



Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.)

richtig wichtig!

Ein Empowerment-Workshop über Fremd- und Eigenzuschreibungen

rICHTig wICHTig!

Ein Empowerment-Workshop über Fremd- und Eigenzuschreibungen

Kurzbeschreibung:

Die Jugendlichen setzen sich mit Eigen- und Fremdzuschreibungen sowie deren Wirkungen auseinander. Sie überlegen, welchen Gruppen sie sich (nicht) zugehörig fühlen, wie sie gesehen und wofür sie anerkannt werden wollen. Daraus entwickeln sie persönliche Wünsche und politische Forderungen. Die inhaltliche Auseinandersetzung wird getragen von kreativen und spielerischen Methoden. Dem Konzept liegt ein weitgefasster Politikbegriff zu Grunde. Er kommt hier vor allem in Form des Empowerments zum Tragen.

Vorankündigung

Wenn Erwachsene über Jugendliche reden haben sie oft ein falsches Bild. Sie glauben zu wissen, wie "die Jugend" denkt, was gut für sie ist und was sie braucht. Jugendliche werden meist gar nicht erst nach ihrer Meinung gefragt. Diese "Bilder" von anderen über uns sind ein Thema in unserem zweitägigen Workshop. Wir wollen herausfinden: Stimmen die Bilder, oder nicht? Was richten diese Fremdzuschreibungen bei uns und anderen an? Und was können wir denen, die ein falsches Bild von uns haben erwidern?

Dann zeigen wir was in uns steckt, was wir zu sagen haben und wie wir von anderen gesehen werden wollen! Mit den Kameras eurer Smartphones werdet ihr Fotos von euch und euren Forderungen und Wünschen aufnehmen. Im Internet machen wir daraus animierte GIF-Bilder, die ihr später über Facebook und Co. verbreiten könnt. Mit schicken Fotokollagen könnt ihr euch außerdem direkt an die Personen wenden, die bisher ein falsches Bild von euch und euren Wünschen hatten. Damit sie wissen, wer ihr seid, wie ihr seid und was ihr braucht, um gut zu leben! Denn ihr seid rICHTig wICHTig!

Ziele des Workshops:

- Die Jugendlichen haben sich mit Eigen- und Fremdzuschreibungen auseinandergesetzt. Sie sind in ihrem Selbstbild positiv bestärkt.
- Sie haben verstanden, dass Fremdzuschreibungen oft auf Vorurteilen beruhen und deshalb verletzen können.
- Die Jugendlichen haben formuliert, wie sie gesehen werden wollen und was sie sich wünschen.
- Die TN haben aus ihren Wünschen politische Forderungen entwickelt und mögliche Adressat_innen identifiziert.
- Die TN haben konkrete Handlungsmöglichkeiten kennengelernt, mit denen sie ihre Wahrnehmung aktiv beeinflussen können.
- Die TN sind motiviert, ihre Möglichkeiten der Einflussnahme aktiv wahrzunehmen.

Zielgruppe des Workshops:

- Die Zielgruppe des Workshops sind sogenannte bildungsferne Jugendliche im Alter zwischen 13 und 18 Jahren.
- Der Workshop ist konzipiert für eine Gruppengröße von 8 bis 14 Personen.

Dauer des Workshops:

- 12 Zeitstunden in zwei Tagen (6h + 6h)

Hinweise:

Der Workshop erfordert von den Durchführenden eine Einarbeitung in die Methoden und einen souveränen Umgang mit Computern und Internetanwendungen. Der Workshop kann im Ganzen durchgeführt werden, eine Anpassung an die jeweilige Zielgruppe wird jedoch dringend empfohlen. Es können darüber hinaus einzelne Methoden entnommen und durchgeführt werden.

Materialliste

Moderationsmaterial:

- 2 Pinnwände
- 1 FlipChart
- Moderationskarten
- FlipChart-Marker (mehrfarbig)
- Kreppband
- Klebestifte
- Scheren

Technik:

- 2 bis 6 Fotokameras + USB Verbindungskabel
- 2 bis 6 Laptops
- Internetzugang!
- Beamer
- Smartphones der Jugendlichen
- Software MS Word oder OpenOffice

Sonstiges:

- 20 Wäscheklammern
- 4 A4-Pappschilder mit Stabhalterung
- A4-Papier (weiß und bunt)

Anlagenverzeichnis

Die Anlagenbezeichnung folgt der Nummerierung der Methodenschritte

- Anlage_02 – Seminarplan
- Anlage_03 – Kennenlernen
- Anlage_04 – Kommunikationsvereinbarungen
- Anlage_05 – People!Quiz
- Anlage_07 – WarmUp-Methoden
- Anlage_08 – Ich & ich nicht
- Anlage_09 – Reaktionen
- Anlage_10 – What a feeling
- Anlage_11 – That´s me!
- Anlage_12 – U think I do
- Anlage_18 – Die Alltagshelden
- Anlage_19 – Flaschendreher
- Anlage_20 – Das will ich!
- Anlage_21/22 – Interview ohne Worte & GIF-Demo
- Anlage_26 – Workshopauswertung

Impressum:



Herausgeberin: Bundeszentrale für Politische Bildung/bpb
Entstanden im Rahmen von Verstärker - Netzwerk aktivierende Bildungsarbeit.
Verantwortlich: Ruth Grune, bpb, Fachbereich Zielgruppenspezifische Angebote

Konzeptverantwortung: Julia Pfänder

Das Konzept wurde grundlegend erarbeitet von Suse Brettin

Erprobung & Weiterentwicklung: Sara Kokemüller, Paul Schmidt, Stephan-Jakob Kees, Suse Brettin

Evaluation, Feinkonzipierung, Redaktion & Gestaltung: Stephan-Jakob Kees und Suse Brettin

Konzeptbegleitung: Kirsten Genenger und Rahel Rose

Nr.	Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material
Tag 1					
01	5 min	Die Jugendlichen und das Team sind gut in den Workshop eingestiegen, haben sich kennen gelernt und kennen die Arbeitsweise sowie den Ablauf	Einstieg und Hallo Das Team begrüßt die Jugendlichen und stellt sich kurz und knapp selber vor.		* Willkommensplakat
02	10 min		<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung des Seminarplans • Zwei Projektstage, Wie seht ihr euch und wie sehen euch andere? Was beschäftigt euch? Möglichkeit euch in Fotos und Clips darzustellen, Kreativität nutzen, Eure Positionen öffentlich zu machen • Seminarzeiten (Pausenwünsche beachten!) • Organisatorisches klären • Rückfragen der TN ermöglichen 		* Vorbereiteter Seminarplan * Anlage_02
03	20 min		Vorstellungsrunde und Kennenlernen	Verschiedene Methoden	* Anlage_03
04	10 min		Workshop-Vereinbarungen „Wir wollen gemeinsam 2 Tage miteinander arbeiten – welche Vereinbarungen wollen wir dafür treffen?“ Antworten der Jugendlichen und des Teams werden mitgeschrieben.	Learning contract Oder Puzzle Oder Kartenabfrage	* Vorbereitetes FlipChart * Anlage_04

Ziel – Inhalt – Methode – rICHTig wICHTig!

05	20 min	Die Jugendlichen haben erkannt, dass Etiketten und Zuschreibungen alltäglich vergeben werden und auch sie dies tun.	Bilder von Menschen werden per Beamer gezeigt oder im Raum aufgehängt. Die Jugendlichen finden sich in Gruppen von drei bis vier Personen zusammen und überlegen gemeinsam: Was tut diese Person? Wie ist diese Person? Das Team notiert die verschiedenen Antworten der Gruppen zu den jeweiligen Personen kurz mit.	People!Quiz	* Beamer * Rechner * Bilder von Personen * Anlage_05
06	10 min	Die Jugendlichen haben reflektiert, auf Grund welcher Merkmale sie bestimmte Zuschreibungen und Etiketten vergeben.	Es folgt eine Auswertung. Hierbei soll herausgestellt werden, dass alle Menschen Vorannahmen über andere Menschen haben und Zuschreibungen und Etiketten auf Grund bestimmter Merkmale verteilen. Mögliche Leitfragen: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ist es euch schwer gefallen Antworten zu finden – aus welchem Grund ja/nein?</i> • <i>Welche Merkmale haben die Entscheidung beeinflusst?</i> • <i>Wart ihr immer der selben Meinung – wann, wo und warum gab es Unterschiede?</i> 		* Mitgeschriebene Antworten der TN aus 05 * Anlage_05
Pause (15 min)					
07	10 min		WarmUp		* Anlage_07
08	25 min	Die Jugendlichen erkennen, dass auch sie bereits Etiketten erhalten haben – positive und negative.	Die Jugendlichen wählen aus Zetteln, auf denen verschiedene Charaktereigenschaften und Zuschreibungen stehen, die „Etiketten“ aus, die ihnen von anderen schon einmal verpasst wurden. <i>„Was haben andere schon einmal über dich gesagt? Was davon trifft zu, was nicht?“</i>	„Ich & Ich nicht“ Einzelarbeit	* Eigenschaftenzettel * Klebestifte * Vervielfältigte Kopiervorlagen aus Anlage * Anlage_08

Ziel – Inhalt – Methode – rICHTig wICHTig!

09	10 min	Die Jugendlichen haben reflektiert, welche emotionalen Reaktionen die (auf sie bezogenen) Etiketten und Zuschreibungen (bei ihnen) auslösen (können).	Gemeinsam mit den Jugendlichen werden mögliche emotionale Reaktionen gesammelt, die Etiketten und Zuschreibungen auslösen können.	Zurufabfrage	* Anlage_09
10	30 min	Die Jugendlichen haben reflektiert, welche emotionalen Reaktionen die (auf sie bezogenen) Etiketten und Zuschreibungen (bei ihnen) auslösen (können).	Die Jugendlichen erstellen in 3-Gruppen Fotos, auf welchen die Reaktionen abgebildet werden, die nichtzutreffende Etikettierungen/Zuschreibungen bei ihnen auslösen. Als Anregung können die Beispielfotos aus Anlage_10 gezeigt werden. Die entstandenen Fotos werden anschließend über den Beamer präsentiert. Je nach Stimmung findet eine ausführliche Auswertung statt.	„What a feeling...“ Gruppenarbeit	* Fotokameras oder Smartphones der TN * Anlage_10
Pause (15 min)					
11	20 min	Die Jugendlichen haben die Eigenschaften und Zuschreibungen identifiziert, die ihnen „richtig wichtig“ sind.	Die Jugendlichen erhalten je ein ausgeschnittenes Etikett und überlegen, was auf diesen stehen soll, wie sie sich also selbst bezeichnet und/oder beschrieben wissen wollen. Sie sollen mindestens 6 Eigenschaften finden. Die TN stellen sich ihre Etiketten gegenseitig vor.	„That´s me!“ Einzelarbeit und Präsentation	* Vervielfältigte Etiketten aus Kopiervorlage * Anlage_11
12	30 min	Die Jugendlichen kennen das Online-Format „U think I do“	Vorstellung des Online-Formates „U think I do“	Input & Präsentation	* Beamer * Anlage_12

Ziel – Inhalt – Methode – rICHTig wICHTig!

