oder durch stilles Nachdenken passieren.

- Kampagnenelemente: Stellt die wichtigsten Elemente einer erfolgreichen Social-Media-Kampagne vor, wie zum Beispiel (ich würde vorschlagen, ein Handout mit den nachfolgenden Punkten zu erstellen ODER – um den Prozess zu beschleunigen – es mit bereits vorgeschlagenen Antworten vorzubereiten, auf die sich eure Gruppe konzentrieren soll):

Zielgruppe: Wen möchtet ihr mit eurer Botschaft erreichen? Passt euren Ansatz entsprechend an.

Kampagnenziele: Welche konkreten Maßnahmen oder Ergebnisse möchtet ihr erreichen? Seid klar und messbar.

Botschaft: Formuliert eine überzeugende Botschaft, die bei deiner Zielgruppe Anklang findet. Strategien zur Interaktion: Wie wollt ihr Interaktion und Beteiligung fördern? (z. B. Umfragen, Wettbewerbe, Hashtags)

Erstellung von Inhalten: Welche Art von Inhalten werdet ihr verwenden, um eure Botschaft zu vermitteln? (z. B. Bilder, Videos, Infografiken) (Optional: Wenn ein Internetzugang verfügbar ist, stellt Online-Tools zur Erstellung ansprechender Social-Media-Inhalte vor ODER lasst eure Teilnehmenden einfach ihre bevorzugten Tools auflisten.)

Kampagnenplanung: Teilt die Teilnehmenden in kleine Gruppen ein. Jede Kleingruppe entwickelt einen grundlegenden Kampagnenplan. Dabei sollten sie alle oben genannten Kampagnenelemente berücksichtigen. Ermutigt sie, ihren Plan auf einem Blatt Papier oder digital (wenn Internetzugang verfügbar ist) zu skizzieren.

Austausch (10 Minuten) - Vorgeschlagener Ablauf:

- Jede Kleingruppe hat ein paar Minuten Zeit, um ihren Kampagnenplan der ganzen Gruppe vorzustellen. Eine zweiminütige Präsentation im Elevator-Pitch-Stil pro Gruppe wird dringend empfohlen.

- Gebt den anderen die Möglichkeit, Feedback oder Verbesserungsvorschläge zu geben.

Erstellung von Inhalten (60 Minuten)

- Fordert die Teilnehmenden auf, einige der in ihrer Strategie geplanten Inhalte zu erstellen und euch diesen zusammen mit dem Text und den Tags für den Social-Media-Beitrag zu schicken, damit sie später auf den Kanälen eurer Organisation veröffentlicht werden können.

Nachbesprechung:

Nachbesprechung:

- Fasst die wichtigsten Erkenntnisse aus dem Workshop kurz zusammen (wenn ein Projektor verfügbar ist, könnt ihr der Gruppe auch die erstellten Inhalte zeigen).

- Ermutigt die Teilnehmenden, ihre Kampagnenideen weiterzuentwickeln und ihre Social-Media-Sensibilisierungspläne in die Tat umzusetzen, was entweder ihre endgültige Aktion verstärken oder selbst die Aktion sein könnte.

OUTRO

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Gratuliert den Teilnehmenden dazu, dass sie den ersten Meilenstein von **LEVEL 4 – DOING** erreicht haben: **„Online aktiv sein“ (+100 Punkte)**. Teilt der Gruppe mit, wer für seine Aktivität Extrapunkte bekommen hat. Zeigt die aktualisierte Punktetabelle und sagt der Gruppe: „Gut gemacht!“ Jetzt seid ihr bereit, auf den zweiten Meilenstein von Level 4 hinzuarbeiten: **„AKTIV in der Gemeinschaft“**.

EINIGE RESSOURCEN MIT BEISPIELEN:

Die Europäische Kommission – Social Media for Good: Diese Webseite der Europäischen Kommission zeigt verschiedene Möglichkeiten auf, wie soziale Medien für positive Veränderungen genutzt werden können.

Sie enthält Beispiele aus der Praxis für erfolgreiche Kampagnen innerhalb der EU: https://commission.europa.eu/about-european-commission/get-involved/social-media-connect-european-commission_en

#EUinMyRegion – Social-Media-Kampagne der Europäischen Kommission: Diese spezielle Social-Media-Kampagne der EU-Kommission zeigt, wie sie soziale Medien nutzt, um mit Bürgern in Kontakt zu treten und Geschichten über EU-finanzierte Projekte in verschiedenen Regionen zu teilen: https://ec.europa.eu/regional_policy/policy/communication/campaigns/euinmyregion_en

Eurodoc – Social Media für sozialen Wandel: Diese Website von Eurodoc bietet Ressourcen und Anleitungen zur Nutzung von Social Media für Advocacy- und Social-Change-Kampagnen, die für verschiedene Anliegen innerhalb der EU geeignet sind: <https://www.eurodoc.net/>

Communicating Europe – Social-Media-Strategien für europäische Projekte: Diese Website bietet praktische Tipps zur Entwicklung von Social-Media-Strategien für Kommunikationskampagnen im Zusammenhang mit europäischen Projekten: https://www.linkedin.com/pulse/how-use-social-media-european-projects-matteo-lazzarini-rywie?trk=article-ssr-frontend-pulse_more-articles_related-content-card

#ErasmusDays – Social-Media-Kampagne: Das ist ein Beispiel für eine erfolgreiche Social-Media-Kampagne zur Förderung des Erasmus+-Programms in ganz Europa. Ihr könnt die Hashtags der Kampagne auf verschiedenen Social-Media-Plattformen erkunden, um zu sehen, wie sie Social Media für Bildungszwecke genutzt haben: <https://www.erasmusdays.eu/>

#EU4Health – Social-Media-Kampagne: Dies ist ein Beispiel für eine Social-Media-Kampagne der EU, die sich auf die Förderung von Initiativen im Bereich der öffentlichen Gesundheit in ganz Europa konzentriert: https://health.ec.europa.eu/funding/eu4health-programme-2021-2027-vision-healthier-european-union_en

#DigitalChangemakers – Social-Media-Kampagne: Diese Social-Media-Kampagne der Europäischen Kommission stellt junge Menschen vor, die durch digitale Technologien einen positiven Einfluss ausüben. Sie zeigt, wie soziale Medien junge Menschen befähigen können, positive Veränderungen zu fördern: <https://www.euchangemakers.com/egd>

Und noch ein paar mehr:

Das Social Media Toolkit des World Wildlife Fund: Dieses Toolkit vom WWF gibt praktische Tipps, wie man soziale Medien für Umweltkampagnen nutzen kann. Es enthält Infos zur Identifizierung der Zielgruppe, zur Erstellung von Inhalten und zur Messung der Wirkung: <https://www.worldwildlife.org/teaching-resources/toolkits>

Greenpeace International – Wie man soziale Medien für Umweltaktivismus nutzt: Diese Webseite von Greenpeace bietet konkrete Tipps und Strategien für die Nutzung sozialer Medien zur Förderung von Umweltaktivismus: <https://www.greenpeace.org.uk/news/online-activism-how-petitions-and-social-media-campaigns-have-changed-the-world/>

#FridaysForFuture – Social-Media-Kanäle: Die von Greta Thunberg angeführte Bewegung „Fridays For Future“ ist ein tolles Beispiel für jugendgeführten Umweltaktivismus, der soziale Medien effektiv nutzt. Auf ihren Social-Media-Kanälen (Twitter, Instagram) könnt ihr sehen, wie sie diese Plattformen nutzen, um Bewusstsein zu schaffen und zum Handeln anzuregen.



Sitzung 5

Los geht's!

(+100)



LOS GEHT'S!

+100

ZIELE UND ZWECKE

- Umsetzung der von den Jugendlichen in den Sitzungen 1, 2 und 3 geplanten Aktion - Schaffung von Wirkung in der lokalen Gemeinschaft

LERNZIELE

- Ideen in die Tat umsetzen
- Die Teamfähigkeit verbessern
- Bessere Fähigkeit, gemeinsam Verantwortung zu übernehmen
- Bessere organisatorische Fähigkeiten

Einführung

WENN IHR GAMIFICATION NUTZT: Wir sind auf **Stufe 4 – HANDELN**, um den zweiten Meilenstein zu erreichen: **„AKTIV in der Gemeinschaft!“** Die heutige Mission lautet **„Los geht's!“**, um eure Aktion in der Gemeinschaft umzusetzen (+100 Punkte).

