



# EURE MESSAGE – GROSSES KINO

**EIN MEDIEN-WORKSHOP**

**VERSTÄRKER )))**

**bbp:**  
Bundeszentrale für politische Bildung

**EURE MESSAGE – GROSSES KINO**

**Z I M** Ziel-Inhalt-Methode

**© AKTIVITÄTEN / ARBEITSMATERIALIEN**

# ÜBERSICHT

- ✓ HINTERGRÜNDE ZUM WORKSHOPKONZEPT
- ✓ ZUR ARBEIT MIT DEM VORLIEGENDEN KONZEPT
- ✓ ZIM: ZIEL - INHALT - METHODE
- ✓ AKTIVITÄTEN & ARBEITSMATERIALIEN
- ✓ LITERATURHINWEISE & IMPRESSUM

**VERSTÄRKER** )))

bbp  
Bundeszentrale für politische Bildung

EURE MESSAGE – GROSSES KINO

Z I M Ziel-Inhalt-Methode

Ⓞ AKTIVITÄTEN / ARBEITSMATERIALIEN



## HINTERGRÜNDE ZUM WORKSHOPKONZEPT



Das vorliegende Workshopkonzept wurde im Netzwerk Verstärker – aktivierende Bildungsarbeit<sup>1</sup> entwickelt und im Rahmen der „Aktionsformate“ des Netzwerks erprobt. Die Konzepte wurden auf Basis von wissenschaftlichen Studien und von Praxiserfahrungen zahlreicher Pädagog\*innen, politischer Bildner\*innen<sup>2</sup> und Sozialarbeiter\*innen für die politische Bildungsarbeit mit sogenannten bildungsbenachteiligten Jugendlichen entwickelt.

Sie sind eingeladen, das komplette Konzept oder auch nur einzelne Methoden in Ihrer Bildungspraxis einzusetzen.

Im Rahmen der Arbeit des Netzwerks Verstärker führen qualifizierte Teamer\*innen die Workshops auf Anfrage an Schulen, Jugendzentren oder anderen sozialen und Bildungseinrichtungen durch. Die Aktionsformats-Konzepte werden dabei jeweils auf die Gruppe und die örtlichen Rahmenbedingungen angepasst und fortwährend weiterentwickelt. Das vorliegende Konzept bildet daher sozusagen eine Momentaufnahme ab (Stand: 2018/19).

### Vorge stellt: Verstärker – Netzwerk aktivierende Bildungsarbeit

Das Verstärker – Netzwerk aktivierende Bildungsarbeit (kurz: Netzwerk Verstärker) ist die Plattform rund um die politische Bildung mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen. Im Zentrum stehen dabei der professionelle Austausch von Multiplikator\*innen rund um das Thema politische Jugendbildung und die daraus resultierende Vernetzung, Qualifizierung und Weiterentwicklung. Das Netzwerk Verstärker versteht sich als offenes Netzwerk. Es wendet sich an Akteur\*innen und Organisationen aus der Jugend-, Sozial- und Bildungsarbeit, an Lehrkräfte und Personen aus Wissenschaft und Verwaltung sowie Jugendliche aus den Zielgruppen. Es bietet allen Beteiligten die Möglichkeit, sich mit ihren jeweiligen Interessen und Bedürfnissen einzubringen.

### Weitere Informationen zum Netzwerk Verstärker:

[www.bpb.de/verstaerker](http://www.bpb.de/verstaerker)

[www.facebook.com/groups/netzwerk.verstaerker.de](https://www.facebook.com/groups/netzwerk.verstaerker.de)

Klarheit zu verschaffen. Ausgang für die Arbeit des Netzwerks Verstärker ist ein weiterer Politikbegriff: „Politik“ wird weit gefasst, ganz im Verständnis der Autor\*innen der Studie „Unsichtbares Politikprogramm“.

Demnach wird unter „politisch sein“ auch folgendes verstanden:

- ✓ „Ungerechtigkeit im eigenen Umfeld und in der Gesellschaft wahrzunehmen und dazu Stellung zu beziehen;
- ✓ Interesse an Gestaltung von Lebensräumen zu haben;
- ✓ Sprachrohre zu suchen, die die eigenen Probleme, Sehnsüchte, aber auch (politischen und sozialen) Interessen artikulieren (können) – und zwar in „ihrer“ Sprache und mit Bezug zu „ihren“ Themen;
- ✓ Bereitschaft und Selbstverpflichtung zu zeigen, sich für andere (z. B. Schwächere) einzusetzen;
- ✓ sich persönlich für eine konkrete soziale Sache im Nahumfeld zu engagieren.“<sup>3</sup>



In der vorliegenden Publikation wird das sogenannte Gender-Sternchen verwendet (zum Beispiel Mitarbeiter\*innen), um neben männlicher und weiblicher Schreibweise Raum für weitere Geschlechteridentitäten zu geben.