		Die Jugendlichen haben sich Zuschreibungen konkreter Personen in ihrem Umfeld bewusst gemacht und diesen etwas entgegengestellt.	Die Jugendlichen finden sich in 3er-Gruppen und erhalten folgenden Arbeitsauftrag: <i>„Überlegt euch fünf Personen, von denen ihr schon einmal Zuschreibungen und Etiketten erhalten habt. Was sagen diese 5 Personen über euch? Wie lässt sich das über euch gesagte in einem Foto darstellen? Was wollt ihr diesen Personen entgegen?“</i> Anhand einer Vorlage wird ein Storyboard für die „U think I do“ Folie erstellt.	„U think I do“ Gruppenarbeit (Hinweis: sehr gute Anmoderation, aktivierend!)	* Vervielfältigte Kopiervorlage Storyboard * Anlage_12
Mittagspause (45 min)					
12	45 min	Die Jugendlichen haben sich Zuschreibungen konkreter Personen in ihrem Umfeld bewusst gemacht und haben diesen etwas entgegengestellt.	Die Jugendlichen erstellen passende Fotos und arbeiten diese in die „U think I do“-Onlineformatvorlage ein.	Gruppenarbeit	* Kameras oder Smartphones der TN * Internetzugang * Laptops
13	10 min	Die Jugendlichen haben ihre Ergebnisse gefeiert.	Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden per Beamer an die Leinwand geworfen und gefeiert.	Präsentation	* Beamer
14	25 min	Die Jugendlichen wissen, wen sie über welche Social Media Portale mit ihrem Wunsch nach Selbstbezeichnung erreichen können und wollen.	Die Jugendlichen denken darüber nach, ob und wie sie ihre „U think I do“ Collagen in den sozialen Netzwerken verbreiten wollen. Ziel ist es sich mit den Eigenbeschreibungen Gehör zu verschaffen. Möglichkeiten sind Facebook, Jappi, WhatsApp sowie Blogs und Tumblr-Seiten. Anschließend haben die Jugendlichen Zeit, ihre Kollagen auf den soeben genannten Wegen zu verbreiten.		* Rechner * Internet

15	15 min	Die Jugendlichen haben den Tag reflektiert und ihre Meinung zum Workshop geäußert.	Die Jugendlichen erhalten Moderationskarten mit WhatsApp-Sprechblasen. Dort tragen sie Meinungen, Kritiken, Gedanken und Rückmeldungen zum Workshop(-thema) ein. Die Karten werden vorgelesen und an der Pinnwand in Form eines WhatsApp-Dialogs gesammelt. Darüber hinaus können weitere Anmerkungen gegeben werden. Noch offene Fragen werden geklärt.	Tagesauswertung per WhatsApp-Methode	* Vervielfältigte Kopiervorlage von WhatsApp-Blasen * Anlage_26
Ende Tag 1					

Nr.	Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material
Tag 2					
16	15 min	Die TN sind gut in den zweiten Tag des Workshops gestartet.	Is' was? + WarmUp	Is' was?-Runde WarmUp	* Anlage_07
17	10 min		Tagesplan Ggf. Rückfrage nach Reaktionen auf Veröffentlichung der „U think I do“-Kollage Mögliche Überleitung zum 2. Workshop Tag: <i>„Gestern haben wir uns damit beschäftigt, wie andere euch sehen und viel wichtiger, wie ihr gesehen werden wollt. Auch heute seid ihr wieder rICHTig wICHTig, denn es geht um eure Wünsche und Forderungen.“</i>		* Vorbereiteter Seminarplan * Anlage_02
18	25 min	Die TN erkennen, dass es lohnenswert ist, sich für die eigenen Forderungen einzusetzen.	In drei bis vier Kleingruppen besprechen die Jugendlichen jeweils das Beispiel einer Person, welche sich für ihre Forderung eingesetzt hat. <i>„Lest euch die Beispiele durch und besprecht gemeinsam, für was genau sich die Menschen jeweils einsetzen. Was denkt ihr, wie fühlen sich die Leute, wenn sie sich für ihre Forderungen einsetzen? Was haben sie und andere davon? Hat sich ihr Einsatz gelohnt?“</i> Anschließend stellen sie sich ihre Beispiele gegenseitig vor und es erfolgt eine kurze Auswertung.	Bildergalerie / Gruppenarbeit	* Ausgedruckte Alltagshelden * Anlage_18

Ziel – Inhalt – Methode – rICHTig wICHTig!

19	20 min	Die TN wissen, was ihnen wichtig ist und wofür sie sich einsetzen (würden).	Flaschendreher mit vorgefertigten Fragen, das Team schreibt die Antworten jeweils grob mit.	Flaschendreher	* Leere Flasche * Ausgedruckte Fragen * Anlage_19
20	25 min		Das Team stellt die beim Flaschendreher gegebenen Antworten kurz vor. Gemeinsam wird versucht, diese zusammenzufassen und Forderungen zu formulieren. Frage und Antworten anpinnen – werden in der nächsten Methode weitergenutzt	Zurufabfrage	* Mitgeschriebene Antworten der TN aus 19 * Anlage_20
Pause (25 min)					
21	10 min	Die TN kennen die Formate „Interview ohne Worte“ und „GIF-Demo“	Vorstellung des Formats „Interview ohne Worte“ und „GIF-Demo“ anhand von Beispielen.	Input & Präsentation	* Rechner * Internet * Beamer * Anlage_21/22
22	40 min	Die TN haben ihre Forderungen in „Interviews ohne Worte“ und „GIF-Demo“ Sequenzen übersetzt.	Die TN finden sich in vier Arbeitsgruppen zusammen. Die Arbeitsgruppen entscheiden, ob sie mit dem Format „Interview ohne Worte“ oder „GIF-Demo“ arbeiten möchten und erstellen dementsprechende Storyboards.	Gruppenarbeit	* Anlage_21/22
23	60 min	Die TN haben ihre „Interviews ohne Worte“ und „GIF-Demo“ Sequenzen fertig gestellt.	Die TN erstellen entsprechend der Story Boards Fotos und setzen diese zu einem „Interview ohne Worte“ oder zu einer „GIF-Demo“ zusammen.	Gruppenarbeit	* Kameras oder Smartphones der TN * Laptops * Internet * MS Word o. OpenOffice
Pause (25 min)					

Ziel – Inhalt – Methode – rICHTig wICHTig!

24	20 min	Die TN haben ihre Ergebnisse gefeiert.	Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden per Beamer an die Leinwand geworfen und gefeiert.	Präsentation	* Beamer
25	30 min	Die TN haben ihren Forderungen über Social Media Netzwerke Gehör verschafft.	Die Jugendlichen denken darüber nach, ob und wie sie ihre „Interviews ohne Worte“ bzw. „GIF-Demos“ in den sozialen Netzwerken verbreiten wollen. Möglichkeiten sind Facebook, Jappi, WhatsApp sowie Blogs und Tumblr-Seiten. Anschließend haben die Jugendlichen Zeit, ihre Ergebnisse auf den soeben genannten Wegen zu verbreiten.		* Laptops * Internet
26	25 min	Die TN haben ihre Meinung zum Workshop geäußert.	Tagesabschluss und Workshopauswertung	Workshopauswertung Verschiedene Methoden	* Anlage_26
27	15 min		Zusammen wird der Workshopraum aufgeräumt.		* Besen * Mülleimer
Ende Tag 2					

Beispiel für einen Seminarplan:

RICHTIG WICHTIG!

2 Projekt-
tage

mit

- Wie seht ihr euch?
- Wie sehen euch andere?
- Was beschäftigt euch?
- Was ist euch wichtig?



und euren Ideen entstehen

Fotos, Clips und Collagen

für Facebook, Whatsapp, Twitter & Co.

Methoden zum Kennenlernen	
Zeit	Je nach Methode 10 bis 30 Minuten
Ziel	TN sind gut in das Seminar eingestiegen und kennen das Team.
Methode	Kennenlernspiele, Teambuilding-Übungen und Warm-Ups

Aktivierende Methoden zum Kennenlernen:

Anorak

Die Jugendlichen stellen sich vor, indem sie ihren Vornamen und eine Eigenschaft oder Vorliebe nennen, die mit dem gleichen Anfangsbuchstaben wie der Vorname beginnt. Dabei wiederholen sie jeweils den Namen sowie die genannten Eigenschaften der Personen vor ihnen. Am Ende wiederholt die Spielleitung alle Namen mit der dazugehörigen Eigenschaft.

Vorteil: Diese Methode kann lustig sein, außerdem erfahren die Jugendlichen eine Wertschätzung, da sich die Spielleitung (bestenfalls) ihren Namen gemerkt hat.

Beispiel: Ich bin der tolle Timo. Ich heiße Timo und esse gerne Tintenfisch.

Soziometrie

Die Jugendlichen stellen sich nach verschiedenen Kriterien einer imaginären Leiste auf dem Fußboden entlang auf. Die Pädagoginnen und Pädagogen geben die Kriterien vor.

Vorteil: Die Jugendlichen müssen miteinander kommunizieren und interagieren. So lernen sie sich ebenfalls kennen und mögliche Hemmschwellen können überwunden werden.

Beispiel: Die Jugendlichen sollen sich der Schuhgröße nach aufstellen. Die Jugendlichen sollen sich nach Kriterien wie z. B. dem Musikgeschmack aufstellen. (Ein Pol der Leiste = ausschließlich Hip Hop, der andere Pol der Leiste = ausschließlich Rockmusik)

Gruppe schätzen

Wie der Name schon sagt, wird bei diesem Spiel die Gruppe geschätzt. Die Spielleitung trifft Aussagen zu verschiedenen Lebensbereichen und die Jugendlichen raten, wie groß der Anteil der Personen in der Großgruppe ist, auf die diese Aussage zutrifft.

Vorteil: In der Regel haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer viel Spaß an dieser Übung. Die Spielleitung kann außerdem schon inhaltlich auf das Workshopthema hinarbeiten.

Methoden für Kommunikationsvereinbarungen	
Zeit	10 bis 15 Minuten
Ziel	TN und Team haben sich um gemeinsame Umgangs- und Arbeitsweisen geeinigt.
Methode	Learning Contract, Kartenabfrage, Puzzle

Methoden zur Erarbeitung von Kommunikationsvereinbarungen:

Learning Contract

Auf einer Pinnwand wird der „Learning Contract“ ansprechend visualisiert. Indem die TN zuerst Negativassoziationen benennen, werden sie angeregt, Wünsche zu formulieren. Beispiele wären „Das stört mich in der Schule...“ und „...deshalb wünsche ich mir für den Workshop.“ Die Fragen können entsprechend der Gruppe abgewandelt werden. Die TN werden aufgefordert ihre Antworten auf die erste Frage auf Karten zu schreiben. Sind alle damit fertig, werden die Antworten laut vorgelesen und unter die Frage gehängt. Die TM erklären, dass im Workshop ein anderer Umgang gepflegt werden soll und fordern die TN daher auf, aus den Negativbeispielen Wünsche für den gemeinsamen Umgang im Workshop zu formulieren. Auch diese werden laut vorgelesen und hinzugefügt. Sind alle mit den Wünschen einverstanden, versprechen sowohl die Jugendlichen als auch das Team die Wünsche umzusetzen. Dies wird durch eine Unterschrift aller Personen unter dem Learning Contract bekräftigt.

Kartenabfrage

Das TM stellt den TN nacheinander die folgenden Fragen: „Was wünscht ihr euch?“, „Was soll auf keinen Fall passieren?“, „Das bringe ich für das Gelingen des Workshops mit.“ Jede Antwort wird von den TM auf eine Karte geschrieben und für alle sichtbar unter die jeweilige Frage an eine Pinnwand gehängt.