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: Energieball HU-HA-SA

Dauer: 10–15 Minuten

Die Leute stehen im Kreis und werfen sich gegenseitig einen imaginären Energieball (so groß wie ein Pilatesball) zu. Beim Werfen macht der Energieball ein HU-Geräusch (von der Person, die ihn wirft), und beim Fangen ein HA-Geräusch (von der Person, die ihn fängt). Da der Ball groß ist, sollten die Teilnehmenden beim Werfen gut schwingen (den Rücken mit dem Ball über dem Kopf beugen und sich dann beim Werfen des Balls nach vorne beugen), d. h. beim Fangen (den Ball mit den Händen vor dem Körper auffangen und den Rücken beugen, wenn der Ball über dem Kopf gefangen wird). Nachdem die Teilnehmenden diese Bewegungen eine Weile geübt haben, erklärt die Moderation die Bewegung SA: Wenn eine Person den Ball fängt, machen die Personen neben ihr (rechts und links) eine SA-Bewegung mit der Hand, bevor die Person den Ball weiterwirft.

Nachbesprechung: Diese Aktivität zeigt symbolisch, wie Energie, Ideen und Initiative innerhalb eines Teams fließen – jede Teilnehmer:in hat die Verantwortung, den gemeinsamen Impuls aufzunehmen, zu verarbeiten und weiterzugeben. Wir fangen den Ball von jemandem und werfen ihn zu jemand anderem, und durch die „SA“-Bewegung der Personen neben uns werden wir daran erinnert, dass keine Handlung jemals wirklich individuell ist – es braucht die Unterstützung und Koordination der gesamten Gruppe, um etwas erfolgreich zu machen. Wir hoffen, dass dieses Spiel euch aufgewärmt und vorbereitet hat – jetzt lasst uns diese Energie auf ein klares Ziel lenken und unsere geplante Aktion gemeinsam umsetzen.

TIPPS FÜR DIE MODERATION

Die Jugendlichen werden diese Aktivität leiten. Deine Aufgabe ist es, sie zu unterstützen und anzuleiten, damit die Aktion ein Erfolg wird (sei bereit, eure Problemlösungsfähigkeiten einzusetzen und die Jugendlichen in den Prozess einzubeziehen).

Wichtige Dinge, die es zu beachten gilt:

VORBEREITUNG:

Wäre es hilfreich, zusätzliche Mitarbeiter:innen / Freiwillige einzubeziehen? (z. B. jemand, die Fotos machen kann, jemand, die Materialien trägt usw.)

Wäre es sinnvoll, etwas mitzubringen? (Je nach Art der geplanten Aktion gibt es immer etwas, das nützlich sein könnte, nur für den Fall! Z. B. Schere, Klebeband, Pflaster, Informationsmaterial über das Projekt / eure Organisation)

CHECK-IN VOR DEM START:

Unterstütze die Teilnehmenden mit folgenden Fragen/Aktivitäten:

Habt ihr alles, was ihr für die Aktion braucht? (Wenn was fehlt, helft der Gruppe, die Sachen zu besorgen, oder – wenn das nicht geht – überlegt euch, wie man die Aktion anders machen kann).

Fehlen einige der Teilnehmenden? Muss jemand seine / ihre Aufgaben übernehmen?

Lasst uns gemeinsam die Aufgaben aller während der Aktion und den Ablauf der Aktion noch einmal durchgehen.

Motiviert die Teilnehmenden mit positivem Feedback zur Vorbereitung und erinnert sie daran, dass sie während der Durchführung auf euch zählen können.

WÄHREND DER AKTION:

Beobachtet die Teilnehmenden mit einer positiven Einstellung.

Seid für eventuelle Unterstützung verfügbar.

Wenn die Aktion in einem öffentlichen Raum stattfindet, seid bereit, mit Passant:innen zu sprechen und ihnen zu erklären, wer ihr seid und was ihr tut (die Teilnehmenden werden dafür wahrscheinlich zu beschäftigt sein).

NACH DER AKTION:

Sucht euch einen ruhigen Ort in der Nähe, um die Aktion mit der Gruppe zu reflektieren.

Evaluation

Benötigter Platz und Materialien: ein Knäuel Schnur, einen Platz für einen gemeinsamen Kreis

Sagt den Leuten, dass ihr ihnen ein paar Fragen stellen werdet, um die heutige Aufgabe zu bewerten.

Wickelt das Ende des Fadens um euer Handgelenk, stellt die erste Frage und werft den Fadenknäuel einem der Teilnehmenden zu. Diese: beantwortet die Frage, wickelt den Faden um ihr Handgelenk und wirft den Knäuel zu jemand anderem. Nachdem alle geantwortet haben, wäre es schön, wenn ihr den Teilnehmenden auch euer Feedback mitteilt und dann die zweite Frage stellt, woraufhin die Runde von vorne beginnt.

Hier sind einige Fragen, die ihr stellen könntet:

- Wie fühlt ihr euch?
- Was ist gut gelaufen?
- Was könnte besser sein?
- Wie hat die Community / Zielgruppe reagiert?
- Hat die Aktion eure Erwartungen erfüllt?

Am Ende der Evaluierungsaktivität sind alle Teilnehmenden durch ein dichtes Netz aus Schnüren miteinander verbunden. Mach den Teilnehmenden klar, dass diese Schnüre ihre Teamzugehörigkeit symbolisieren, und bittet sie, sich ein wenig in eine beliebige Richtung zu bewegen und die Spannung des Netzes zu spüren. Dies veranschaulicht die Stärke eurer Verbundenheit: Die Gruppe bewegt sich als einheitliches Ganzes: Jede Positionsänderung eines einzelnen Mitglieds wirkt sich auf den Zustand der gesamten Gruppe aus und unterstreicht die Dynamik und Reaktionsfähigkeit ihrer kollektiven Struktur.

Die Gruppe hat einen Spiegelzweck: Ihr lernt nicht nur, den anderen so zu sehen, wie er wirklich ist, ohne Schutz, ohne Waffen, ohne Gefolgschaft, sondern, was noch wichtiger ist, es zeigt euch auch euer wahres Ich, an welchem Punkt eures Lebenszyklus ihr euch befindet, mit welchen Augen ihr euch selbst und die Gruppe betrachtet.

Wie der Wolf, der stolz zum Mond heult, geschützt und begleitet von seinem Rudel, so verteidigt und schützt die Gruppe unsere Büchse der Pandora.

OUTRO

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Gratuliert den Teilnehmenden dazu, dass sie den zweiten Meilenstein von **LEVEL 4** – „**AKTIV in der Gemeinschaft**“ (+100 Punkte) erreicht haben. Teilt der Gruppe mit, wer für seine aktive Teilnahme Extrapunkte erhalten hat. Zeigt die aktualisierte Punktetabelle und gratuliert der Gruppe: "Gut gemacht!". Jetzt seid ihr bereit, auf den dritten Meilenstein von **Level 4** hinzuarbeiten – **die Simulation**.



Sitzung 6 Jugendrat in Aktion! (+100)



JUGENDRAT IN AKTION!

+100

ZIELE

- Die Struktur und Funktion eines Jugendrats zu verstehen
- Kritisches Denken, Kommunikation und Zusammenarbeit in einer simulierten Ratsumgebung üben
- Strategien entwickeln, um ein ausgewähltes Thema durch konstruktive Debatten und die Ausarbeitung von Vorschlägen anzugehen
- Die internen Dynamiken hinter Diskussionen und Konflikten verstehen

LERNZIELE

- Besseres Wissen über die Struktur und Funktion eines Jugendrats
- Bessere Fähigkeiten in kritischem Denken, Kommunikation und Zusammenarbeit
- Besseres Bewusstsein dafür, wie Emotionen und Vorurteile die Kommunikation beeinflussen

Einführung

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Wir sind auf **Stufe 4 - HANDELN**, um den dritten Meilenstein zu erreichen: **Simulieren!** Die heutige Mission lautet „**Jugendrat in Aktion!**“: eine Jugendratssitzung organisieren (**+100 Punkte**).

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: **Zuhören, Wiederholen, Springen**

Dauer: 10-15 Minuten

- 1) Die Jugendlichen sollen sich im Kreis aufstellen
- 2) Gebt ihnen folgende Anweisungen: Sagt, was ich sage, und macht, was ich sage.
- 3) Gebt dann nach dem Zufallsprinzip Befehle wie „Springt nach rechts“, „springt nach links“, „springt nach vorne“ und „springt nach hinten“ in beliebiger Reihenfolge.
- 4) Gebt ihnen dann leicht abgewandelte Anweisungen: Sagt das Gegenteil von dem, was ich sage, und macht das, was ich sage.
- 5) Wiederhole Schritt 3.
- 6) Nächste Anweisungen: Sagt, was ich sage, und macht das Gegenteil.
- 7) Wiederhole Schritt 3.
- 8) Nächste Anweisungen: Sag das Gegenteil von dem, was ich sage, und mach das Gegenteil von dem, was ich sage.
- 9) Wiederhole Schritt 3.