## WEITER POLITIKBEGRIFF

Wer mit Jugendlichen arbeitet und mit ihnen einen politisch-bildnerischen Prozess gestalten möchte, sollte das politische Interesse und das gesellschaftliche Engagement von bildungsbenachteiligten Jugendlichen kennen, um ein attraktives Angebot zu entwickeln. Dazu hilft es, sich unter anderem über den eigenen Politikbegriff

<sup>1)</sup> Das Netzwerk Verstärker ist initiiert und finanziert von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb.

<sup>2)</sup> Nicht alle Personen, die mit Jugendlichen politische Bildungsprozesse gestalten, würden sich selbst so bezeichnen. Die Namen und Ausgestaltungen der Tätigkeit sind sehr vielfältig. Zur besseren Lesbarkeit heißt es hier jedoch nur „politische Bildner\*innen“.

<sup>3)</sup> Vgl. Kohl, Wiebke/Seibring, Anne (Hrsg.): „Unsichtbares“ Politikprogramm?: Themenwelten und politisches Interesse von „bildungsfernen“ Jugendlichen, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2012, S. 77

Das „unsichtbare Politikprogramm“ meint der Studie nach, dass es mannigfaltige politische und soziale Themen gibt, die die Jugendlichen interessant finden – sie würden sie nur nicht „Politik“ nennen. Politische Begriffe, Konzepte, Ideen etc. können in der Arbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen oft nicht vorausgesetzt werden. Zu den Sachverhalten, die hinter diesen Begriffen (z.B. Gerechtigkeit, Freiheit) „verborgen“ liegen, können sie jedoch durchaus etwas sagen und die Themen sind ihnen wichtig. Die Studie zeigt eindrucksvoll – und dies ist auch die Erfahrung in der praktischen Arbeit des Netzwerks Verstärker: „Die Erschließung politischer Themen bzw. deren Bedeutungszuschreibung an das eigene Leben erfolgt fast ausschließlich über unmittelbare konkret materielle bzw. sozialräumliche Erfahrungen und nicht über das Symbolische, Übergeordnete oder in Form intellektueller Transferleistungen.“<sup>4</sup>

Rolle innerhalb der Gesellschaft eröffnet werden – ohne sie dabei zu stigmatisieren. Unter Berücksichtigung der eigenen Betroffenheit sollen Multiperspektivität gefördert und die Jugendlichen zur Wahrnehmung ihrer Rechte und Pflichten als Bürger\*innen der Gesellschaft, zur eigenen Meinungsbildung über politisch-gesellschaftliche Sachverhalte und Vertretung ihrer Positionen und Interessen befähigt werden. Sie sollen politische Situationen und ihre eigenen Interessen analysieren und artikulieren können und in die Lage versetzt werden, „nach Mitteln und Wegen zu suchen, die vorgefundene politische Lage im Sinne ihrer Interessen zu beeinflussen.“<sup>5</sup>

In den Angeboten des Netzwerkes Verstärker an die jugendlichen Zielgruppen geht es zuvorderst darum, ihr „unsichtbares Politikprogramm“ sichtbar werden zu lassen – für sie selbst und für andere.

## ZIELE DER POLITISCHEN BILDUNGS-ARBEIT MIT BILDUNGSBENACHTEILIGTEN JUGENDLICHEN

Politische Bildungsmaßnahmen sollen die Aneignung von Wissen und Erkenntnissen über politische Strukturen, gesellschaftliche Prozesse und sozioökonomische Entwicklungen ermöglichen und zu kritischer Analysefähigkeit verhelfen. Normen bzw. Konstruktionen von Normalität und Abweichung sollen in Frage gestellt, Kontroversität und unterschiedliche Positionen innerhalb der Gesellschaft verdeutlicht werden. Bildungsbenachteiligten Jugendlichen soll hierbei die Möglichkeit zur Reflexion der eigenen



Die Angebote müssen eine tatsächliche Relevanz in ihrem Lebensalltag haben. Dazu werden politische Artikulations- und Beteiligungsprozesse bei Jugendlichen initiiert, deren Meinung sonst kaum gehört wird. Einerseits sollen sie erkennen, dass vieles von