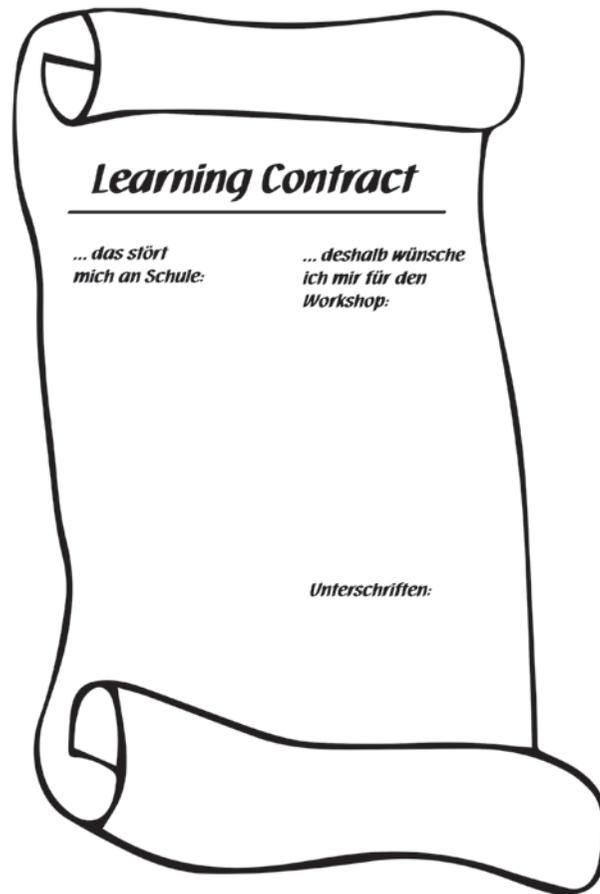
Solltet ihr die Kartenabfrage einsetzen, ist es sinnvoll, den Jugendlichen in einer kurzen Sequenz zu erklären, wie Moderationskarten gut lesbar beschrieben werden können. Dafür gilt Folgendes:

- Druckschrift
- Groß- und Kleinbuchstaben verwenden
- maximal drei Zeilen und insgesamt maximal 8 Wörter
- Karten nur einseitig beschreiben
- Farbkontraste von Stift und Karte beachten
- Rechtschreibung ist unwichtig

Puzzle

Auf einem Flipchart wird ein Puzzle mit neun Teilen gezeichnet. Einige Puzzleteile können schon mit den Wünschen des Teams ausgefüllt sein, etwa „Pünktlich sein“, „Keine Beleidigungen“, „Wir sind ein Team“ etc. Noch leere Puzzleteile sollen mit den Wünschen der TN für einen guten Umgang gefüllt werden. Je nach Bedarf können weitere Puzzleteile hinzugefügt werden.

Visualisierung der Kommunikationsvereinbarungsmethoden



Learning Contract und Puzzle

People!Quiz	
Zeit	20 min + 10 min Auswertung
Ziele	Die Jugendlichen erkennen, dass Etiketten und Zuschreibungen alltäglich vergeben werden und realisieren, dass auch sie dies tun. Die Jugendlichen haben reflektiert, auf Grund welcher Merkmale sie bestimmte Zuschreibungen und Etiketten vergeben.
Methode	Bildergalerie und Gruppenarbeit

Inhalt:

Die Jugendlichen bekommen Bilder von Menschen präsentiert – als Ausdruck oder per Beamer. Die Personen sind ihnen möglicherweise aus den Medien bekannt. Bei dieser Methode interessieren die unterschiedlichen Assoziationen und Zuschreibungen der Jugendlichen über diese Personen.

Ablauf:

1. Die Jugendlichen finden sich in Gruppen zu 3 bis 4 Personen
2. Die Bilder werden per Beamer präsentiert. Bei jedem Bild sollen sich die einzelnen Gruppen kurz besprechen und überlegen, was diese Person tut und wie sie ist. Die Ergebnisse werden nacheinander mitgeteilt.
3. Das Team schreibt die verschiedenen Antworten zu jeder dargestellten Person mit. Sie werden in der Auswertung weiterverwendet.

Alternativ können die Bilder auch ausgedruckt werden. Es empfiehlt sich dann, die Bilder als einzelne Stationen im Raum zu verteilen ähnlich der WorldCafé-Methode. Die Jugendlichen steuern die Stationen an und beraten was diese Person tut und wie sie ist. Anschließend kommen alle in einer Runde zusammen, die Bilder werden angepinnt und die Ergebnisse der einzelnen Gruppen mitgeteilt.

Auswertung:

Die Antworten der TN werden in der Mitte des Stuhlkreises verteilt. Es wird nun über die Antworten diskutiert. Während der Diskussion sollte durch das Team heraus gestellt werden, dass alle Menschen Vorannahmen über andere Menschen haben und Zuschreibungen und Etiketten auf Grund bestimmter Merkmale verteilen. Diese Zuschreibungen können stimmen, tun es aber meistens nicht. Oft handelt es sich um Vorurteile auf Grund äußerlicher Merkmale. Oder die Meinung wird beeinflusst durch Informationen, die „man mal gehört hat“.

Mögliche Leitfragen zur Auswertung:

- *Ist es euch schwer gefallen Antworten zu finden – aus welchem Grund ja/nein?*
- *Welche Merkmale haben eure Entscheidung beeinflusst?*
- *Wart ihr immer der selben Meinung – wann, wo und warum gab es Unterschiede?*

Im Folgenden sind mögliche Bilder/Personen zu finden. Davon bitte fünf bis sechs auswählen. Es ist nicht entscheidend, alles über die Person zu wissen, sondern eine Idee davon zu haben, was sie tut. Wie die Personen wirklich sind, lässt sich letztendlich nicht klären – dies soll mit der Methode deutlich werden.

Für die Vorbereitung des Workshop können Bilder und Personen recherchiert werden, die besser zu der Gruppe passen als die hier angeführten.

- 1) **Christine Theiss** – deutsche Kickboxerin, seit 2007 Profi-Weltmeisterin in Vollkontakt-Kickboxen, hat promoviert
- 2) **Diana Ajaine Asak** – ehemalige Fußballspielerin und heutige Fußballtrainerin von Mädchenteams in Lagos/Nigeria, promoviert in Sportpsychologie
- 3) **Mutlu Ergün** – Schriftsteller und “Lyrical Guerilla”, anti-rassistisch engagiert
- 4) **Sara Nuru** – deutsches Model (Gewinnerin der 4.Staffel von Germany’s Next Top Model)
- 5) **Steve Jobs** – Mitbegründer und jahrelanger Chef des US-amerikanischen Unternehmens Apple Inc.
- 6) **Tony Hawk** – US-amerikanischer Skateboarder, galt lange Zeit als der beste weltweit
- 7) **Kollegah** – deutscher Rapper, absolviert derzeit ein Jurastudium
- 8) **Selmin Caliskan** – deutsche Generalsekretärin von Amnesty International, setzt sich für Frauen- und Menschenrechte ein

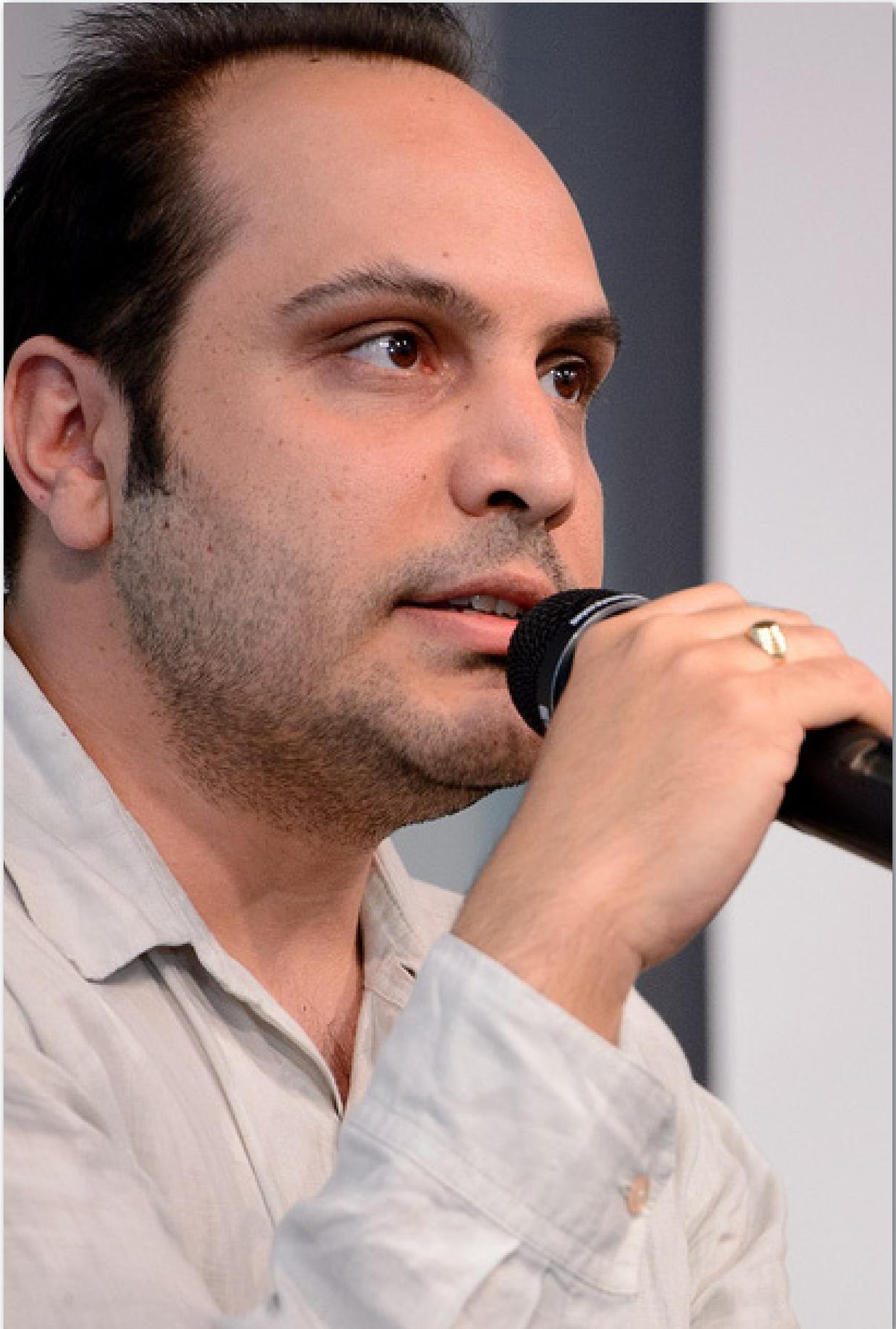




CC flickr by Hubert Burda Media



CC flickr by Hubert Burda Media



CC flickr by boellstiftung



CC flickr by Hubert Burda Media



CC flickr by acaben



CC flickr by Randy Stewart



CC by Wikimedia



by amnesti international

Warm-Up-Methoden (WUPs)	
Zeit	Je nach Methode 10 bis 15 Minuten
Ziel	
Methode	Warm-Ups

Warm-Up-Methoden

Evolution

Zu Beginn des Spiels werden die verschiedenen ‘Evolutions-Stufen’ erklärt: Kaulquappe - paddelt mit Armen, macht *blub-blub*; Dinosaurier - beide Armen formen Schnabel, macht *kra-kra*; Affe – hängend-baumelnde Gorillaarme, macht *uhg-uhg*) und Mensch - höchste Entwicklungsstufe.