Nachbesprechung: Diese Übung hat euch vielleicht zum Lachen gebracht, euch ein bisschen verwirrt oder eure Konzentration herausgefordert – denn ihr musstet aufmerksam zuhören, schnell denken, Entscheidungen treffen und handeln, und das alles unter sich ständig ändernden Anweisungen.

Genau wie in diesem Spiel müsst ihr als Mitglied eines Jugendrats genau auf Botschaften achten, den Unterschied zwischen dem, was gesagt wird, und dem, was tatsächlich gebraucht wird, erkennen und überlegt und strategisch reagieren, während ihr euch an den Zielen eures Teams orientiert.

Heute konzentrieren wir uns darauf, unser Verständnis für die Struktur und Funktion eines Jugendrats zu verbessern – also lasst uns loslegen.

Diese Aktivität kann je nach den Bedürfnissen eurer Gruppe hinzugefügt werden. Sie soll die Improvisations- und aktiven Zuhörfähigkeiten stärken und die Teilnehmenden auf das bevorstehende Rollenspiel vorbereiten.

Beschreibung der Aktivität: Dreiköpfiger Experte

Die Moderation bittet drei Teilnehmenden, die den Titel „Dreiköpfige Expert:innen“ bekommen, nach vorne zu kommen. Der Rest der Gruppe gibt den Expert:innen ein Thema vor, das sehr abstrakt sein kann (Weltraum-Zahnstocher, neugierige gelbe Couch, geschäftiger Frühlings-Löwenzahn). Die Expert:innen verhalten sich wie eine Person mit drei Köpfen, sodass jeder Kopf nur ein Wort sagen kann, und zusammen sprechen sie Sätze, die ihre Fachkenntnisse zu dem vorgegebenen Thema zeigen. Sie können eine Weile so sprechen, und eine Person aus der Gruppe kann dies aufschreiben und am Ende alle „Geschichten“ vorlesen. Während der Aktivität können einige Teilnehmenden oder alle Teilnehmenden zu diesen Experten werden (je nach Größe der Gruppe).

AKTIVITÄT

Beschreibung der Aktivität: Jugendrat

Benötigter Platz und Materialien:

- Whiteboard oder PC + großer Bildschirm
 - Marker/Stifte
 - Namensschilder für jede Teilnehmer:in mit der ihr zugewiesenen Rolle
 - Problemstellung oder Szenariobeschreibung (vorher von der Gruppe ausgewählt)
- Optional: zusätzliche Requisiten oder Dekorationen, um eine „Ratssitzung“-Atmosphäre zu schaffen.

Dauer: 60 Minuten

Einführung (5 Minuten):

- Erkläre kurz den Zweck des Workshops und das Konzept eines Jugendrats: **Ein Jugendrat ist eine Gruppe junger Leute, die als Beratungs- oder Interessenvertretungsgremium für Regierungen oder Geberorganisationen fungiert.** Meistens geht es darum, Prioritäten zu setzen, Strategien zu entwickeln, die diese Prioritäten unterstützen, und durch öffentliche Dienste zur Umsetzung dieser Strategien beizutragen. Zu den Aufgaben kann auch Öffentlichkeitsarbeit und Interessenvertretung gehören.

Jugendräte sind ernannte Gremien, die auf lokaler, bundesstaatlicher, provinzieller, regionaler, nationaler und internationaler Ebene innerhalb von Regierungen, Nichtregierungsorganisationen (NGOs), Schulen und anderen Einrichtungen existieren können. Hauptsächlich sind sie Beratungsgremien für repräsentativere politische Gremien auf allen Regierungsebenen.

Einige Jugendräte werden von jungen Menschen in der Gemeinde gewählt, während andere von Politiker:innen handverlesen oder von Jugend-NGOs gewählt werden. Jugendräte bringen junge Leute in die Zivilgesellschaft und Regierungsaktivitäten ein und ermutigen sie, friedliche Wege zu lernen, um ihre Gemeinden und die Welt zu beeinflussen.

Stellt das vorab ausgewählte Problem oder Szenario vor, mit dem sich der Rat befassen wird. Ihr könnt euch von den Ergebnissen des Problembaums in Sitzung 1 inspirieren lassen, um wichtige Themen für eure Gruppe zu finden. Jedenfalls sollte es etwas sein, das eurer Gruppe wirklich am Herzen liegt.

Rollenverteilung (5 Minuten):

Verteilt die Rollen an alle Teilnehmenden mithilfe der vorbereiteten Rollenbeschreibungen und Namensschilder. Mögliche Rollen sind:

- Ratspräsident:in: Sorgt für Ordnung, leitet die Diskussion und stellt sicher, dass alle Stimmen gehört werden.
- Vizepräsident:in: Unterstützt die Präsident:in und übernimmt bei Bedarf dessen Aufgaben.
- Ratsmitglied(er): Vertritt verschiedene Standpunkte zu dem behandelten Thema, beteiligt sich aktiv an Diskussionen und schlägt Lösungen vor.
- Sekretär:in: Macht sich während der Sitzung Notizen und fasst die wichtigsten Punkte zusammen.
- Medienvertreter:in: Vertritt die lokalen Medien, die über die Ratssitzung berichten, stellt Fragen und sammelt Informationen.
- Öffentliche Beobachter:in: Teilnehmenden aus der Gemeinde, die ihre Sichtweisen und möglichen Bedenken einbringen.

Hinweis: Ihr könnt die spezifischen Rollen und Verantwortlichkeiten je nach Gruppengröße und Dynamik anpassen.

Grundregeln (10 Minuten)

- Legt vor Beginn der Simulation klare Richtlinien für respektvolle Kommunikation und aktives Zuhören fest. Ihr könnt die Grundregeln festlegen, indem ihr folgende Fragen stellt:

- Was brauchen wir, um uns sicher und respektiert zu fühlen?
- Wie sieht eine respektvolle Diskussion aus, wie klingt sie und wie fühlt sie sich an?

Hängt die Grundregeln für alle sichtbar auf. Wenn im Laufe des Gesprächs gegen eine Grundregel verstoßen wird, sprecht das direkt an und bekräftigt die Regel und deren Bedeutung. Einige hilfreiche Regeln sind:

- Aktives Zuhören
- Bleibt beim Thema und greift andere nicht an
- Lasst es nicht zu, dass einzelne Personen die Diskussion dominieren
- Vertraulichkeit, übernehmt Verantwortung für das, was ihr sagt, ohne anderen die Schuld zu geben
- bevor ihr sprecht, hört in euch hinein und fühlt, was es auslösen könnte
- Vertraut auf Diversität, denn wir sind nicht hier, um zu entscheiden, wer Recht hat und wer Unrecht hat

Erklärt den Teilnehmenden, dass:

- sie ein Spiel spielen, sodass ihre Handlungen keine dauerhaften Auswirkungen auf ihr echtes Leben haben und die Argumente ihrer Rolle nicht als ihre persönliche Meinung angesehen werden

- das Spiel nur funktioniert und Spaß macht, wenn alle mitmachen

Stellt sicher, dass alle Teilnehmenden verstanden haben, worum es bei der Aktivität geht, wie das Szenario aussieht und wie die Regeln lauten.

Simulation einer Ratssitzung (30 Minuten):

Sagt den Teilnehmenden, dass das Ziel ist, einen klaren und umsetzbaren Vorschlag zu entwickeln, um das ausgewählte Problem anzugehen ODER Prioritäten zu setzen ODER etwas vergleichbar. Wählt einfach eine Zielsetzung für die Sitzung aus, die am besten zu den Bedürfnissen deiner Gruppe / dem Ablauf des Workshops passt. Erklärt den Teilnehmenden, wie die Sitzung ablaufen soll:

1) Der Präsident eröffnet die Sitzung und stellt die Tagesordnung vor (z. B. Problembeschreibung, Brainstorming zu Lösungen, Ausarbeitung eines Vorschlags).

2) Die Ratsmitglieder legen ihre inhaltlichen Positionen fest und notieren zusätzliche Argumente: Sie teilen diese in einer einminütigen Eröffnungsrede (Tour de Table) mit. Die Ratsmitglieder werden gebeten, klar zu sagen, ob sie die inhaltlichen Positionen anderer Mitglieder teilen.

3) Der Präsident stellt einen Kompromissvorschlag vor. Die Ratsmitglieder besprechen kurz mögliche Änderungen am Entwurf. Der Vorsitz stellt vielversprechende Kompromissvorschläge zur Abstimmung. **Der gemeinsame Standpunkt des Rates wird angenommen, wenn mindestens 55 % der Abstimmenden zustimmen.**

Ladet die Teilnehmenden ein, sich an der Rollenspielsimulation zu beteiligen und dabei die Grundwerte und die respektvolle Kommunikation zu beachten, die in einer realen Ratssitzung erwartet werden. Ermutigt zur Debatte, ermutigt die Mitglieder, ihre Argumente mit Fakten und Daten zu untermauern, und bietet Möglichkeiten für Kompromisse und Zusammenarbeit.