dem, was sie als selbstverständlichen Teil ihres alltäglichen Handelns betrachten, tatsächlich bereits politisches Handeln ist. Hierdurch soll „die Politik von da oben“ in ihrem sozialen Nahraum gebracht und als Teil ihres persönlichen Alltags deutlich werden. Sie erkennen ihre eigene Rolle im Bezug zu gesellschaftlichen Entwicklungen und Prozessen. Andererseits werden mit den Jugendlichen ihre grundlegenden Interessen reflektiert. Dies geschieht oft am leichtesten durch eine Negativ-Formulierung („Das stört mich, das gefällt mir nicht“) bzw. die Vorstellung davon, sie hätten Macht über alle möglichen Handlungsoptionen, um ihre Welt zu gestalten („Wenn ich König\*in von Deutschland wäre ...“). Aufbauend auf der eigenen Interessenartikulation wird mit den Jugendlichen geprüft, wer sie möglicherweise bei der schrittweisen Realisierung ihrer Anliegen unterstützen kann. Hierbei wird Grundwissen über Aufbau und Zusammenwirken im demokratischen System vermittelt. Mit der Entwicklung eines bestimmten „Produkts“ (Videoclip, Fotos, Collagen) wird ein „Sprachrohr“ erarbeitet, mit dem die Jugendlichen ihre Interessen in den öffentlichen Raum tragen und ggf. Unterstützung für ihre Anliegen organisieren können. Zentrales Ziel dabei ist, dass die Jugendlichen diesen Prozess des „Politik machen“ als sinnvoll, als lebensbedeutsam, auch als Spaßig und sich selbst als aktiv gestaltend und wirksam erleben.

<sup>4</sup>) Vgl. Kohl, Wiebke/Seibring, Anne (Hrsg.): „Unsichtbares“ Politikprogramm?: Themenwelten und politisches Interesse von „bildungsfernen“ Jugendlichen, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2012., S. 78

<sup>5</sup>) Beutelsbacher Konsens [www.bpb.de/51310](http://www.bpb.de/51310)

## ZUR HALTUNG POLITISCHER BILDNER\*INNEN

Basierend auf den Erfahrungen im Netzwerk Verstärker ist ein zentraler Gelingensfaktor in der politischen Bildungsarbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen in der Haltung der politischen Bildner\*innen zu suchen. Politische Bildner\*innen sollten bereit sein, immer wieder die eigene Arbeit zu hinterfragen und die eigene Positionierung sowie die eigenen Werte für sich selbst zu klären.

Die Beteiligten des Netzwerks Verstärker haben folgende Empfehlungen zusammengestellt:

### **Interesse an der Lebenssituation der Jugendlichen und Anerkennung dieser Situation**

Die Lebensrealitäten der Jugendlichen sind komplex und vielfältig. Die Orientierung an der Lebenswelt der Zielgruppe, das Interesse an der Lebenssituation der Jugendlichen und die Anerkennung dieser Situation haben einen besonders hohen Stellenwert in der politischen Bildungsarbeit. Für die Haltung der politischen Bildner\*innen setzt das voraus, sich unter anderem für das Alltagswissen, den Medienumgang und die Rezeptionsgewohnheiten der Zielgruppe wahrhaftig zu interessieren und neugierig darauf zu sein.

### **Stärken- und Ressourcenorientierung**

Der Kontakt mit den Jugendlichen ist wichtig, um deren Fähigkeiten sowie Fertigkeiten herausfinden, um sie in der Zusammenarbeit sichtbar zu machen, zu stärken, zu erweitern und innerhalb des Arbeitsprozesses zu verwenden. Innerhalb einer Gruppe sollen alle Gruppenmitglieder ihre jeweiligen Ressourcen einbringen können.

Zur Stärke- und Ressourcenorientierung gehört auch, dass politische Bildner\*innen die Bildungsmotive der bildungsbenachteiligten Jugendlichen anerkennen sollten, z. B. Spaß, Zusammensein mit Freund\*innen oder Interesse an beruflicher Qualifizierung. Die Motive der Jugendlichen dürfen nicht infrage gestellt werden, es sei denn, sie sind diskriminierend oder menschenverachtend. Dann gilt es Grenzen aufzuzeigen und in den Meinungs austausch zu treten.

### **Authentizität**

Die Jugendlichen der Zielgruppe haben ein feines Gespür dafür, wer vorgibt, jemand zu sein, der er/sie nicht ist. Daher ist es unnötig, dass sich politische Bildner\*innen „künstlich“ an die Lebenswelt der Jugendlichen anpassen, z. B. an die Sprache der Jugendlichen oder dass sie betont locker sind.

Gleichzeitig ist es wichtig, eine jugendgerechte, verständliche Sprache zu sprechen, Fachbegriffe zu vermeiden und anschaulich über politische Inhalte zu sprechen.

### **Experimentierfreudigkeit**

Es ist wichtig, die Vorschläge der Jugendlichen aufzunehmen und unkonventionelle Ansätze in der politischen Bildungsarbeit zu erproben. Es muss prozessorientiert gearbeitet werden und politische Bildner\*innen sollten aufgeschlossen gegenüber Experimenten und Unvorhergesehenem sein. Gleichzeitig ist es wichtig, insbesondere auf die Gruppendynamik zu achten, um bei Bedarf flexibel eine andere Richtung einschlagen zu können bzw. im Prozess schlummernde Lernchancen zu nutzen. Zudem bedarf es der Offenheit, von den Jugendlichen zu lernen, ihnen Entscheidungsbefugnisse zu übertragen und eigene Entscheidungsbefugnisse abzugeben.