Alle beginnen als Kaulquappe und bewegen sich ziellos im Raum. Treffen zwei Kaulquappen bzw. später Dinosaurier oder Affen aufeinander, so wird per ‘Schnick-Schnack-Schnuck’ ausgelost, wer die nächste Evolutionsstufe erreicht. Der_die Verlierer_in beginnt wieder ganz von vorne als Kaulquappe.

Schaf und Monster

Es finden sich alle im Raum paarweise zusammen und haken sich jeweils ein. Bis auf ein Paar, welches Schaf und Monster darstellt - das Monster (macht *wuah!*) versucht das Schaf (macht *määh*) zu fangen. Dieses kann jedoch bei einem anderen Paar „Unterschlupf finden“ indem es sich auf einer Seite einhakt. Dadurch wird die äußere Person des anderen Paares das neue Monster und das vorherige Monster wird nun das gejagte Schaf.

Erfinder_in und Roboter

Die TN finden sich zu je drei Personen zusammen – eine_r ist der_die Erfinder_in, die anderen beiden sind die Roboter. Diese stellen sich Rücken an Rücken und laufen, sobald das Team ein Zeichen gibt, Schritt für Schritt gerade aus. Der_die Erfinder_in muss nun versuchen, die beiden Roboter so zu steuern, dass sie direkt aufeinander zugehen. Gesteuert wird über das Klopfen auf eine Schulter – der Roboter läuft dann jeweils in diese Richtung.

Sitzfußball

Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Stuhl stellt das Tor einer jeden Person dar. Nun wird ein Ball in die Mitte gegeben und jede_r muss versuchen, so viele Tore wie möglich zu schießen und zugleich das eigene Tor schützen. Das Spiel kann durch das Hineingeben von mehr Bällen erschwert werden.

Ich & ich nicht!	
Zeit	25 min
Ziel	Die Jugendlichen erkennen, dass auch sie bereits Etikette erhalten haben – positive und negative.
Methode	Einzelarbeit

Inhalt:

Die Jugendlichen wählen aus Zetteln, auf denen verschiedene Charaktereigenschaften und Zuschreibungen stehen, die „Etiketten“ aus, die ihnen von anderen schon einmal verpasst wurden.

Ablauf:

In der Mitte eines Stuhlkreises befinden sich ausgeschnittene Zettel (Vorlage siehe unten), auf denen verschiedene Charaktereigenschaften und Einstellungen stehen. Es ist ratsam die Eigenschaften mehrmals auszudrucken, damit sie mehrfach vorhanden und von mehreren TN gewählt werden können. Die TN suchen sich die „Etiketten“ aus, die ihnen von anderen schon einmal verpasst wurden. Sind Eigenschaften dabei die zutreffen (positive als auch negative), werden diese auf ein grünes A4-Blatt geklebt (Vorlage siehe unten). Nicht-zutreffende Zuschreibungen (positive als auch negative) werden auf ein rotes A4-Blatt geklebt. Natürlich können die Jugendlichen auch Eigenschaften und Zuschreibungen notieren, die nicht auf den Zetteln stehen.

Frage: Was haben andere schon einmal über dich gesagt? (Nicht, was du über dich sagst!) Was trifft davon zu, was nicht?

Anschließend umkreisen die Jugendlichen auf dem grünen Blatt die drei Eigenschaften/Zuschreibungen, auf die sie besonders stolz sind und/oder die ihnen besonders wichtig sind.

Hinweise: Es ist wichtig, dass Aussagen der Jugendlichen unkommentiert bleiben und eine möglichst sensible Atmosphäre geschaffen wird.

Auswertung:

Es findet keine explizite Auswertung dieser Methode statt. Den Jugendlichen wird der Raum gegeben ihre Blätter oder einzelne Aspekte vorzustellen wenn sie das wollen. Die Auswertung in der Zeitplanung berücksichtigen!

abenteuerlustig	abgehoben	aggressiv
besserwisserisch	angeberisch	angsteinflößend
arrogant	aufopfernd	ausfallend
ausländerfeindlich	autoritär	barmherzig
begriffsstutzig	behindert	belastbar
beliebt	bequem	bescheiden
boshaft	chaotisch	clever
dickköpfig	diszipliniert	disziplinos
dumm	durchsetzungsstark	egoistisch
ehrgeizig	einfühlsam	eingebildet
eitel	entspannt	fair
fantasievoll	faul	feige
fleißig	frech	freundlich

friedlich	fröhlich	furchtlos
geduldig	gefühlskalt	geizig
geschickt	geschwätzig	gewalttätig
grimmig	großmäulig	großherzig
herablassend	gutmütig	herzlich
hinterlistig	humorlos	intelligent
intolerant	jugendlich	häßlich
kompliziert	korrekt	kreativ
langsam	lebhaft	lustlos
menschenverachtend	ruhig	misstrauisch
müde	mutig	nachlässig
nachtragend	naiv	neidisch
neugierig	notgeil	orientierungslos

ordentlich	passiv	paranoid
pervers	pingelig	prollig
unpünktlich	laut	rassistisch
realitätsfremd	rechthaberisch	respektlos
respektvoll	rücksichtslos	rücksichtsvoll
schlampig	schüchtern	selbstbewusst
selbstverliebt	seltsam	sensibel
stolz	streitsüchtig	süchtig
taff	traurig	tollpatschig
träge	undiszipliniert	unehrlich
unfair	ungeduldig	unfreundlich
unkonzentriert	unordentlich	unsicher
unzuverlässig	verantwortungsvoll	verfressen

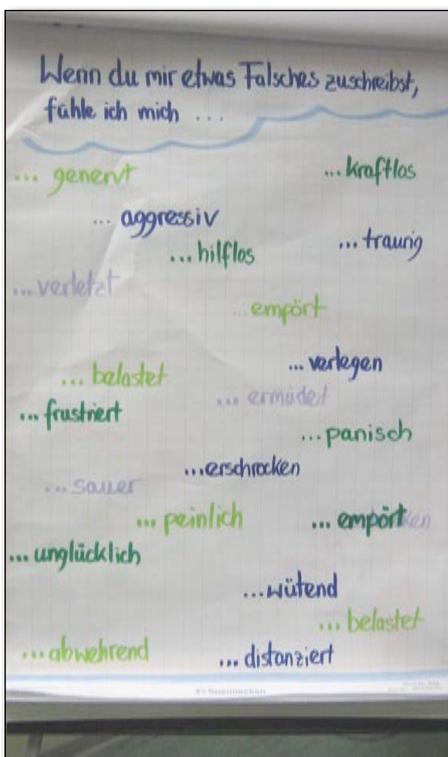
vergesslich	verlogen	verrückt
verständnisvoll	verträumt	vorausschauend
vulgär	warmherzig	weinerlich
Nerd	wichtigtuertisch	willensschwach
witzig	zappelig	zickig
zuverlässig	übermütig	Gamer/-in
überheblich	nervig	langweilig
Versager/-in	nutzlos	verpeilt
zerstreut	zärtlich	wohlerzogen
sportlich	musikalisch	handysüchtig
Ausländer/-in	Streber/-in	Hooligan
Emo	Tierschützer/-in	Assi

Was andere über mich sagen aber gar nicht stimmt.

Was andere über mich sagen und wirklich stimmt.

Reaktionen	
Zeit	10 min
Ziel	Die Jugendlichen haben reflektiert, welche emotionalen Reaktionen die (auf sie bezogenen) Etiketten und Zuschreibungen (bei ihnen) auslösen (können).
Methode	Zurufabfrage

Inhalt:



Gemeinsam mit den Jugendlichen werden mögliche emotionale Reaktionen gesammelt, die falsche Etiketten und Zuschreibungen auslösen können. Die Antworten werden vom Team mitgeschrieben.

Alternativ kann auch ein FlipChart vom Team gestaltet werden und bei Zeitknappheit einfach präsentiert werden.

Die Auflistung wird in der folgenden Methode weiterverwendet.

What a feeling	
Zeit	30 min
Ziel	Die Jugendlichen haben reflektiert, welche emotionalen Reaktionen die (auf sie bezogenen) Etiketten und Zuschreibungen (bei ihnen) auslösen (können).
Methode	Gruppenarbeit

Inhalt:

Die Jugendlichen erstellen Fotos, auf welchen die Reaktionen abgebildet werden, die nichtzutreffende Etikettierungen/Zuschreibungen bei ihnen auslösen.

Ablauf:

Die Jugendlichen finden sich in Gruppen zu ungefähr drei Personen zusammen und erhalten die Aufgabe, gemeinsam mindestens drei Fotos aufzunehmen, die darstellen, welche Reaktionen nichtzutreffende Etikettierungen bei ihnen auslösen.

Als Anregung können die Beispielfotos (siehe unten) gezeigt werden.

Anschließend werden die entstandenen Fotos über den Beamer gezeigt.

Auswertung:

Je nach Stimmung in der Gruppe kann hier eine ausführliche Auswertung beziehungsweise ein ausführlicher Austausch über die Auswirkungen von Etiketten und Zuschreibungen statt finden.

Mögliche Leitfragen zur Auswertung:

- *Ist es euch schwer gefallen, die Gefühle darzustellen?*
- *Wann habt ihr euch schon mal so gefühlt?*
- *Was haben andere über euch gesagt, dass ihr solche Reaktionen wahrgenommen habt?*
- *Was oder wer hat euch in solchen Momenten geholfen?*

Beispiel:



Diese Fotos sind in Vorbereitung eines "rIcHtig wIcHtig"-Workshops entstanden. Die dokumentierten Reaktionen sind: eine Ablehnende Haltung, Wut und Zorn, Belastung, Trauer und Entsetzen.