Gamification-/Theaterelemente:

Die Vergabe von Rollen und Namensschildern mit Titeln trägt zu einem intensiven Erlebnis bei. Ermutigt die Teilnehmenden, sich gegenseitig mit ihren zugewiesenen Titeln anzusprechen (z. B. „Herr Präsident“, „Ratsmitglied Lee“).

Erwägt die Verwendung von Requisiten oder Dekorationen, um eine realistischere Ratsversammlung zu schaffen (z. B. Podium für die Präsident:in, Namensschilder für jede Teilnehmer:in).

Nachbesprechung:

Nachbesprechung (10 Minuten):

- Die Teilnehmenden steigen aus ihren Rollen aus.
- Fasst kurz die wichtigsten Punkte der Sitzung und ihre Ergebnisse zusammen.
- Gebt den Teilnehmenden die Möglichkeit, sich kurz auszutauschen: Sie können über ihre Erfahrungen in ihren Rollen berichten und über die Herausforderungen und Vorteile der Arbeit in einem Jugendrat diskutieren.

OUTRO

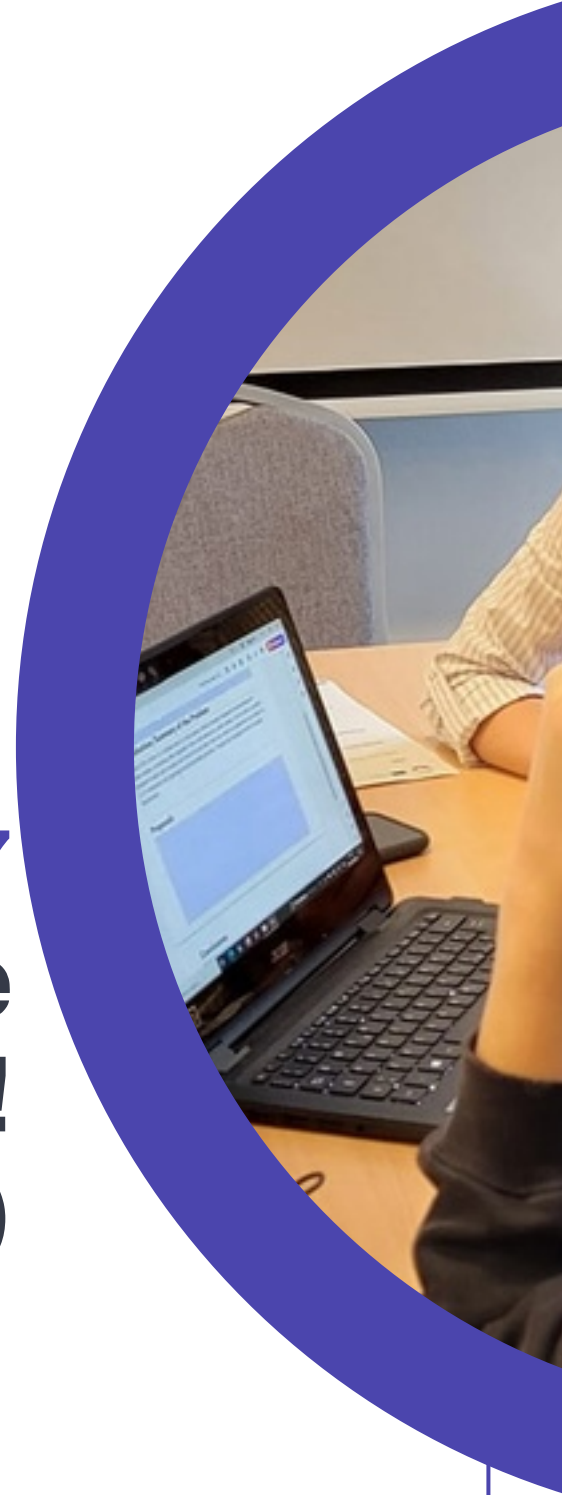
WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Gratuliert den Teilnehmenden dazu, dass sie den dritten Meilenstein von **LEVEL 4 – Simulieren (+100 Punkte)** erreicht haben. Teilt der Gruppe mit, wer für seine aktive Teilnahme Extrapunkte erhalten hat. Zeigt die aktualisierte Punktetabelle und gratuliert der Gruppe: "Gut gemacht!". Jetzt seid ihr bereit, zu **Level 3 – PLANEN** zurückzukehren und auf den zweiten Meilenstein hinzuarbeiten: „**Jugenddeklaration**“.



Sitzung 7

Sagt eure Meinung!

(+100)



SAGT EURE MEINUNG!

+100

ZIELE

- Die wichtigsten Elemente einer wirkungsvollen Jugenddeklaration verstehen.
- Kreative Schreibtechniken nutzen, um Ideen zu sammeln und wirkungsvolle Aussagen zu formulieren.
- Das Potenzial von KI als Werkzeug für Recherche, Brainstorming und Sprachverfeinerung erkunden.

LERNZIELE

- Wie man eine Jugenddeklaration schreibt
- Schreibfähigkeiten verbessern
- Nutzung der Vorteile von KI beim Verfassen von Texten - Entwicklung von Fähigkeiten zum öffentlichen Sprechen

Einleitung

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Wir sind auf **Stufe 3 – PLANUNG**, um den zweiten Meilenstein zu erreichen: „**Jugenddeklaration**“. Die heutige Aufgabe lautet „**SAGT EURE MEINUNG!**“: Gemeinsam eine Jugenddeklaration verfassen (+100 Punkte).

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: 30 Sekunden Ruhm

Dauer: 3 Minuten

Jede Teilnehmer:in soll 30 Sekunden lang über ein Thema seiner Wahl sprechen und versuchen, der Gruppe so viele Infos wie möglich zu geben.

Nachbesprechung: Diese kurze Übung hilft uns dabei, unsere Ideen klar, selbstbewusst und prägnant auszudrücken – genau das, was wir brauchen, wenn wir eine Jugenddeklaration schreiben oder vor anderen sprechen.

Wenn die Zeit knapp ist, zählt jedes Wort, und es ist wichtig, dass ihr eure Botschaft auf eine starke und mitreißende Weise rüberbringen könnt.

Während wir daran arbeiten, unsere Jugenddeklaration zu erstellen, erinnert uns diese Aktivität daran, uns auf die wichtigsten Botschaften zu konzentrieren, aus persönlicher Erfahrung zu sprechen und eine Verbindung zum Publikum herzustellen.

Und genau wie beim öffentlichen Sprechen geht es nicht darum, alles zu sagen, sondern darum, die wichtigsten Dinge so zu sagen, dass sie anderen im Gedächtnis bleiben.

AKTIVITÄT

Beschreibung der Aktivität: Eine Jugenddeklaration erstellen

Benötigter Platz und Materialien:

- Whiteboard oder großer Bildschirm + PC
- Marker/Stifte
- Haftnotizen (verschiedene Farben)
- Internetzugang (optional, falls ihr euch für die Verwendung eines KI-Tools entscheidet)

Dauer: ca. 60 Minuten.

Einführung (5 Minuten):

- **Stellt das Thema kurz vor (Erklärung und ihre Rolle in der Politikgestaltung):** Erklärt den Teilnehmenden, dass eine Jugenddeklaration ein Dokument ist, das die gemeinsame Vision, Forderungen und Commitments von Jugendlichen zu einem bestimmten Thema zusammenfasst.

In den letzten Jahren sind junge Menschen durch soziale Mobilisierung zu einer treibenden Kraft für gesellschaftlichen Wandel geworden – sie setzen sich für Klimaschutzmaßnahmen ein, fordern Rassengerechtigkeit, fördern die Gleichstellung der Geschlechter und verlangen Würde für alle. Wenn es aber um die Teilnahme an der öffentlichen Politikgestaltung und Entscheidungsfindung geht, sind junge Menschen immer noch fast unsichtbar. Das zeigt sich auf nationaler Ebene, wo Mechanismen wie Jugendparlamente oder Jugendräte Schwierigkeiten haben, Einfluss auf Entscheidungen zu nehmen, die am Kabinettstisch getroffen werden, auf Abstimmungen über den Staatshaushalt, Kompromisse in einem Friedensprozess oder Vereinbarungen über einen gerechten Übergang.* Deshalb wollen wir junge Menschen dabei unterstützen, sich Gehör zu verschaffen.

- **Die Bedeutung der Stimmen junger Menschen für die Gestaltung der Zukunft hervorheben:**

Junge Menschen sind der Schlüssel zur Identifizierung neuer Lösungen, die die Durchbrüche sichern, die unsere Welt dringend braucht. Als zukünftige Hüter:innen des Planeten haben sie auch am meisten zu verlieren, wenn Gesellschaften unsicherer und ungleicher werden und wenn die dreifache planetarische Krise unvermindert anhält.