### **Begeisterungsfähigkeit**

Wenn politische Bildner\*innen selbst von einem Thema, einem Anliegen, einem Ziel etc. begeistert sind, sich sehr dafür interessieren, dann hilft das, diese Begeisterung auf die Jugendlichen zu übertragen. „Brennt jemand für eine Sache“, dann ist es wesentlich leichter, diese Sache anderen zu vermitteln, sie dafür zu interessieren, sie mitzureißen. Daher bietet sich die Zusammenarbeit von politischen Bildner\*innen in Teams an, um sich gegenseitig in dem, wofür man sich begeistert, zu ergänzen.



### **Beziehungsfähigkeit**

Für bildungsbenachteiligte Jugendliche zählt die Qualität der Beziehung zu den Personen, die mit ihnen arbeiten. Es ist ihnen wichtig, ob sich die Person Zeit für sie nimmt, sich ehrlich interessiert und welche (politischen) Positionen und Werte sie vertritt. Politische Bildner\*innen sollten ein Gespür für die persönliche Lage der Jugendlichen entwickeln. Wenn die Jugendlichen etwas (von sich) erzählen, sollte man sich Zeit nehmen, ihnen zuzuhören. Auch innerhalb von Gruppenprozessen ist es wichtig und wertvoll, sich in Konfliktsituationen Zeit zur Klärung zu nehmen.

### **Blickwinkel**

Wichtig ist zudem, sich kritisch mit der eigenen Identität und Prägung, der gesellschaftlichen Positionierung und der eigenen „Verstrickung“ innerhalb gesellschaftlicher Herrschafts- und Machtverhältnisse auseinanderzusetzen. Durch welche „Brille“ sehe ich? Welches Wissen und welche Wahrheitskonstruktionen habe ich gelernt und welche Perspektiven sind darin vertreten? Gleiches gilt für stereotype Bilder, konstruierte Norm- und Moralvorstellungen und Rassismus.

## PRAXISTIPPS FÜR DIE POLITISCHE BILDUNGSARBEIT MIT BILDUNGSBENACHTEILIGTEN JUGENDLICHEN

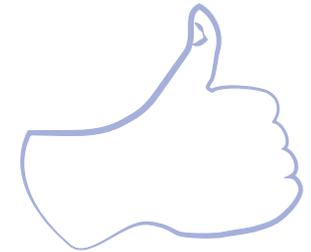
Die Beteiligten des Netzwerks Verstärker haben in einer Zwischenbilanz folgende Tipps für die Praxis zusammengestellt:<sup>6</sup>

### Formate erhöhen ihre Wirkung, wenn sie:

- ✓ individuelle Themen und Interessen der Jugendlichen aufgreifen und bearbeiten
- ✓ bei der Planung berücksichtigen, aus welchen jugendkulturellen Szenen die Jugendlichen kommen
- ✓ einen weiten Politikbegriff verwenden
- ✓ niedrigschwellige und freudemachende Artikulationsmedien nutzen
- ✓ lokale politische Themen und Interessen der Jugendlichen in den Blick nehmen
- ✓ für die Jugendlichen die Sinnhaftigkeit ihres Handelns erkennbar machen
- ✓ Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglichen
- ✓ „Brückenpersonen“ einbeziehen, die entweder selbst aus der Lebenswelt der Jugendlichen stammen oder aber beispielsweise eine jugendkulturelle Fähigkeit mitbringen, mit der sie den Jugendlichen nahestehen
- ✓ die Möglichkeit eines Abbruchs erlauben und dabei den Raum lassen, Teile, zum Beispiel die gute Zusammenarbeit in der Gruppe und mit dem Team, als Ergebnis anzuerkennen

### Methoden haben Erfolgspotenzial, wenn sie:

- ✓ kurzweilig sind
- ✓ (schnelle) Wechsel berücksichtigen
- ✓ kreativ (aber nicht albern) sind
- ✓ viel Raum für die Themen und Anliegen der Jugendlichen lassen
- ✓ nah an der Lebenswelt der Jugendlichen sind



---

<sup>6</sup>) Netzwerk Verstärker: Wie politische Bildungsarbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen gelingen kann. Eine Zwischenbilanz, Bonn 2014, zum Download unter [www.bpb.de/204271](http://www.bpb.de/204271). Die Stichpunkte sind dort im Beitrag „Politische Bildungsarbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen“ ausführlicher dargestellt.