That's me	
Zeit	20 min
Ziel	Die Jugendlichen haben die Eigenschaften und Zuschreibungen identifiziert, die ihnen „rIcHtig wIcHtig“ sind
Methode	Einzelarbeit

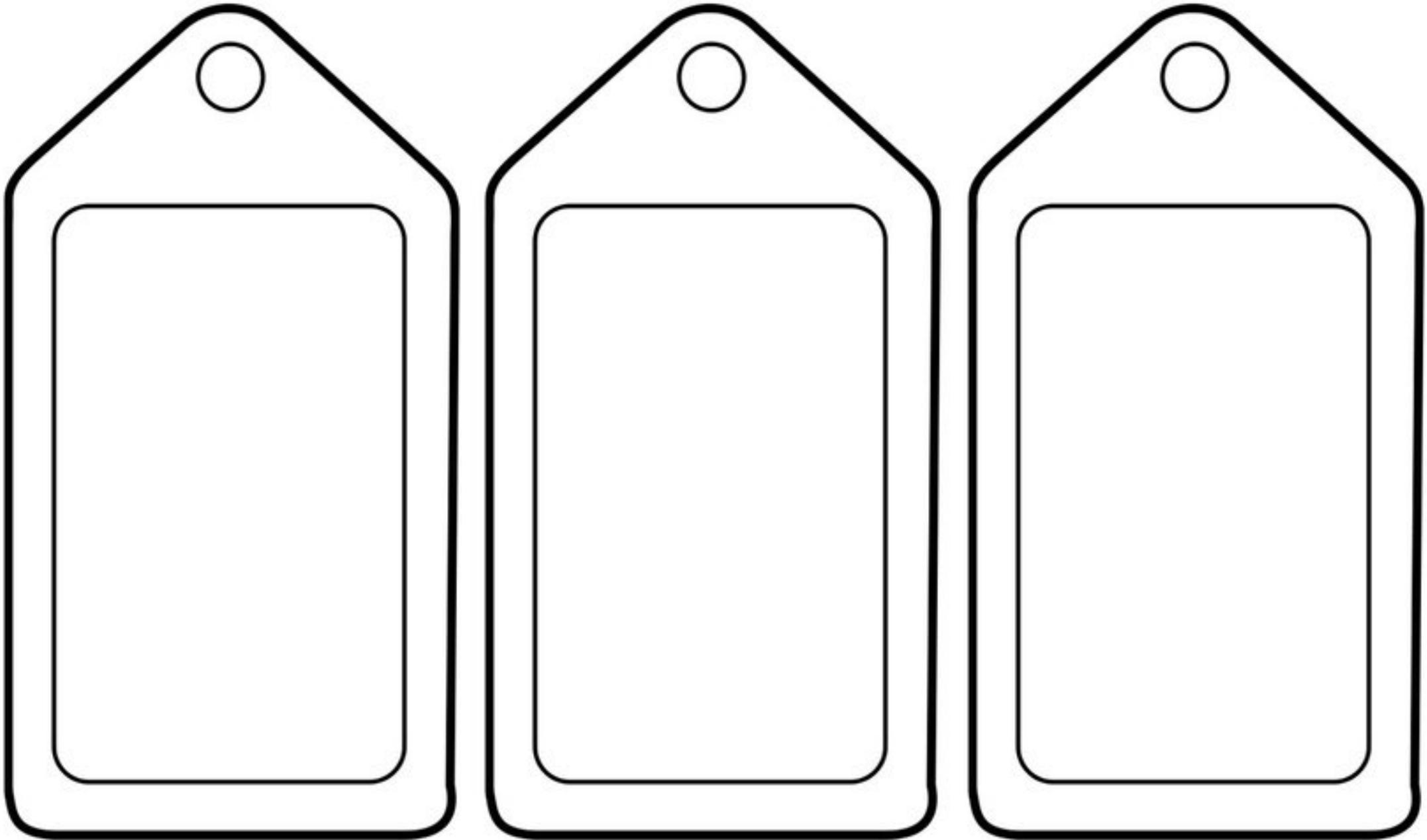
Inhalt:

Die Jugendlichen überlegen, wie sie sich selbst bezeichnet und/oder beschrieben wissen wollen.

Ablauf:

1. Die Jugendlichen erhalten jeweils ein ausgeschnittenes Etikett (siehe unten)
2. Sie sollen sich überlegen, welche Eigenschaften, Zuschreibungen und Zugehörigkeiten ihnen persönlich „rIcHtig wIcHtig“ sind oder auf welche sie besonders stolz sind – mit denen sie also beschrieben oder bezeichnet werden wollen.
3. Diese notieren sie auf den Etiketten. Es sollten mindestens sechs pro Person aufgeschrieben werden.

Anschließend stellen sich die Jugendlichen ihre Etiketten gegenseitig vor. Hierbei sollte auf eine positive und bestärkende Stimmung geachtet werden.



U think I do	
Zeit	30 min
Ziel	Die TN kennen das Format "U think I do". Die Jugendlichen haben sich Zuschreibungen konkreter Personen in ihrem Umfeld bewusst gemacht und diesen etwas entgegengestellt.
Methode	Input & Präsentation Gruppenarbeit

Inhalt:

Das Format „U think I do“ (sinngemäße deutsche Übersetzung: Was die Leute denken) wird an zwei Beispielen vorgestellt. Anschließend überlegen die Jugendlichen, was Personen aus ihrem Umfeld über sie sagen. Sie erstellen Story Boards und setzen ihre Ideen dann auf der Internetseite uthinkido.com um.

Ablauf:

Das Format „U think I do“ wird per Beamer vorgestellt. Anschließend finden sich die Jugendlichen in Gruppen zu zwei bis drei Personen zusammen. Sie erhalten folgenden Arbeitsauftrag:

„Überlegt euch fünf Personen, von denen ihr schon einmal Zuschreibungen und Etiketten erhalten habt. Was sagen oder denken diese 5 Personen über euch? Wie lässt sich das über euch Gesagte in einem Foto darstellen? Was wollt ihr diesen Personen entgegnen?“

Tip: Es ist mit unter hilfreich verschiedene Personen(-gruppen) auf Moderationskarten zu schreiben und diese zur Inspiration auszulegen, z.B. Großeltern, Tante, Deutsch-Lehrer, Busfahrer, Direktor, Bundeskanzler, Ausbilderin, Gesellschaft usw.

In einer kopierten Formatvorlage (siehe unten) tragen sie ihren Namen, die gewählten Personen und deren Zuschreibungen ein. Bild sechs beinhaltet immer die gewünschte Selbstzuschreibung, also eine Antwort auf die Frage „wie sehe ich mich selbst?“ Anschließend überlegen sie, wie die jeweiligen Zuschreibungen in einem Foto dargestellt werden können. Fotos können in der Vorlage skizziert oder beschrieben werden.

Die Jugendlichen machen die Fotos, speichern sie auf einem Rechner und laden sie nacheinander in die Online-Vorlage auf www.uthinkido.com. Die Collage kann anschließend heruntergeladen werden.

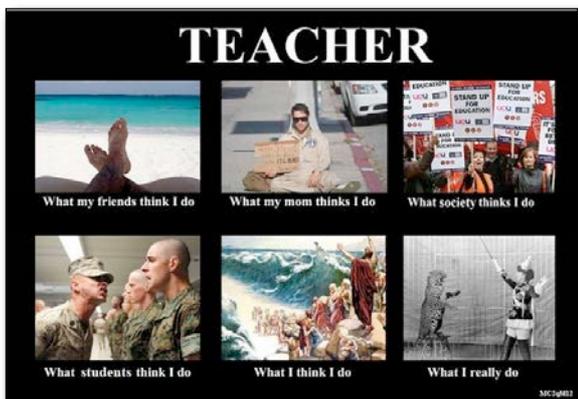
Je nachdem wie kognitiv stark die Jugendlichen sind, können „U think I do“-Vorlagen nicht nur über sie als Individuum erstellt werden, sondern auch über eine Gruppe, der sie sich zugehörig fühlen (z.B. Fußballer_innen, Azubis, HipHopper, ...).

Screenshot der Internetseite uthinkido.com:



Die Textfelder „Title“ sowie „what... think I do“ usw. können angeklickt und verändert werden. Durch das Anklicken der „+ add a picture“-Flächen, kann eine Fotodatei hochgeladen werden. Sind alle Fotos eingefügt, wird der Button „Generate image“ geklickt. Die fertige Kollage kann dann heruntergeladen werden. Eine automatische Veröffentlichung im Internet findet nicht statt.

Beispiele für “u think Teacher do”:



Marc Cormier hat diese „U think I do“ auf Facebook veröffentlicht. Es setzt sich mit den Zuschreibungen über Lehrer/-innen auseinander und verwendet Fotos, die aus dem Internet zusammengesammelt wurden. Es dient hier als Beispiel und sollte nicht im Workshop gezeigt werden. Weitere Beispiele lassen sich mit der Google-Bildersuche finden.

Beispiel mit eigenen Fotos:



Ein Beispiel zur Vorbereitung eines „rIcHtig wIcHtig!“-Workshops. Es ist sinnvoll wenn das Team ein passendes Beispiel von sich selbst vorproduziert und den Jugendlichen präsentiert. Für diese Collage wurde „uthinkido.com“ genutzt.

u think I do - story board

Dein Name oder deine Gruppe

Das sagt/denkt über mich/uns:

.....

Und das sage/denke ich über mich/uns:

.....

Die Alltagshelden	
Zeit	25 min
Ziel	Die TN erkennen, dass es lohnenswert ist, sich für die eigenen Forderungen einzusetzen.
Methode	Bildergalerie / Gruppenarbeit

Inhalt:

Die Jugendlichen erhalten kurze Beispiele von „Alltagshelden“ – Menschen denen Forderungen wichtig sind und für deren Umsetzung sie sich einsetzen.

Ablauf:

Die Jugendlichen finden sich in drei bis vier Kleingruppen zusammen. Jede Gruppe erhält ein Beispiel mit dem folgenden Arbeitsauftrag:

„Lest euch die Beispiele durch und besprecht gemeinsam, für was genau sich die Menschen jeweils einsetzen. Was denkt ihr, wie fühlen sich die Leute, wenn sie sich für ihre Forderungen einsetzen? Was haben sie und andere davon? Hat sich ihr Einsatz gelohnt?“

Nach einer Arbeitsgruppenphase von max. 10 Minuten finden sich alle wieder im Stuhlkreis zusammen und die Kleingruppen stellen sich ihre Beispiele vor.

Auswertung:

In der Auswertung soll heraus gestellt werden, dass es lohnenswert ist, sich für die eigenen Forderungen oder die Forderungen anderer einzusetzen. Mit dem Einsatz für eigene Forderungen muss nicht „die Welt bewegt werden“, es können auch „kleine“ alltägliche Dinge sein.

Es ist mit unter sinnvoll nachzufragen, ob die TN selbst gute Beispiele für „Alltagshelden“ kennen, oder sich auch schon mal selbst erfolgreich für etwas eingesetzt haben.

Hinweis: Um einen größeren Bezug zur Lebenswelt der Jugendlichen herzustellen, macht es Sinn weitere Beispiele aus ihrem Schul- oder Wohnort zu recherchieren.