Brainstorming zu den Themen (10 Minuten):

- **Spiel 1: „Wortblitz“:** Teilt die Teilnehmenden in kleine Gruppen ein. Projiziert eine Liste mit Stichwörtern, die für eure Gruppe relevant sind (z. B. Bildung, Umwelt, psychische Gesundheit, Technologie). Natürlich solltet ihr Themen priorisieren, die in früheren Sessions bereits erkannt wurden. Jede Gruppe hat 3 Minuten Zeit, um so viele Themen oder Anliegen wie möglich, die sie im Zusammenhang mit jedem Stichwort betreffen, auf Haftnotizen in verschiedenen Farben zu notieren.

- **Gruppendiskussion (5 Minuten):** Jede Gruppe stellt ihre Liste mit Themen / Schlüsselwörtern vor, sortiert nach den farbigen Haftnotizen. Besprecht gemeinsame Themen und legt die 3 bis 5 wichtigsten Prioritäten für die Erklärung fest.

Formulierung der Botschaft (20 Minuten):

Kreative Schreibübung: Stellt die wichtigsten Elemente einer Jugenddeklaration vor (klares Ziel, starke Aussagen, Aufruf zum Handeln). Leitet die Teilnehmenden durch eine kurze Schreibübung, die sich auf eine der zuvor identifizierten wichtigsten Prioritäten konzentriert.

*<https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/our-common-agenda-policy-brief-youth-engagement-en.pdf>

- **KI-Brainstorming (10 Minuten):** Wenn ihr Internetzugang habt, zeigt den Leuten ein einfach zu bedienendes KI-Brainstorming-Tool (z. B. „Just the Word“, „Portent's Content Idea Generator“ oder „Deep AI“). Nutzt das Tool, um weitere Ideen für Aussagen oder Slogans zum gewählten Thema zu entwickeln. Beispiele für Eingabeaufforderungen:

- „Schreib einen starken ersten Satz, der die Dringlichkeit von [dem gewählten Thema] auf den Punkt bringt.“
- „Formuliere eine überzeugende Aussage, die Veränderungen in Bezug auf [das ausgewählte Thema] fordert.“

Wenn ihr euch gegen den Einsatz von KI entscheidet, gebt euren Gruppen gerne etwas Zeit für zusätzliche Überarbeitungen.

- **Austausch und Überarbeitung in der Gruppe (5 Minuten):** Die Teilnehmenden tauschen ihre kreativen Texte innerhalb ihrer kleinen Gruppen aus.

Formulierung der Erklärung (15 Minuten):

Gemeinsames Schreiben: Beginnt als ganze Gruppe mit der Ausarbeitung der Erklärung unter Verwendung der zuvor identifizierten Schlüsselemente und der erstellten kreativen Texte.

Nutzt ein Whiteboard oder einen großen Bildschirm, um die Erklärung gemeinsam zu schreiben und zu überarbeiten, und achtet dabei auf Klarheit, Prägnanz und Wirkung. Ihr könnt dies online oder offline tun, aber das Ergebnis sollte digitalisiert werden. Ihr könnt komplexere KI (ChatGPT, Co-Pilot, Gemini...) als Ressource nutzen, um Fragen zu Grammatik, Klarheit und Prägnanz während der Erstellung der Erklärung zu beantworten, oder als Werkzeug, um Ressourcen für euch oder eure Teilnehmenden zu sammeln.

Einige Tipps zum Format der Erklärung:

- Titel – halte ihn prägnant, kurz und informativ
 - Zusammenfassung – zwei bis drei Sätze, die den gesamten Bericht zusammenfassen.
- Verwendet bekannte Schlagworte und betont die Relevanz der vorbereitenden Aktivitäten (Gruppenarbeit in Sitzung 1 und 7 selbst), um die Aufmerksamkeit der politischen Akteure auf euch zu lenken und sie zum Weiterlesen zu animieren.
- Einleitung / Zusammenfassung des Problems – Erklärt die Problematik und warum sie besonders wichtig oder aktuell ist (ihr könnt auch im Internet nach Daten suchen).
 - Vorschläge – stellt eure Vorschläge zur Lösung der Probleme auf verständliche Weise vor. Wenn ihr mehr als eine Empfehlung ausspricht, unterscheidet sie klar voneinander, z. B. durch Aufzählungspunkte.
 - Schlussfolgerungen – Verstärkt die Kernaussage der Jugenddeklaration (typischerweise findet ihr den Inhalt der Schlussfolgerungen in der Zusammenfassung, aber wiederholt ihn nicht einfach!
 - Autor:innen – Notiert die aktuellen Positionen und Kontaktdaten der Autor:innen.

Für den gemeinsamen Schreibprozess könnt ihr [dieses Dokument](#) mit den oben genannten Feldern verwenden. Wenn alle Felder ausgefüllt sind, müssen die Teilnehmenden den Inhalt jedes Feldes in ein leeres Textdokument kopieren und ... fertig ist die Jugenddeklaration!

Nachbesprechung (5 Minuten)

Beschreibung der Aktivität: **Verbessern der Fähigkeiten zum Sprechen in Öffentlichkeit**

Platzbedarf und Materialien:

- Kurze Texte in einem unbekanntem Dialekt / unsinnige Absätze zum Verteilen an die Teilnehmenden
- Dixit-Karten oder interessante Bilder aus dem Internet von zufälligen Gegenständen

Dauer: ca. 50 Minuten

Sagt den Teilnehmenden, dass sie ein offizielles Treffen mit Interessengruppen / Entscheidungsträger:innen haben werden, um ihnen ihre Erklärung vorzustellen. Das heißt, einer von ihnen wird die Erklärung öffentlich vorstellen und jeder von ihnen hat die Gelegenheit, an einer öffentlichen Diskussion teilzunehmen.

Macht ein paar Übungen und Aktivitäten, die den Jugendlichen helfen, ihre Fähigkeiten im öffentlichen Sprechen zu verbessern: **In Öffentlichkeit zu sprechen ist nicht selbstverständlich, sondern eine Kommunikationsfähigkeit, die man lernen und verbessern kann! Dazu gehören gute Kommunikationsfähigkeiten, Körpersprache und bestimmte Tipps für ein ausgefeiltes Sprechen in Öffentlichkeit, um überzeugender und leidenschaftlicher zu reden.**

Ihr könnt ein paar Teilnehmenden als Freiwillige oder alle Teilnehmenden nacheinander einbeziehen und je nach der euch zur Verfügung stehenden Zeit mehr oder weniger Übungen vorschlagen.

Es kann sein, dass alle es ausprobieren wollen oder dass sich einige nicht so wohl dabei fühlen, vor der Gruppe zu sprechen, sodass sie zuerst nur zuschauen (und es vielleicht später erst selbst ausprobieren):

Sinnloses Reden (max. 6 Minuten): Man sagt, dass eine großartige Rede zu 38 % aus eurem Tonfall, zu 55 % aus nonverbalen Signalen und nur zu 7 % aus eurem Inhalt besteht! Wenn ihr möchtet, könnt ihr der Gruppe vor Beginn der Übung einige Minuten eines TED-Vortrags in eurer Landessprache zeigen, um ihnen eine Vorstellung davon zu vermitteln.

Sucht euch im Internet ein paar kurze Passagen in einem unbekanntem Dialekt oder ein paar unsinnige Absätze aus, verteilt sie an die Teilnehmenden (1 pro Teilnehmer:in) und lasst sie üben, sie laut vorzulesen, als würden sie vor einem Publikum sprechen.

Gebt die Absätze den Teilnehmenden eine Minute lang zum durchlesen und bittet sie, die Absätze dann nacheinander vor der Gruppe vorzutragen und dabei mit ihrer Stimme das Interesse des Publikums (der restlichen Gruppe) zu wecken. Fordert sie auf, besonders auf ihre Tonlage, ihre Gestik und ihre gesamte Vortragsweise zu achten.

30 Sekunden ohne Füllwörter (max. 20 Minuten): Füllwörter sind kurze, leere Laute, die wir in Gesprächen verwenden, um kurze Pausen zu füllen, während wir überlegen, was wir als Nächstes sagen sollen. Dies sind Laute wie „Ähm“, „Äh“ und „Äh“, die den Fluss unserer Gespräche unterbrechen. Sie machen es schwierig, euch beim Sprechen zu folgen, vermitteln aber auch den Eindruck, dass es euch an Selbstvertrauen und Autorität mangelt.

Ihr könnt ein paar Teilnehmer:innen als Freiwillige oder alle Teilnehmenden nacheinander einbeziehen.

Sag ihnen, dass sie 30 Sekunden lang über ein beliebiges Thema sprechen sollen, wobei sie darauf achten müssen, keine Füllwörter zu verwenden.