---

# EURE MESSAGE – GROSSES KINO

## ZUR ARBEIT MIT DEM VORLIEGENDEN KONZEPT

Das Konzept „Eure Message – Großes Kino“ setzt sich zusammen aus dem „ZIM“ und den Anlagen. Die farbliche Abstufung der Fußzeilen und Überschriften (ZIM grün, Aktivitäten und Arbeitsmaterialien blau) hilft bei der Orientierung.

Das ZIM (Ziel – Inhalt – Methode) ist eine tabellarische Übersicht für die einzelnen Schritte bzw. Teile des Workshops mit detailliertem Zeitplan. Dort werden die jeweiligen Ziele, die Inhalte, die Methoden und die benötigten Materialien aufgeführt.

Die zugehörigen, entsprechend nummerierten Aktivitäten erläutern die Arbeitsschritte ausführlicher und enthalten die benötigten Druck- oder Kopiervorlagen. Diese stehen auch unter [www.bpb.de/verstaerkerkonzepte](http://www.bpb.de/verstaerkerkonzepte) digital zum Download zur Verfügung.



Das Workshopkonzept folgt als Ganzes einem roten Faden und die einzelnen Schritte bauen schlüssig aufeinander auf. Es ist jedoch selbstverständlich möglich (und entspricht auch der Praxis der Verstärker-Teamer\*innen), die Methoden zu variieren und entsprechend der Zielgruppe und der Rahmenbedingungen anzupassen.



Im ZIM starten die Workshops jeweils um 8.00 Uhr und dauern bis 14.00 Uhr inkl. Pausen. Diese Zeiten dienen der Orientierung und Planung und können natürlich individuell angepasst werden.

Die Medienprodukte, die während der Workshops erarbeitet werden, können im Internet veröffentlicht werden. Bitte beachten Sie, dass dafür bei minderjährigen Jugendlichen eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorliegen muss und die Jugendlichen selbst einverstanden sein müssen. Die Entscheidung über eine Veröffentlichung sollte in Ruhe besprochen und dabei keinesfalls Druck ausgeübt werden.

Zum Teil enthalten die Anlagen Texte oder Textbausteine für Moderationen. Dies sind nur Vorschläge, die besonders Einsteiger\*innen Sicherheit geben können.

Bevor der Workshop im Detail geplant und durchgeführt wird, sollten einige Rahmenbedingungen geklärt sein:

- Welche spezifischen Bedürfnisse haben die Jugendlichen (z. B. sprachlich, Konzentrationsfähigkeit, kognitive Fähigkeiten) etc.?
- Müssen bestimmte zeitliche Rahmungen (z. B. eine festgelegte Mittagspause) eingehalten werden?
- Welche Rolle spielen die Pädagog\*innen, Lehrkräfte etc., die die Gruppe (normalerweise) betreuen bzw. Aufsichtspflicht haben?
- Wie ist die Beschaffenheit der Räume? Findet der Workshop in einer vertrauten Umgebung der Jugendlichen statt oder in fremden (z. B. angemieteten) Räumen?
- Sind die nötigen technischen Geräte und Rahmenbedingungen (Internet, Beamer etc.) vorhanden?



## Kurzbeschreibung

Die Teilnehmer\*innen realisieren einen etwa 2-minütigen Trailer für einen Film oder einen Videoclip, der eine/ihre politische Botschaft vermittelt. Sie setzen sich mit ihrem Lebensumfeld und ihrer eigenen Rolle darin auseinander, um auf dieser Basis eine Botschaft an ihre direkte und indirekte Umgebung zu entwickeln. Diese wird dann künstlerisch in einem Film umgesetzt. Die Teilnehmer\*innen haben damit ein klares praktisches Ziel, auf das sie selbstständig in ihren Drehteams hinarbeiten. Dabei können sie in unterschiedliche Rollen schlüpfen.

## Ziele

- Die Teilnehmer\*innen haben sich mit Problemen und ihren Einflussmöglichkeiten in ihrem Lebensumfeld auseinandergesetzt.
- Sie haben ihre eigene Rolle in ihrem Umfeld reflektiert und eine Message darüber formuliert, was sie auf politischer / gesellschaftlicher Ebene dort verändern wollen.
- Sie haben eine Story, die ihre Botschaft vermittelt, entwickelt und verfilmt.
- Die Teilnehmer\*innen sind sensibilisiert in der Beurteilung von Filmen und Trailern.
- Sie können ihre Meinung medial transportieren.
- Die Teilnehmer\*innen sind motiviert, Medien zu nutzen, um Einfluss zu nehmen.

## Zielgruppe

- Die Zielgruppe des Workshops sind sogenannte bildungsbenachteiligte Jugendliche im Alter zwischen 13 und 18 Jahren.
- Der Workshop ist konzipiert für eine Gruppengröße von 6 – 16 Personen.