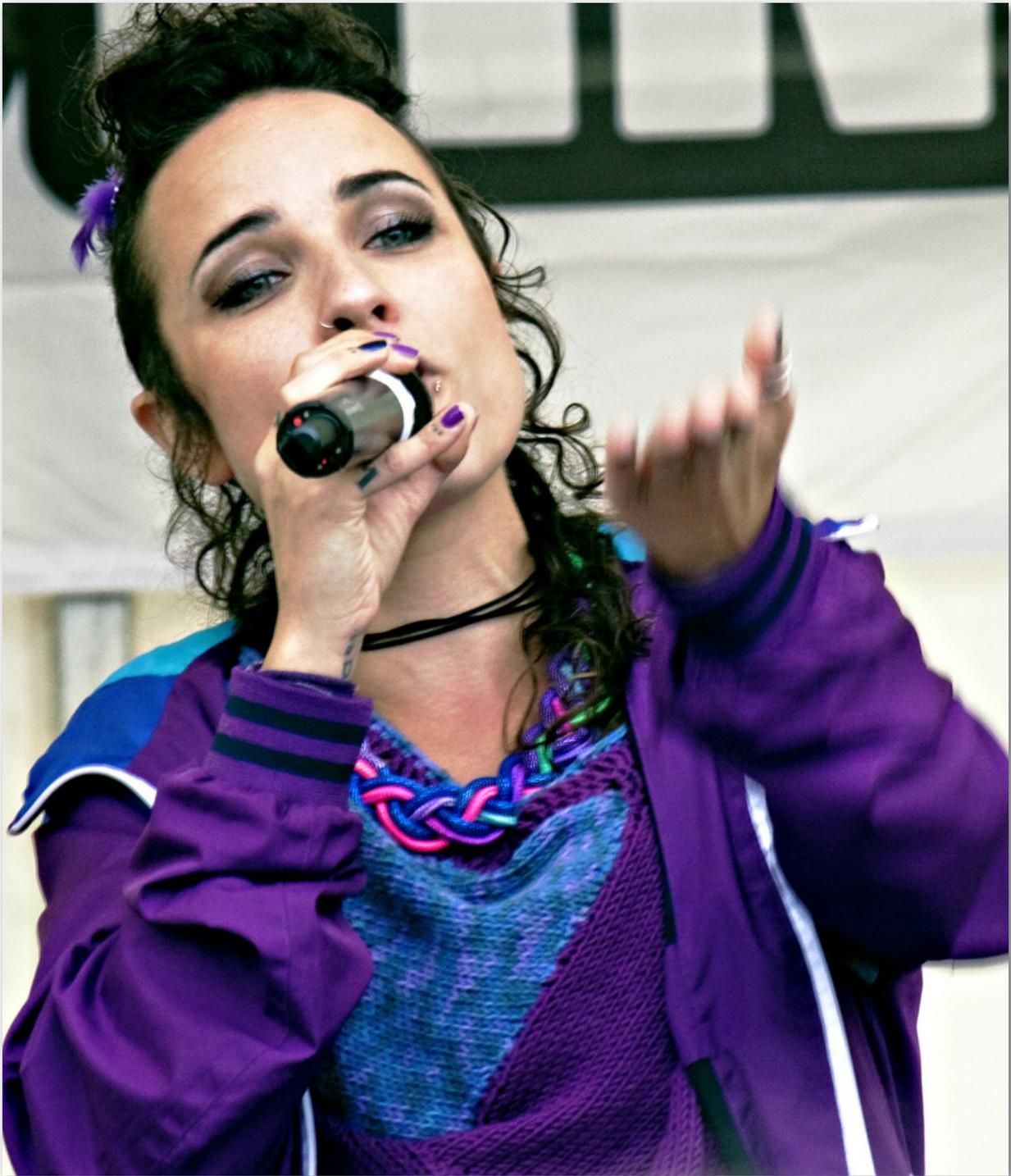


CC-flickr by Hubert Burda Media

ISMAEL ÖNER

Forderung: Lieber ein Zweikampf auf dem Feld, als ein Zweikampf auf der Straße!

Ismael Öner ist Hobbyfußballer und Sozialarbeiter. Er leitet den Verein Mitternachtssport in Berlin. Ismael holt Jugendliche von der Straße „damit sie nicht im Dunkeln abhängen müssen und auf die schiefe Bahn geraten“. Mit den Jugendlichen spielt Öner Fußball, und zwar Nachts. Die Kriminalität ist seitdem im Stadtbezirk gesunken. Ismael Öner hat schon 45.000 Jugendliche erreicht und 2010 den „Bambi Integrationspreis“ gewonnen.



CC Flickr by Angela Schlafmütze

SOOKEE – QUING OF BERLIN

Forderung: Respekt und Anerkennung für alle – egal wen man liebt!

SOOKEE ist eine berliner Rapperin. Sie hat schon vier Alben und viele Musikvideos auf YouTube veröffentlicht. Mit ihrer Musik setzt sie sich für die Rechte von Frauen und homosexuellen Menschen. „Wie kann man nur hassen, dass Menschen sich lieben?“ fragt SOOKEE in einem ihrer Texte. Sie engagiert sich außerdem in einem Verein gegen Rassismus und Gewalt und macht HipHop-Projekte mit Jugendlichen, in denen sie selbst Texten und Rappen können.



CC Flickr by KSPÖ Presse und Kommunikation

JUGENDPARLAMENT (JuPa)

Forderung: Für pünktliche Busse nach Schulschluß und mehr Jugendclubs!

Jugendparlamente gibt es in vielen Orten. Dort können Jugendliche Einfluß auf die Politik nehmen. Im Marburg haben sich Schüler_innen oft über Busfahrpläne geärgert, weil sie nach der Schule lange auf den Bus warten mussten. Das JuPa hat dann mit den zuständigen Personen für Verkehr in Marburg geredet. Die Fahrpläne wurden daraufhin verändert. Die Schüler_innen müssen jetzt nach der Schule weniger warten. Das JuPa Marburg konnte auch die Schließung eines Jugendclubs verhindern. Noch nicht durchgesetzt haben sie sich mit der Idee, Kindern und Jugendlichen einen kostenlosen Eintritt in Museen zu ermöglichen.



by Kees/Bretlin

FABI UND LAURA

Forderung: Ein Kindergartenplatz für Emil und Lola!

Fabi und Laura leben in Berlin. Dort gibt es viele Kinder, aber zu wenig Kindergärten. Sie haben lange nach einem Platz für Emil gesucht, aber keinen gefunden. Das hat die beiden wütend gemacht. Sie haben dann zusammen mit anderen Eltern einen eigenen Kindergarten gegründet. Den konnten sie nach ihren eigenen Vorstellungen gestalten. Und er liegt so nah, dass Emil vielleicht eines Tages mit seiner kleinen Schwester Lola allein zum Kindergarten gehen darf.

Flaschendrehen	
Zeit	20 min
Ziel	TN wissen, was ihnen wichtig ist und wofür sie sich einsetzen (würden). TN sind motiviert, sich aktiv für ihre Forderungen und Wünsche einzusetzen.
Methode	Flaschendrehen



Inhalt:

Die Jugendlichen beantworten Fragen zu verschiedenen Bereichen ihres Lebens. Daraus können später Forderungen und Wünsche erarbeitet werden. Es wurde die spielerische Methode Flaschendrehen gewählt.

Ablauf:

Das Team legt eine leere Glasflasche in die Mitte eines Stuhlkreises. Neben der Flasche liegt der vorbereitete Kartenstapel mit den Spielfragen (siehe unten). Nach Erläuterung des Arbeitsauftrags beginnt eine beliebige Person, zieht eine Karte und liest die Frage laut vor. Anschließend dreht sie die Flasche, wodurch die Person bestimmt wird, die die Frage beantwortet. Sowohl Frage als auch Antwort können kurz in der Runde besprochen werden. Die antwortende Person ist anschließend mit dem nächsten Spielzug an der Reihe.

Die TN können das Spiel einige Runden lang durchführen. Es sollte so lange dauern, bis möglichst alle TN mindestens einmal an der Reihe waren, wahlweise bis die Karten aufgebraucht sind. Es müssen nicht alle Karten im Spiel verwendet werden, außerdem können weitere Fragen hinzugefügt werden. Das Team schreibt die Antworten auf Karten mit und pinnt sie an eine Pinwand. Sie werden später in A20 weiterverwendet.

Die Fragen könnten wie folgt lauten:

- Welchen Wunsch hast du an das Job Center?
- Wenn du etwas abschaffen könntest, was wäre das?
- Wenn du einen Wunsch frei hättest, was würdest du dir wünschen?
- Wofür würdest du auf eine Demonstration gehen?
- Was würdest du in deinem Wohnort gerne verändern?
- Auf einer Skala von 1 bis 10 – wie wichtig ist dir Ehrlichkeit?
- Wofür würdest du dich gerne einsetzen?
- Was hast du mal getan, was du hinterher bereut hast?
- Was ist die größte Ungerechtigkeit auf der Welt?
- Beschreibe eine Situation, in der du unfair behandelt wurdest.
- Welche Facebook-Gruppe braucht es noch?
- Wenn Bundeskanzlerin Merkel dich als Vertreter_in der Jugend treffen will, was würdest du ihr sagen?
- Welche Erfindung sollte dringend gemacht werden?
- Was würdest du in deiner Schule gerne verändern?
- Welche Handy-App muss noch erfunden werden?
- Wenn du plötzlich Bürgermeisterin oder Bürgermeister in deinem Wohnort wärst, was würdest du verändern?
- Was möchtest du im Alter von 40 erreicht haben?
- Mit wem würdest du dich gerne wieder vertragen?
- Was wünschst du dir von deinen Eltern?
- Was ist außer einem Job noch ein Ziel in deinem Leben?
- Welchen Wunsch hast du an Politiker_innen?
- Was würdest du in der Welt gerne verändern?
- Auf einer Skala von 1 bis 10 : Wie wichtig ist dir Freundschaft?

Welchen Wunsch hast du an das Job Center?

Wenn du etwas abschaffen könntest, was wäre das?

Wenn du einen Wunsch frei hättest, was würdest du dir wünschen?

Wofür würdest du auf eine Demonstration gehen?

Was würdest du in deinem Wohnort gerne verändern?

Auf eine Skala von 1 bis 10 – wie wichtig ist dir Ehrlichkeit?

Wofür würdest du dich gerne einsetzen?

Was hast du mal getan, was du hinterher bereut hast?

Was ist die größte Ungerechtigkeit auf der Welt?

Beschreibe eine Situation, in der du unfair behandelt wurdest.

Welche Facebook-Gruppe braucht es noch?

Was würdest du in der Welt gerne verändern?

Welche Erfindung sollte dringend gemacht werden?

Was würdest du in deiner Schule gerne verändern?

Welche Handy-App muss noch erfunden werden?

Wenn du plötzlich Bürgermeisterin oder Bürgermeister in deinem Wohnort wärst, was würdest du verändern?

Was möchtest du im Alter von 40 erreicht haben?

Mit wem würdest du dich gerne wieder vertragen?

Was wünschst du dir von deinen Eltern?

Was ist außer einem Job noch ein Ziel in deinem Leben?

Welchen Wunsch hast du an Politiker_innen?

Was würdest du in der Welt gerne verändern?

Auf einer Skala von 1 bis 10 : Wie wichtig ist dir Freundschaft?

Wenn Bundeskanzlerin Merkel dich als Vertreter_in der Jugend treffen will, was würdest du ihr sagen?

Das will ich!	
Zeit	25 min
Ziel	TN wissen, was ihnen wichtig ist und wofür sie sich einsetzen (würden). TN sind motiviert, sich aktiv für ihre Forderungen und Wünsche einzusetzen.
Methode	Zurufabfrage und Visualisierung

Inhalt:

Das Team stellt die beim Flaschendreihen gegebenen Antworten kurz vor. Gemeinsam wird versucht daraus möglichst konkrete Forderungen zu formulieren. Die Pinnwand wird in der folgenden Methode weiterverwendet.

Ablauf:

Das Team liest zunächst die Fragen des Flaschendrehens zusammen mit den gegebenen Antworten vor und pinnt diese nacheinander an die Pinnwand. Im nächsten Schritt wird anhand einer Beispielfrage gemeinsam versucht, aus der gegebenen Antwort eine möglichst konkrete Forderung zu erstellen.