Wenn ein „ähm“ vorkommt, müssen sie von vorne anfangen und es ohne Füllwörter noch einmal versuchen.

Geschichtenerzählen mit Bildern (max. 20 Minuten): Geschichtenerzählen ist wichtig, um das Interesse eurer Zuhörer:innen aufrechtzuerhalten und sie dazu zu bringen, sich an Details zu erinnern, die ihr ihnen vermittelt. Ihr könnt Dixit-Spielkarten verwenden oder ein interessantes Bild im Internet suchen und die Teilnehmenden bitten, eine Geschichte dazu zu erzählen, um das Geschichtenerzählen zu üben. Sie sollten über den Hintergrund, die Persönlichkeit, die Ziele, die Antriebskräfte und alles andere sprechen, was dazu beiträgt, eine spannende Geschichte über die Figuren zu erzählen. Ihr könnt einige Teilnehmenden als Freiwillige oder alle Teilnehmenden nacheinander einbeziehen. Jede Geschichte darf nicht länger als 2 Minuten dauern.

Plaudert über ein Thema, das euch nicht interessiert (max. 6 Minuten): Begeisterung ist ansteckend. Ihr müßt von eurem Thema begeistert sein, damit auch euer Publikum begeistert ist. Wählt etwas aus, das niemanden interessiert, z. B. ein Haushaltsgerät, und bittet die Teilnehmenden, begeistert darüber zu sprechen und dabei mit ihrer Stimme, ihrer Intensität und ihren Gesten den Eindruck zu vermitteln, dass es sich um das spannendste Objekt der Welt handelt. Ihr könnt einige Teilnehmenden als Freiwillige oder alle Teilnehmenden nacheinander einbeziehen. Legt eine Zeit pro Person fest, z. B. 30 Sekunden, und wechselt das Thema für die nächste Teilnehmer:in.

Nachbesprechung:

Nachbesprechung:

Bedankt euch bei den Jugendlichen, dass sie bei dieser anspruchsvollen Aktivität mitgemacht haben, und erklärt ihnen, dass es normal ist, nervös zu sein. Wenn sie aber beim Reden in Öffentlichkeit erfolgreich sein wollen, müssen sie ihre Nervosität überwinden: Was sie zu sagen haben, ist es wert.

Ein paar letzte Tipps: Wenn ihr Augenkontakt mit euren Zuhörer:innen haltet, Handgesten benutzt, um wichtige Punkte zu unterstreichen, und euch auf der Bühne bewegt, wirkt ihr selbstbewusster.

OUTRO

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Gratuliert den Teilnehmenden dazu, dass sie den zweiten Meilenstein von **Level 3** – „**Jugenddeklaration**“ – erreicht haben. Teilt der Gruppe mit, wer für seine aktive Teilnahme Extrapunkte bekommen hat. Zeigt die aktualisierte Punktetabelle und gratuliert der Gruppe: "Gut gemacht!". Jetzt seid ihr bereit, den dritten und letzten Meilenstein von **Level 3** anzusteuern: **Sprecher:in!**



Manchmal dauert das Verfassen der Erklärung länger als erwartet, sodass wenig Zeit für die Übungen bleibt, mit denen die Teilnehmenden ihre rhetorischen Fähigkeiten trainieren können. In den Sitzungen 7 oder 8 habt ihr jedoch möglicherweise etwas mehr Zeit. In diesem Fall könnt ihr die Zeit nutzen, um die Übungen zu absolvieren oder zu wiederholen – die Teilnehmenden haben in der Regel viel Spaß dabei.



Sitzung 8

Offene Wahl der Sprecher:in (+50)



OFFENE WAHL DER SPRECHER:IN

+50

ZIELE

Wahl der Sprecher:in nach der soziokratischen offenen Wahlmethode

LERNZIELE

- Entscheidungen treffen und motivieren
- Die Fähigkeiten zum kritischen Denken verbessern
- Besseres aktives Zuhören
- Sich gegenseitig wertschätzen während der Wahl

Einführung

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Wir sind auf **Stufe 3 – PLANUNG**, um den dritten und letzten Meilenstein zu erreichen: „**Sprecher:in!**“ Die heutige Aufgabe ist „Offene Wahl der Sprecher:in“: Einigung auf die Person, die die Erklärung vor den politischen Entscheidungsträger:innen vortragen wird (**+50 Punkte**).

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: **Monster und Schild**

Dauer: ungefähr 20 Minuten

Alle können sich im Raum frei bewegen.

Sagt den Jugendlichen, sie sollen sich zwei Personen aussuchen: jemanden, den sie ablehnen (das ist ihr Monster), und jemanden, den sie mögen (das ist ihr Schutzschild). Sagt niemandem, wen ihr ausgewählt habt. Um euch vor eurem Monster zu schützen, geht so weit wie möglich von ihm weg und versucht gleichzeitig, hinter eurem Schutzschild zu bleiben.

Ruft irgendwann im Spiel „Stopp“. Alle bleiben stehen und ihr fragt mehrere Teilnehmende, wie sicher sie sich fühlen, d. h. wo sich ihre Monster im Raum befinden und ob der Schild sie wirklich schützt.

Nachbesprechung: In dieser Aktivität haben wir Bewegungen und stille Entscheidungen genutzt, um etwas sehr Reales zu reflektieren: wie wir uns in Bezug auf andere positionieren – wer uns das Gefühl gibt, unterstützt zu werden, und wer uns das Gefühl gibt, unsicher oder ungeschützt zu sein. Genau wie in der realen Gruppendynamik haben wir oft unausgesprochene Reaktionen auf Menschen – einigen vertrauen wir ganz natürlich und fühlen uns von ihnen geschützt, während andere Unbehagen, Zweifel oder sogar Angst auslösen können.

Heute ist das besonders wichtig, da wir uns auf offene Wahlen für Sprecher:innen oder Jugendvertreter:innen vorbereiten. Wenn wir entscheiden, wer für uns spricht, wählen wir nicht nur eine Stimme, sondern auch jemanden, hinter dem wir uns sicher fühlen – jemanden, der unsere Interessen schützt, uns Selbstvertrauen gibt und andere nicht einschüchtert oder ausgrenzt. Beachtet das im weiteren Verlauf der Sitzung und wählt eine gute Sprecher:in aus.

AKTIVITÄT

Beschreibung der Aktivität: Offene Wahlen

Benötigter Platz und Materialien:

- Flipchart
- Nominierungsbögen (1 pro Teilnehmer:in)

Dauer: ca. 90 Minuten

1) Rollen und Aufgaben festlegen (10 Minuten)

Fragt alle, welche Rollen oder Aufgaben die Kandidat:in haben sollte und welche Stärken und Kompetenzen dafür nötig sind. Schreibt alles auf einem Flipchart auf.

2) Festlegung der Rollenbeschreibung im Konsent (10 Minuten)

Frag die Jugendlichen einzeln, ob sie Einwände gegen diese Rollenbeschreibung haben oder ob sie Konsent geben können.

Konsent bedeutet, dass sie keine Einwände gegen das gemeinsame Ziel „Eine Aktion zu einem gemeinsamen Thema planen und mit einer gemeinsamen Botschaft gehört werden“ haben.

Ihr könnt dafür auch Zeichen verwenden:

- Eine Hand auf dem Herzen: keine Einwände => Konsent
- Zwei Hände nach vorne: Einwand und kein Konsent

Passt die Rollenbeschreibung so an, bis alle ihren Konsent geben können.

Wenn ihr fertig seid, feiert den Konsent z. B. mit einem Tanz oder einem kurzen „Yeah“ oder etwas anderem, das euch gefällt. Vielleicht möchtet ihr an dieser Stelle eine kurze Pause (5-10 Minuten) einlegen.

Falls ihr das macht: Bevor ihr eine Pause macht, bitte die Teilnehmer:innen, sich während der Pause schon eine Kandidat:in zu überlegen, der alle Kriterien am besten erfüllt. Ansonsten macht das als nächsten Schritt.

Schritt 3) Füllt das Nominierungsformular aus (5 Minuten)

Die Gruppe erinnert sich an die Rollenbeschreibung. Achtet darauf, dass sie während des gesamten Prozesses sichtbar ist.

Auf einem [Nominierungsbogen](#) tragen alle Teilnehmenden ihren eigenen Namen und den Namen ihrer Kandidat:in ein.

Schritt 4) Die erste Meinungsrunde (10 Minuten)

Die Nominierungsformulare werden eingesammelt. Alle Teilnehmenden werden einzeln gefragt, warum sie ihre Kandidat:in ausgewählt haben. Die Namen der Nominierten werden nebeneinander auf das Flipchart geschrieben. Darunter sammeln wir die angegebenen Gründe. Hinweis: Argumente gegen die Kandidat:innen werden zu diesem Zeitpunkt des Prozesses nicht gesammelt.