## Linktipps Filmdreh / Videoproduktion

WDR dok'mal [www1.wdr.de/kultur/film/dokmal/index.html](http://www1.wdr.de/kultur/film/dokmal/index.html)

Medienprojekt Wuppertal: FILMDEINFILM [filmdeinfilm.de/tipps-tricks](http://filmdeinfilm.de/tipps-tricks)

## Dauer

2×6 Zeitstunden (inkl. Pausen) an zwei Tagen

## Anforderungen an das Team

Zwei Teamer\*innen, mindestens eine\*r sollte Erfahrung mit Planung, Produktion und Schnitt von Videos haben.

## Aktivitäten

- 1 Begrüßung
- 2 Kennenlernen / Warm-up
- 3 Vorstellung des Seminarplans
- 4 Kommunikationsvereinbarungen
- 5 „Was nervt?“-Domino
- 6 Slogan entwickeln
- 7 Slogan-Präsentation und Abstimmung
- 8 Videoclip-Analyse
- 9 Brainstorming, Clustern, Mindmap
- 10 Story-Entwicklung
- 11 Verteilung der Aufgaben / Rollen
- 12 Schauspielübung
- 13 Casting: Schauspiel- und Kameraübung
- 14 Casting: Auswertung
- 15 Dreh-Planung
- 16 Tagesauswertung
- 17 Warm-up
- 18 Is' was?
- 19 Vorbereitung des Drehs
- 20 Filmdreh
- 21 Filmschnitt
- 22 Filmpremiere / Präsentation
- 23 Tages- / Workshopauswertung

## Materialliste

### Moderationsmaterial

- Pinnwände
- Flipchart mit ausreichend Papier
- Moderationskarten in verschiedenen Farben
- Flipchart-Marker (mehrfarbig)
- Kreppband
- Klebepunkte

### Technik

- Videokamera
- Fotokamera
- Laptop inkl. Videoschnittprogramm und Internetzugang
- Beamer
- Aktivboxen / Lautsprecher
- Smartphones der Jugendlichen

## Hinweis zur Technik

Für das Gelingen des Workshops sind mindestens eine gute Videokamera bzw. digitale Spiegelreflexkamera und ein schneller Schnittcomputer Voraussetzung.



# ZIM: ZIEL-INHALT-METHODE

# TAG 1

## KENNENLERNEN

|  | ZIEL  | INHALT   | METHODE  | MATERIAL   |
|--|---|--|--|--|
|  <b>1</b><br>8.00 Uhr<br>5 min | Die Teilnehmer*innen sind gut in den Workshop eingestiegen.                                     | <b>Begrüßung</b><br>Die Teamer*innen stellen sich vor und begrüßen die Jugendlichen.   |  | ▶ <b>Aktivität 1</b> , S. 18<br>⊕ Flipchart, Marker, Willkommensplakat   |
| <b>2</b><br>8.05 Uhr<br>15 min   | Die Teilnehmer*innen lernen einander kennen.  | <b>Kennenlernen/Warm-up</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Speed-Dating</li> <li>• Chart mit vier Ecken</li> <li>• Kabelsalat</li> <li>• Soziometrische Aufstellungen</li> </ul> | Einstiegs-Warm-ups<br>Soziometrische Aufstellung | ▶ <b>Aktivität 2</b> , S. 19<br>⊕ A4-Papier, Stifte<br> |
| <b>3</b><br>8.20 Uhr<br>5 min  | Die Jugendlichen kennen die Inhalte und geplanten Abläufe des Workshops.                        | <b>Vorstellung des Seminarplans</b><br>Der Zeitplan und Ablauf der Workshops (Seminarplan, Zeiten, Organisatorisches) werden geklärt.<br>Rückfragen der Teilnehmer*innen                   | Gespräch und Vortrag                             | ▶ <b>Aktivität 3</b> , S. 21<br>⊕ Seminarplan als Plakat oder auf Moderationskarten, Pinnwand  |
| <b>4</b><br>8.25 Uhr<br>10 min   | Die Teilnehmer*innen haben sich auf erwünschte Verhaltensweisen während des Workshops geeinigt. | <b>Kommunikationsvereinbarungen</b><br>Do's & Don'ts für das Seminar   | Kartenabfrage                                    | ▶ <b>Aktivität 4</b> , S. 22<br>⊕ Vorbereitete Fragen, Moderationskarten in 3 Farben, Flipchart-Marker                                     |