Frage: „Wenn du etwas abschaffen könntest, was wäre es?“

Antwort aus Flaschendreihen: „zeitig aufstehen“

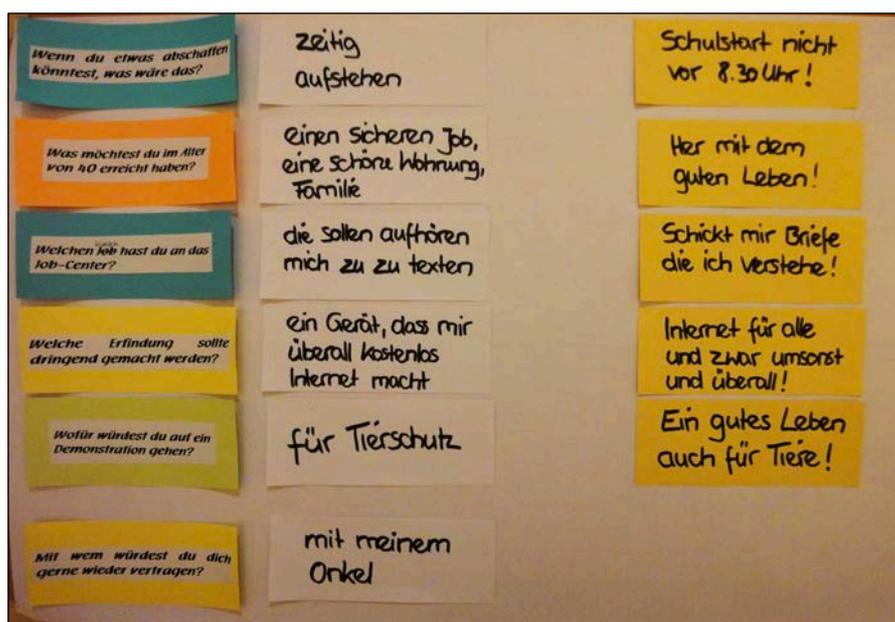
Mögliche Forderung: „Schulstart nicht vor 8.30 Uhr!“

Variante 1: Dieser Zweischritt – aus den gegebenen Antworten Forderungen formulieren – wird an ein bis zwei weiteren Beispielen verdeutlicht. Dann hat jede_r TN die Aufgabe, auf die selbe Weise zwei bis drei Forderungen zu formulieren.

Variante 2: Wird deutlich, dass es den TN schwer fällt, mögliche Forderungen aus den Antworten zu formulieren, unterstützt das Team die Gruppe. Nicht alle Fragen/Antworten müssen verwendet werden.

Hinweis: Es sind ein paar Fragen dabei, welche sich nicht explizit in Forderungen umformulieren lassen, z.B. „Mit wem würdest du dich gerne wieder vertragen?“ oder „Auf einer Skala von 1 bis 10: Wie wichtig ist dir Freundschaft?“

Diese Fragen können von den Jugendlichen als Anlass genutzt werden, um guten Freund_innen oder auch der Person, mit der sich wieder vertragen werden möchte, eine persönliche GIF-Datei zu senden.



Interview ohne Worte & GIF-Demo	
Zeit	10 min (A 21) 40 min (A 22)
Ziel	Die TN kennen die Formate „Interview ohne Worte“ und „GIF-Demo“. Die TN haben ihre Forderungen in „Interviews ohne Worte“ und „GIF-Demo“ Sequenzen übersetzt.
Methode	Input & Präsentation Gruppenarbeit

Inhalt:

Die Formate „Interview ohne Worte“ und „GIF-Demo“ werden vorgestellt. Sie dienen als Vehikel für die Forderungen der Jugendlichen. Die Jugendlichen entscheiden sich in Kleingruppen für eines der Formate und setzen es mit eigenen Forderungen und Fotos um.

Hinweis: Diese Methode erfordert eine gute Einarbeitung in die Software bzw. die Anwendung der Internetseite. Es ist sinnvoll zur Vorbereitung eigene Beispiele zu entwickeln und den gesamten Erstellungsprozess auszuprobieren.

Ablauf:

- Über einen Beamer werden die Formate „Interview ohne Worte“ und „GIF-Demo“ anhand verschiedener Beispiele (siehe unten) vorgestellt.
- Die Jugendlichen finden sich danach in Gruppen zu etwa drei bis vier Personen zusammen. Sie entscheiden, mit welchem Format sie arbeiten wollen.
- a) Für ein „Interview ohne Worte“ wählen die Jugendlichen aus den Fragen des Flaschendrehens (A 19) mindestens vier aus oder sie entwickeln eigene weitere Fragen. Sie überlegen gemeinsam wie sie die Fragen beantworten würden und dies in einem Foto pantomimisch darstellen können. Anschließend werden die Fotos aufgenommen und mit der Software „MS Office“ oder „OpenOffice“ zusammengestellt. Es ist sinnvoll das fertige Dokument über die Option „Datei Drucken“ im Dateiformat .PDF zu speichern.
- b) Für die „GIF-Demo“ wählen die Jugendlichen mindestens drei Forderungen aus dem Flaschendrehen aus oder entwickeln eigene. Sie schreiben die Forderungen gut lesbar auf A4-Blätter. Diese werden an den vorbereiteten Demoschildern (Abbildung siehe unten) mit Wäscheklammern befestigt. Anschließend nehmen die Jugendlichen einander ähnelnde Fotos von sich und den Forderungen auf. Die Fotos sollten dem Inhalt entsprechend kreativ in Szene gesetzt werden. Dann werden sie auf der Internetseite <http://de.bloggif.com> zu einem animierten GIF-Clip zusammen gesetzt (Anleitung siehe unten).

Die Jugendlichen sind angehalten auch Forderungen über die Inhalte des Flaschendrehens hinaus zu entwickeln.

Beispiele für “Interview ohne Worte”:



Das „Interview ohne Worte“ erscheint regelmäßig im Magazin der Süddeutschen Zeitung. Es ist ein Interview, bei dem meist prominente Personen pantomimisch auf Fragen reagieren. Diese Reaktionen werden fotografiert und zusammen mit der Frage abgebildet. Im Folgenden sind Links zu einigen Beispielen aufgelistet. In Vorbereitung auf den Workshop sollten Personen ausgewählt werden, die den Teilnehmenden bekannt sind. Sinnvoll ist es ein zur Vorbereitung ein eigenes Interview zu erstellen um es der Gruppe zu präsentieren.

- Django Asül - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/40073/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Django-Asuel>
- Heino - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/40165/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Heino>
- Helge Schneider - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/40823/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Helge-Schneider>
- Jérôme Boateng - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/41738>
- Jürgen Klopp - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/40289/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Juergen-Klopp>
- Jorge Gonzales - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/39835/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Jorge-Gonzalez>
- Kermit der Frosch - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/41389/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Kermit-der-Frosch>
- Kevin-Prince Boateng - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/39565/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Kevin-Prince-Boateng>
- Martin Sonneborn - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/37235/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Martin-Sonneborn>
- Peer Steinbrück - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/40461/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Peer-Steinbrueck>
- Tim Bendzko - <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/39973/Sagen-Sie-jetzt-nichts-Tim-Bendzko>

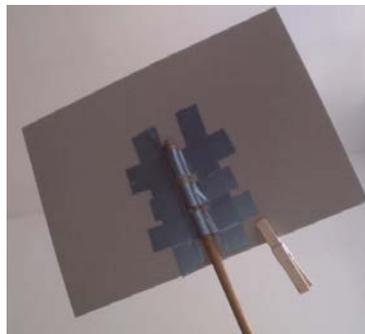
Die "GIF-Demo":



Die „GIF-Demo“ ist ein animierter Clip aus einer Reihe sich ähnelnder Bilder. GIF-Dateien enthalten mehrere Einzelbilder in einer Datei, die von geeigneten Betrachtungsprogrammen wie Webbrowsern als Animationen interpretiert werden. GIF-Dateien können in den sozialen Netzwerken gepostet oder per WhatsApp verschickt werden. Es gibt auch zahlreiche Internetseiten, die gute GIF-Animationen sammeln.

Auf den folgenden Seiten finden sie eine Beschreibung zur Clip-Erstellung auf der Internet Seite <http://de.bloggif.com>.

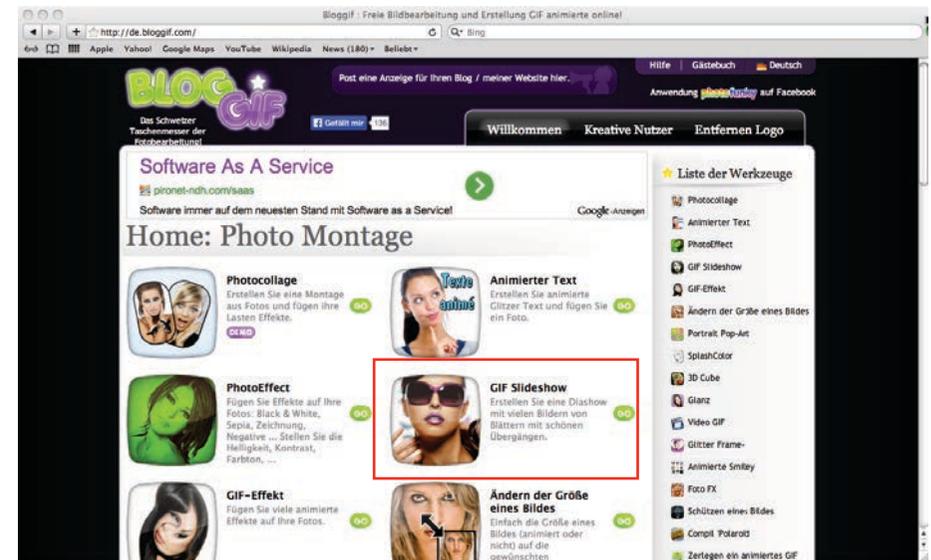
1. Mit einer Fotokamera wurden diese zwei Bilder aufgenommen:



Als Demoschild dient eine A4-Pappe an einem Stock. Die Forderung wird mit einer Wäscheklammer befestigt. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Dateigröße 2 MB pro Bild nicht überschreitet. Meist kann diese über die Bildqualitätseinstellungen der Fotokamera beeinflusst werden.

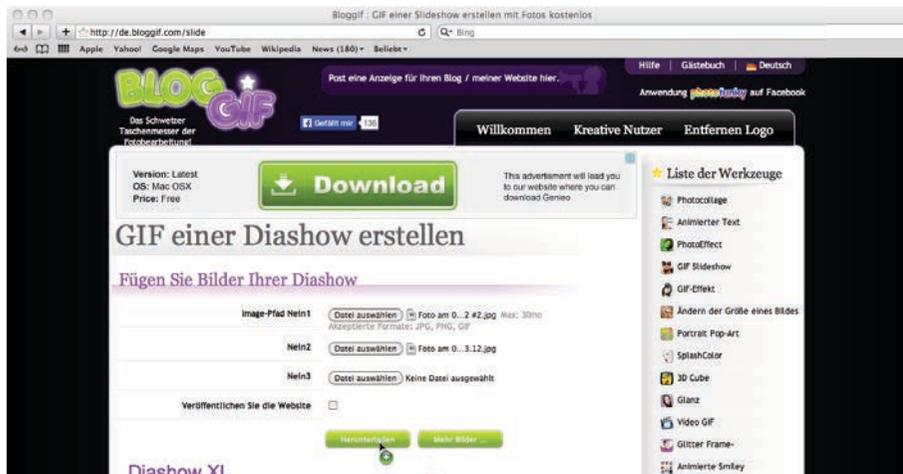


2. Öffnen sie die Seite <http://de.bloggif.com> und wählen sie „GIF Slideshow“:

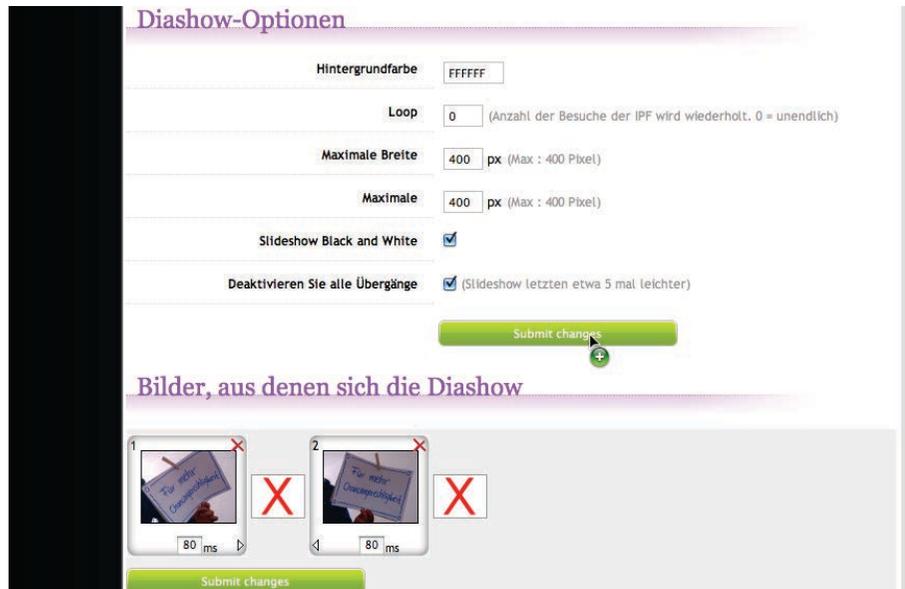


3. Laden sie bis zu 10 Fotos (Button: mehr Bilder) auf die Seite. „Veröffentlichen sie die Website“ sollte nicht bestätigt werden. Anschließend „Herunterladen“ klicken.