Schritt 5) Die zweite Meinungsrunde (10 Minuten)

Nachdem alle Teilnehmenden die Argumente der anderen gehört haben, werden sie wieder einzeln gefragt, ob sich ihre Nominierung aufgrund der gehörten Gründe geändert hat. Wenn ja, werden sie gebeten, ihre Entscheidung erneut zu begründen.

Hinweis: Weist darauf hin, dass es legitim ist, seine Meinung zu ändern, wenn es gute Argumente dafür gibt.

Schritt 6) Die Nominierung zusammenstellen – eine Herausforderung (5 Minuten)

Nach zwei Meinungsrunden und anhand der Namen und Argumente auf dem Flipchart kann man normalerweise einen Vorschlag machen.

In dieser Phase ist es besonders wichtig, nochmals zu betonen, dass diejenigen, die der Rollenbeschreibung am ehesten entsprechen, auch am besten für die Rolle geeignet sind.

Am einfachsten ist es wahrscheinlich, wenn ihr eine Person für die Rolle nominiert - aufgrund der gegebenen Argumente, aber ihr könnt auch ein oder zwei Teilnehmenden bitten, euch dabei zu helfen - wenn ihr euch unsicher seid.

Macht klar, wen ihr nominiert habt und schreibt den Namen auf das Flipchart.

Schritt 7) Entscheidet euch und berücksichtigt Einwände (20 Minuten)

Alle Jugendlichen werden nacheinander gefragt, ob sie Einwände gegen diese Wahl haben – außer der Kandidat:in. Wenn es Einwände gibt, fragt ihr in einer zweiten Runde nach den Gründen für den Einwand - im Sinne des gemeinsamen Ziel „Eine Aktion zu einem gemeinsamen Thema planen und mit einer gemeinsamen Botschaft gehört werden“ oder der Rollenbeschreibung. Ändert oder ergänzt den Vorschlag, bis eine Einigung erzielt wird. Zuletzt fragt ihr die Kandidat:in.

Schritt 8) Beendet die Wahl – Atmet tief durch und feiert (5-10 Minuten)

Drückt die Erleichterung und Freude über eine abschließende gemeinsame Aktivität aus – zum Beispiel durch einen Luftsprung – macht ein Foto! Oder lasst die gewählte Person auf dem Poster mit der Rollenbeschreibung unterschreiben.

Auch Applaus für die Gruppe, die Wahlleitung und die gewählte Person ist durchaus angebracht.

Nachbesprechung:

Nachbesprechung:

Reflektiert die Wahl – Erkenntnisse für das nächste Mal

Da diese Art der Wahl für die meisten Teilnehmenden wahrscheinlich eine neue Erfahrung war, wird es spannend sein zu hören, wie die Teilnehmenden den Wahlprozess erlebt haben.

Haltet die wichtigsten Erkenntnisse, Überraschungsmomente oder auch Irritationen auf einem Flipchart fest.

OUTRO

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Gratuliert den Teilnehmenden dazu, dass sie sich auf die Sprecher:in geeinigt haben (**+50 Punkte**) und **LEVEL 3** definitiv bestanden haben! Teilt der Gruppe mit, wer für seine aktive Teilnahme Extrapunkte erhalten hat. Zeigt die aktualisierte Punktetabelle und gratuliert der Gruppe: "Gut gemacht!". Jetzt seid ihr bereit für die letzte Aufgabe des Workshops: „**Treffen mit politischen Entscheidungsträger:innen!**“



Sitzung 9 Treffen mit politischen Entscheidungs- träger:innen (+50)



TREFFEN MIT ENTSCHEIDUNGS- TRÄGER:INNEN

+50

ZIELE

Gebt jungen Leuten die Möglichkeit, ihre Erklärung jemandem zu präsentieren, der auf lokaler Ebene wichtig ist.

LERNZIELE

- Üben von Fähigkeiten zum Sprechen in Öffentlichkeit

Einführung

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Hier beenden wir unser Spiel: Wir sind auf **Stufe 4 – HANDELN**, um den vierten und letzten Meilenstein zu erreichen: „Präsentation der Erklärung!“ Die heutige Mission lautet „**Treffen mit politischen Entscheidungsträger:innen**“ (+50 Punkte).

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: **Einfach atmen**

Dauer: 10 Minuten

Diese gezielte Atemübung soll euch helfen, euch besser zu konzentrieren und nervöse Energie zu beruhigen. Sie ist besonders nützlich vor Präsentationen, Auftritten oder wichtigen Gesprächen. Ihr könnt sie entweder im Stehen oder in einer bequemen Sitzposition machen, mit den Füßen flach auf dem Boden und den Händen in einer natürlichen Position.

Die Moderation gibt Anweisungen: „Schließt zuerst eure Augen oder senkt euren Blick, um Ablenkungen zu reduzieren. Atmet langsam durch die Nase ein, während ihr bis vier zählt, haltet den Atem vier Sekunden lang an und atmet dann sanft durch den Mund aus, während ihr bis sechs zählt. Haltet nach dem Ausatmen zwei Sekunden lang inne, bevor ihr den nächsten Atemzug nehmt.“

Wiederholt diesen Atemzyklus etwa ein bis zwei Minuten lang oder 4–6 Runden lang und konzentriert euch dabei nur auf den Rhythmus eures Atems.

Nachbesprechung: Diese Art der kontrollierten Atmung aktiviert die natürliche Entspannungsreaktion des Körpers. Es hilft, Ängste abzubauen und sorgt für geistige Klarheit. Wir hoffen, dass euch das geholfen hat, euch zu zentrieren, den Einfluss von Stress oder emotionaler Anspannung zu reduzieren und einen Zustand ruhiger Konzentration zu erreichen. Expert:innen sagen, dass konzentriertes Atmen ideal für Situationen ist, in denen ihr präsent bleiben, klar denken und effektiv kommunizieren müßt, und wir stehen vor einer Aufgabe, die genau das erfordert.

AKTIVITÄT

Beschreibung der Aktivität: Treffen mit politischen Entscheidungsträger:innen

Vorbereitung:

- Sucht nach lokalen Politiker:innen, die vielleicht Lust haben, sich mit den Jugendlichen zu treffen und sich ihre Anliegen und Vorschläge im Sinne der partizipativen Demokratie anzuhören.
- Meldet euch bei einem oder mehreren von ihnen, um das Treffen zu organisieren (am besten an einem offiziellen Ort, wenn möglich).

Dauer: ca. 90 Minuten (abhängig von der Verfügbarkeit der politischen Entscheidungsträger:in)

Während der Veranstaltung: - Stellt den Gastgebern kurz den Kontext dieser Aktivität vor (spricht über den Workshop und seine Ziele, die gemeinsame Arbeit zur Erstellung der Jugenddeklaration – nutzt die Einleitung als Inspiration).

- Überlässt das Wort den Jugendlichen und ihrer Erklärung und fördert so die direkte Beziehung zwischen den Jugendlichen und den politischen Entscheidungsträger:innen.

Nachbesprechung und Evaluation

Nachbesprechung:

Die Teilnehmenden sitzen in einem Kreis an einem ruhigen Ort und werden gebeten, die folgenden Fragen zu beantworten:

- Wie fühlt ihr euch?
- Seid ihr zufrieden damit, wie ihr eure Bedürfnisse und Vorschläge kommuniziert habt?
- Wie findet ihr das Feedback der politischen Entscheidungsträger?
- Wie läuft das Projekt?
- Feedback zur Moderation oder zum Ablauf.

Ihr könnt die Fragen auf Zettel schreiben und sie nacheinander in die Mitte des Kreises legen, um die Teilnehmenden an die Fragen zu erinnern.