# TAG 1

## SELBSTREFLEXION / ENTWICKLUNG EINER MESSAGE

|  | ZIEL   | INHALT   | METHODE                           | MATERIAL   |
|--|--|--|-----------------------------------|--|
|  <b>5</b><br> 8.35 Uhr<br>30 min | Die Teilnehmer*innen tragen zusammen, was sie in ihrem Leben gerade nervt. Sie sammeln besonders wichtige Themen.          | <b>Themenfindung</b><br>Das Spiel „Was nervt?“-Domino wird erklärt und gespielt.<br>Auswertung: Wo liegen die Schwerpunkte?<br>Welche Themen eignen sich für eine Umsetzung als Film?    | „Was nervt?“-Domino<br>Diskussion |  ▶ <b>Aktivität 5</b> , S. 23<br>⊕ Moderationskarten und Flipchart-Marker |
| <b>6</b><br> 9.05 Uhr<br>15 min  | Die Teilnehmer*innen haben eine Message formuliert, die auf den Punkt bringt, was sie in ihrem Lebensumfeld ändern wollen. | <b>Slogan entwickeln</b><br>Die Teilnehmer*innen entwickeln in Kleingruppen eine positive Message in Form eines Slogans und benennen Adressat*innen.                                     | Kleingruppenarbeit                | ▶ <b>Aktivität 6</b> , S. 24<br>⊕ Moderationskarten, Flipchart-Marker<br> |
| <b>7</b><br> 9.20 Uhr<br>5 min   | Sie einigen sich auf einen gemeinsamen Slogan.   | <b>Slogan-Präsentation und Abstimmung</b><br>Die Slogans werden in der Gesamtgruppe präsentiert. Die Gruppe entscheidet darüber, welcher Slogan / welche Slogans verfilmt werden sollen. | Präsentation und Abstimmung       | ▶ <b>Aktivität 7</b> , S. 25<br>⊕ Flipchart, -Marker, Klebepunkte  |

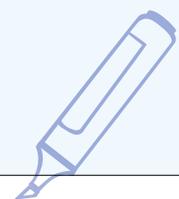
 Pause (9.25–9.40 Uhr)

## FILMANALYSE

|   | ZIEL   | INHALT  | METHODE   | MATERIAL  |
|---|--|---|---|---|
| <b>8</b><br> 9.40 Uhr<br>20 min | Die Teilnehmer*innen kennen die Stilmittel von Videoclips/Trailern und wissen, wie sie selbst vorgehen können. | <b>Videoclip-Analyse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Geh wählen“ – IG Metall</li> <li>• Roller Girl</li> </ul> Die Teilnehmer*innen arbeiten die Stilmittel (Texteinblendungen, Schnitt, Musik), Stories und Botschaften der Videos heraus. |  Präsentation und Analyse von zwei Videoclips.<br>Moderiertes Gespräch, Festhalten von Zwischenergebnissen | ▶ <b>Aktivität 8</b> , S. 26<br>⊕ Beamer, Computer, Flipchart, Marker |

# TAG 1

## ENTWICKLUNG EINER STORY UND EINES DREHBUCHS

|   | ZIEL  | INHALT   | METHODE   | MATERIAL  |
|---|---|--|---|---|
|  <p><b>9</b><br/>🕒 10.00 Uhr<br/>30 min</p> | <p>Die Teilnehmer*innen haben den Slogan mit ihrem Lebensumfeld verknüpft und Ideen gesammelt.</p>  | <p><b>Brainstorming, Clustern, Mindmap</b></p> <p>Der Slogan ist Basis für ein Brainstorming. Die Jugendlichen überlegen, in welchen Situationen in ihrem Leben das Thema sie persönlich betrifft. Die Ideen werden geclustert und/oder eine Mind-Map wird erstellt.</p>   | <p>Brainstorming,<br/>Clustern, Mindmap</p>                                   | <p>▶ <b>Aktivität 9</b>, S. 27<br/>⊕ Flipchart, Marker,<br/>Moderationskarten</p>                                        |
| <p><b>10</b><br/>🕒 10.30 Uhr<br/>40 min</p>   | <p>Die Teilnehmer*innen haben eine Story, die ihre Message vermittelt, von Anfang bis zum Ende entwickelt und strukturiert. Sie können ihren Film planen.</p> <p>Sie lernen ihre Meinung medial auszudrücken.</p> | <p><b>Story-Entwicklung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strukturierung mit Hilfe von „Anfang – Mitte – Ende“.</li> <li>• Die Teilnehmer*innen entwickeln drei Szenenideen und erste Texte</li> <li>• Der Slogan vom Anfang wird überprüft und mit der Filmidee abgeglichen.</li> <li>• Am Ende wird die Idee auf Realisierbarkeit geprüft.</li> </ul> | <p>Anfang – Mitte – Ende</p> <p>Slogan-Check ✓</p> <p>Pragmatiker-Check ✓</p> | <p>▶ <b>Aktivität 10</b>, S. 28<br/>⊕ Vorbereiteter<br/>Flipchartbogen,<br/>Moderationskarten,<br/>Flipchart-Marker</p>  |