4. Es erscheint diese Seite. Bewegen sie die Seite nach unten.



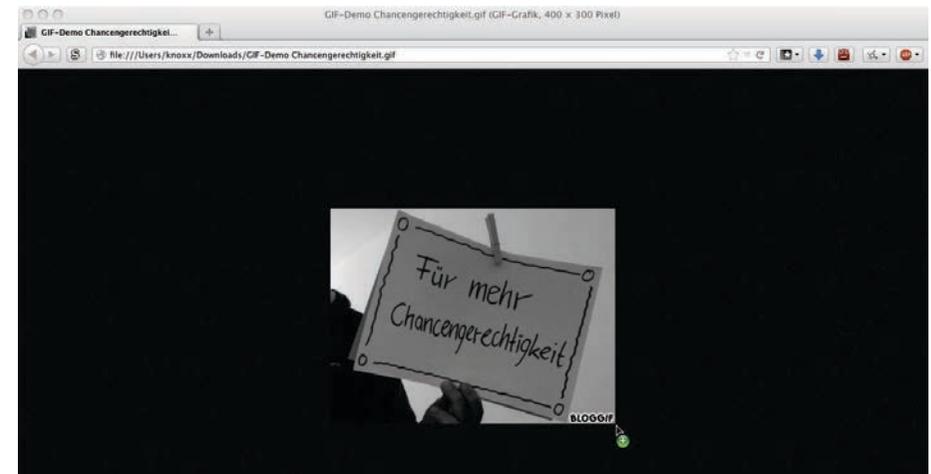
5. Hier können Feineinstellungen vorgenommen werden. Die hier gewählten Einstellungen haben sich als sinnvoll erwiesen.



6. Sie können den GIF-Clip jetzt über den roten Button „Download my GIF“ herunterladen.



7. Der Clip kann anschließend in jedem Web-Browser geöffnet werden.



Auswertung und Feedback	
Zeit	Je nach Methode 10 bis 30 Minuten
Ziel	TN haben den Tag im Gesamtzusammenhang reflektiert und sowohl Lob als auch Kritik formuliert.
Methode	Verschiedene Feedbackmethoden

SMS – Twitter – WhatsApp

Die TN werden aufgefordert eine kurze Rückmeldung zum Tag zu geben. Die Rückmeldung darf nicht mehr als die für SMS üblichen 160 Zeichen umfassen. Sie kann verbal oder schriftlich erfolgen. Im Anhang sind vorgefertigte Sprechblasen, die nach dem Ausfüllen als Dialog an der Pinnwand befestigt werden können.

Runde im Stuhlkreis mit Rede-Ball o.ä.:

Der Gegenstand kann reihum gereicht, einander zugeworfen oder in beliebiger Reihenfolge jeweils aus der Kreismitte geholt werden. Wer den Gegenstand gerade hat, hat das Wort, alle anderen hören zu. Jede/-r spricht für sich persönlich, Kommentare oder Diskussionen sind verboten. Aussagen von allen TN sind erwünscht aber freiwillig.

Mülleimer – Rucksack – Fragezeichen

Auf eine Pinnwand werden drei unterschiedlich farbige Blätter mit den Symbolen Rucksack, Fragezeichen und Papierkorb gehängt. Der Rucksack symbolisiert Wissen bzw. Dinge, die ich aus dem Workshop mitnehme, die interessant waren. Das Fragezeichen symbolisiert Wissen bzw. Sachen, die mir noch unklar sind, gar nicht thematisiert wurden und wo noch weiterer Klärungsbedarf besteht. Der Papierkorb symbolisiert Wissen bzw. Dinge, die uninteressant waren und mit denen die TN nichts anfangen konnten. Jede/r Teilnehmende bekommt pro Symbol eine Karte der entsprechenden Farbe und 5-10 Minuten, um eigene Antworten aufzuschreiben. Die Karten werden von den TN selbst angepinnt/vorgelegt oder anonym eingesammelt und ggf. präsentiert.

Fünf Finger Auswertung

- Kleiner Finger: Was kam zu kurz? Was hat mir gefehlt?
- Ringfinger: Wie war die Atmosphäre, die Gruppenstimmung?
- Mittelfinger: Was hat mir gestunken?
- Zeigefinger: Das habe ich gelernt!
- Daumen: Das war super!

Variante 1: Jede/-r stellt in einer offenen Runde kurz seine Finger vor.

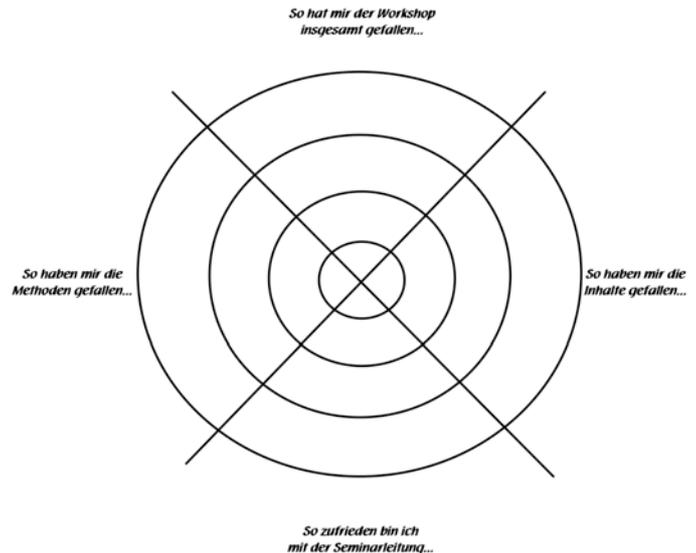
Variante 2: Die Hand wird auf ein A4-Papier aufgemalt, die einzelnen Finger entsprechend beschriftet. Die Blätter werden anonym eingesammelt.

Rede-Stühle

Vor der Gruppe werden Stühle aufgestellt. An jedem Stuhl wird eine Auswertungsfrage angebracht. Die Anzahl der Fragen bestimmt also die Anzahl der Stühle. Folgende Fragen könnten gestellt werden: „das hat mir am Workshop/Projekttag gefallen“, „das hat mir nicht so gut gefallen/ hätte ich mir anders gewünscht“, „so war es mit der Gruppe“ usw. Die Jugendlichen gehen einzeln nach vorn und setzen sich nacheinander auf alle Stühle um die Fragen zu beantworten. Sie müssen nicht alle Fragen beantworten. Auch hier gilt: Äußerungen sind erwünscht, aber bleiben freiwillig.

Zielscheibe

Die Zielscheibe ist eine sehr schnelle und nonverbale Auswertungsmethode. Auf einem großen Blatt Papier wird eine Zielscheibe gezeichnet. Wird diese in „Tortenstücke“ geteilt, kann jedem „Stück“ eine Frage zugeordnet werden. Die Jugendlichen werden aufgefordert sich zu den einzelnen Fragen zu äußern, indem sie einen Punkt auf die Zielscheibe setzen. Nah an der Mitte heißt: „Volle Zustimmung“, „War super“ usw., nah am Rand bedeutet das Gegenteil.



Feedback-Regeln im Team:

In Seminaren ist es wichtig, regelmäßig Feedback zu geben bzw. einzuholen. Zwar habt ihr als Teamende irgendwann sehr viel Erfahrung. Doch mit Gruppen zu arbeiten ist immer ein Experiment. Das heißt, dass man als Teamerin bzw. Teamer am Anfang eine Vorstellung hat, wie der Workshop laufen sollte. Er wird jedoch immer anders sein, als ihr denkt. Man weiß nicht, wie die Teilnehmenden drauf sind, was sie gerade beschäftigt, ob sie den Workshop gerade gut finden. Deswegen ist es sehr wichtig, mit regelmäßigem Feedback zu arbeiten. Bei gutem Feedback sollte Folgendes beachtet werden:

Ist die/der andere bereit? Wenn man sich gerade gestritten hat, dann sollte noch ein bisschen gewartet werden, bis sich die Gefühle wieder gelegt haben. Ansonsten wird das Feedback als Angriff wahrgenommen.

1. Ich-Botschaft: Ich gehe von mir selbst aus. Wenn man eine Kritik als „Ich-Botschaft“ formuliert, wird es einfacher, sie anzunehmen. Dadurch zeigt sich, dass Kritik immer auch etwas Subjektives ist und mit unterschiedlichen Bedürfnissen zu tun hat. Statt einer Du-Botschaft („Dein Workshop war scheiße.“) sollte eine Ich-Botschaft formuliert werden („Der Workshop hat meinen Bedürfnissen und Vorstellungen nicht so ganz entsprochen.“).
2. So konkret wie möglich. Wenn wir etwas sehr schwammig formulieren, dann wird es für die Person, die das Feedback bekommt, sehr schwer, daraus etwas zu ziehen („Irgendwas hat an dem Workshop nicht gestimmt.“). Etwas sehr konkret zu formulieren ist zwar anstrengend, aber viel hilfreicher („Ich fand, dass die Methode Montagmaler zu lang war.“).
3. Vorschläge machen: Dadurch wird die Kritik noch konkreter. Wenn jemand einen Vorschlag macht, dann wird die Vorstellung beschrieben, wie etwas besser laufen kann. Das ist viel hilfreicher.
4. Positives zuerst: Wenn die Kritik zuerst geäußert wird, bekommt man schnell das Gefühl, dass der ganze Workshop/die Methode komplett abgelehnt wird. Es ist besser, zu vermitteln, dass man es grundsätzlich gut fand. Gut ist auch, mit etwas Positivem abzuschließen (Sandwich-Methode).
5. Die Person direkt ansprechen: Für die Person, die das Feedback bekommt, ist es komisch, wenn von ihr in der dritten Person gesprochen wird.

*Deine Meinung zum rIChtig wIChtig Workshop:
Was war gut, was war nicht so gut?*

*Deine Meinung zum rIChtig wIChtig Workshop:
Was war gut, was war nicht so gut?*