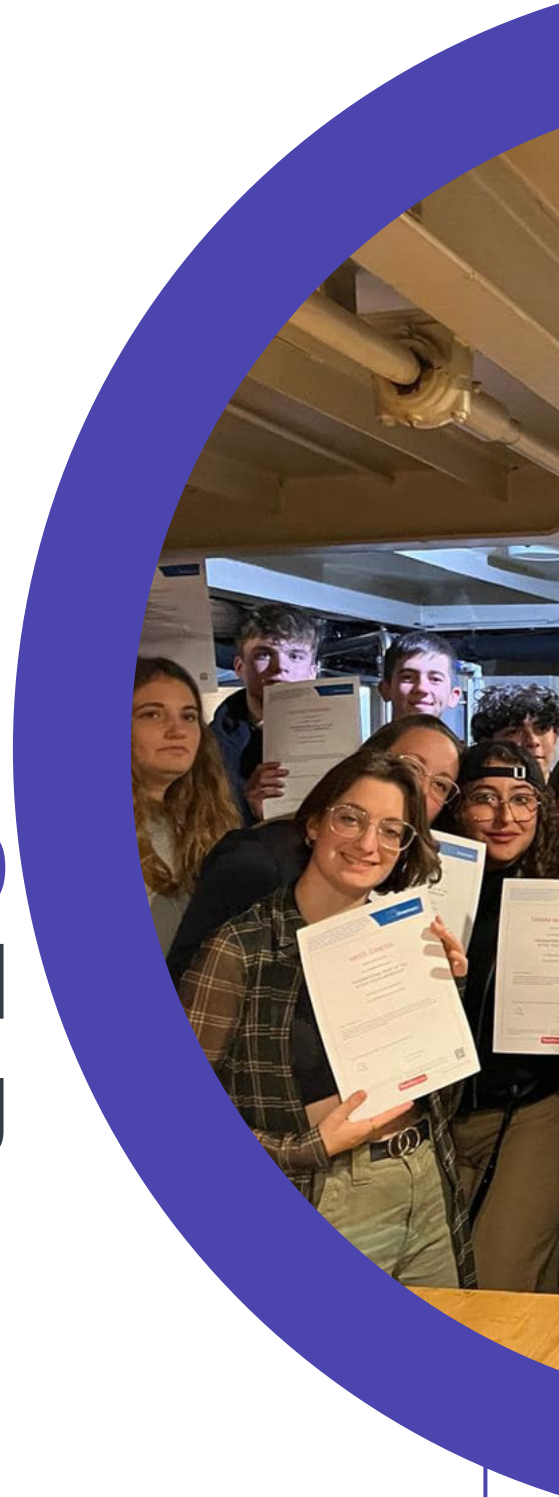
Die Evaluation kann als Diskussion stattfinden, bei der die Teilnehmenden aufgefordert werden, frei zu sprechen, nicht unbedingt nacheinander im Kreis, außer bei der ersten und letzten Frage, bei denen ein Feedback von allen erforderlich ist.

OUTRO

WENN IHR GAMIFICATION VERWENDET: Gratuliert den Teilnehmenden dazu, dass sie **die politischen Entscheidungsträger getroffen haben (+50 Punkte)** und **LEVEL 4** definitiv bestanden haben! Teilt der Gruppe mit, wer für seine aktive Teilnahme Extrapunkte erhalten hat. Zeigt die aktualisierte Punktetabelle und gratuliert der Gruppe: "Gut gemacht!". Jetzt seid ihr bereit für **den letzten Schritt des AY-Workshops: die Feier!**



Sitzung 10 Dank und Verabschiedung



DANK UND VERABSCHIEDUNG

ZIELE UND ZWECKE

- Evaluation des gesamten Workshops
- Die erzielten Ergebnisse feiern

LERNZIELE

- Bewusstsein für den Prozess und die Lernergebnisse

SPIELERISCHE EINFÜHRUNG

Beschreibung der Aktivität: **IHA**

Dauer: 10 Minuten

Alle stehen im Kreis. Der Moderator zeigt die erste Bewegung, die im Kreis gemacht wird: eine Welle, indem man die rechte Hand nach links bewegt und dabei „**IHA**“ ruft. Wenn die Welle einmal rum ist, sollen die Teilnehmenden sie noch schneller machen. Dann wird die zweite Bewegung erklärt, die die Teilnehmenden machen können, wenn die Welle bei ihnen ankommt. Die Bewegung besteht darin, beide Hände zu heben und dabei das Wort **RISE** zu sagen. Wenn das passiert, sollte die Welle ihre Richtung ändern. Nach einer Weile können nacheinander die folgenden Bewegungen eingeführt werden: **WIZZZ** – die Welle wird an eine beliebige andere Person im Kreis weitergegeben, und **FIESTA** – alle heben ihre Hände und tanzen zur Mitte des Kreises, wobei sie „Fiesta“ rufen.

Nachbesprechung: Durch eine kurze Zusammenfassung und Symbolik der Bewegung könnt ihr der Gruppe etwa Folgendes mitteilen: Die Welle, die sich im Kreis fortbewegt, steht für den Fluss gemeinsamer Anstrengungen, während die Bewegungen „RISE“ und „WIZZZ“ uns daran erinnern, dass wir alle die Kraft haben, die Richtung zu beeinflussen und neue Energie in die Gruppe zu bringen. Die FIESTA-Bewegung, bei der alle zusammenkommen, um zu feiern, symbolisiert genau das, was wir gerade tun – unseren gemeinsamen Erfolg würdigen, gemeinsam Freude ausdrücken und die Rolle jedes Einzelnen anerkennen. Egal, ob euer Beitrag groß oder klein war, die Feier gehört allen. Wenn wir als Team feiern, stärken wir den Geist, der uns zur nächsten Herausforderung und hoffentlich zu einem weiteren Erfolg führen wird.

AKTIVITÄT

Beschreibung der Aktivität: Abschließende Evaluation

Benötigter Platz und Materialien:

- 2 zusammengeklebte Flipchart-Papiere - Marker in verschiedenen Farben (eine andere Farbe pro Teilnehmer:in) - 5 A4-Blätter

Dauer: 40 Minuten

Legt die Flipchart-Papiere auf den Boden und bittet die Teilnehmenden, sich im Kreis darum zu stellen. Gebt jeder Teilnehmer:in einen Marker. Bittet die Teilnehmenden, in mehreren Runden Stichworte auf das Poster zu schreiben, wie unten beschrieben. **Jede Runde dauert 2 Minuten.**

- In der **ersten Runde** sollen sie Wörter zu Dingen schreiben, die sie gemacht haben, also Aktivitäten (z. B. einen Text schreiben, Fotos machen, spielen ...).
- In der **zweiten Runde** sollen sie Wörter zu Dingen aufschreiben, die sie tatsächlich gelernt haben (Erstellen eines Social-Media-Beitrags, aktives Zuhören, Sprechen in Öffentlichkeit).
- In der **dritten Runde** sollen sie Überbegriffe aufschreiben, um die es im AY-Workshop gegangen ist (z. B. Teamarbeit, Toleranz, Kreativität ...).

- Nach der letzten Runde sollen die Teilnehmenden **verschiedene Wörter** (ihre eigenen oder die der anderen) auf dem Poster **verbinden**, indem sie ein Labyrinth erstellen oder mit ihren eigenen Markern eine Linie ziehen.

Jede Teilnehmer:in sollte Wörter auf dem Poster auswählen, die er für seinen Lernweg als relevant erachtet, auch wenn diese Wörter von jemand anderem geschrieben wurden. Sie können diese Wörter auf beliebige Weise miteinander verbinden, solange es für sie Sinn ergibt.

- Schaut euch zusammen mit den Teilnehmenden das Netz auf dem Boden an und **überlegt**, was ihr sehen könnt: die beliebtesten Lernergebnisse, lustige Dinge, die jemand geschrieben hat ...

Hängt 5 A4-Plakate mit den folgenden Überschriften an die Wand und lasst den Rest des Papiers frei für die Beiträge der Teilnehmenden: Sagt den Teilnehmenden, dass sie sich einen Stift nehmen und etwas darauf schreiben können, wobei sie an die gemeinsam verbrachten Tage denken sollen:

- Das Lustigste:
- Ich gratuliere ... zu ...
- Das war ein großer Erfolg:
- In Zukunft können wir:
- Was mir nicht gefallen hat:

Während ihr und euer Team euch auf die nächsten Aktivitäten vorbereitet, können die Teilnehmenden die Plakate befüllen.

Beschreibung der Aktivität: Feier

Platzbedarf und Materialien:

- Kann drinnen oder draußen stattfinden (in einem großen Raum oder in einem Park in eurer Stadt)

- Teilnahmebescheinigungen

- Alles, was deiner Meinung nach dazu beitragen könnte, dass eure Gruppe gemeinsam Spaß hat, z. B. ein PC mit guten Lautsprechern und Internetverbindung, um Musik zu hören, die sie mögen, sowie Essen und Getränke, die sie gemeinsam genießen können.

Dauer: So lange ihr wollt

- Bedankt euch bei den Teilnehmenden für ihr Mitmachen und erinnert sie an alle wichtigen Aufgaben, die sie gemeistert haben.

Zeigt ihnen das [Siegerpodest](#) und gratuliert den Gewinnern (ihr könntet ihnen Papiermedaillen überreichen).

- Verleiht jedem von ihnen eine [Teilnahmebescheinigung](#).

Ihr könntet ihnen sogar jeweils ein spezielles Abzeichen für etwas verleihen, in dem sie sich besonders hervorgetan haben, z. B. der Planer, der Lustige, der Träumer usw.

- Ladet sie ein, Musik und Essen oder alles andere zu genießen, was ihr für sie vorbereitet habt!



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Gesponsert von der Europäischen Union. Die hier geäußerten Ansichten und Meinungen sind aber nur die der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur Bildung, Audiovisuelles und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.