## ROLLENAUFTEILUNG

|   | ZIEL   | INHALT  | METHODE                                | MATERIAL   |
|---|--|---|--|--|
| <p><b>11</b><br/>🕒 11.10 Uhr<br/>10 min</p> | <p>Die Teilnehmer*innen nehmen ihre Stärken wahr und entscheiden sich für eine Aufgabe bzw. Rolle während des Filmdrehs.</p> | <p><b>Verteilung der Aufgaben/Rollen</b></p> <p>Aufteilung in Kleingruppen in den Bereichen: Regie, Schauspiel und Kamera, ggf. Social Media und weitere.</p> | <p>Moderiertes<br/>Gruppengespräch</p> | <p>▶ <b>Aktivität 11</b>, S. 29<br/>⊕ Flipchart, Flipchart-Marker</p>  |

# TAG 1

## KAMERA- UND SCHAUSPIELWORKSHOP

🕒 Mittagspause (11.20–12.15 Uhr)

|  | ZIEL  | INHALT  | METHODE   | MATERIAL  |
|--|---|---|---|---|
| <p>📌</p> <p><b>12</b></p> <p>🕒 12.15 Uhr<br/>20 min</p>                              | Die Teilnehmer*innen sind aktiviert und verlieren ihre Scheu vor Schauspielübungen. | <p><b>Der gemeinsame Brief</b></p> <p>In dieser Schauspielübung wärmen die Teilnehmer*innen sich auf. Sie erfinden gemeinsam einen Brief, sprechen den Text und üben emotionalen Ausdruck.</p>  | Schauspielübung<br>„Der gemeinsame Brief“           | <p>▶ <b>Aktivität 12</b>, S. 30</p> <p>📌</p>  |
| <p><b>13</b></p> <p>🕒 12.35 Uhr<br/>5 min</p> <p>🕒 12.40 Uhr<br/>40 min</p> <p>📌</p> | Die Teilnehmer*innen haben erste Dreherfahrungen und Erfolgserlebnisse gesammelt.   | <p><b>„Casting“ – Dreh-Übung: Erklärung</b></p> <p>Als Übung wird eine Szene aus der selbst entwickelten Story gedreht. Die Teilnehmer*innen werden in Kleingruppen eingeteilt mit je mindestens einer Person aus Kamera, Schauspiel und Regie.</p> | Vortrag und Aufteilung in Gruppen                   | <p>▶ <b>Aktivität 13</b>, S. 31</p> <p>⊕ Smartphones der Jugendlichen bzw. Kamera(s), ggf. Requisiten</p>  |
| <p>🕒 13.20 Uhr<br/>10 min</p> <p>😊</p>   |   | <p><b>Durchführung</b></p> <p>Die Kleingruppen verfilmen jeweils selbstständig die ausgewählte Szene mit ihren Smartphones. Sie agieren in ihren Rollen aus Regie, Schauspiel und Kamera.</p>   | Dreh-Übung „Casting“                                |   |
|  |   | <p><b>Präsentation</b></p> <p>Jede Gruppe präsentiert ihre Szene. Die Teilnehmer*innen feiern ihre Ergebnisse.</p>  | Präsentation über Smartphones an mehreren Stationen | <p>▶ <b>Aktivität 13</b>, S. 31</p> <p>⊕ Smartphones oder Computer und Beamer</p>   |

# TAG 1

## VORBEREITUNG DREHTAG

|  | ZIEL   | INHALT   | METHODE  | MATERIAL  |
|--|--|--|--|---|
|  <p><b>14</b><br/>🕒 13.30 Uhr<br/>10 min</p> | <p>Die Teilnehmer*innen kennen ihre Aufgaben für den Dreh.</p>   | <p><b>Auswertung „Casting“</b></p> <p>In der Auswertung der Filme aus der Übung können die Stärken der Teilnehmer*innen herausgearbeitet werden. Die Kameraführung kann analysiert und weiterentwickelt werden. Die Aufgabenverteilung wird überdacht und für den Dreh am nächsten Tag festgehalten.</p> | <p>Auswertung, moderiertes Gespräch, Feedback-Regeln</p> | <p>▶ <b>Aktivität 14</b>, S. 32<br/>⊕ Flipchart, Marker</p>  |
| <p><b>15</b><br/>🕒 13.40 Uhr<br/>10 min</p>  | <p>Die Teilnehmer*innen sind auf den kommenden Tag vorbereitet.</p> <p>Sie haben offene Fragen geklärt und haben Aufgaben und Rollen verteilt.</p> | <p><b>Dreh-Planung</b></p> <p>Der Dreh am nächsten Tag wird organisiert und geplant. Es werden weitere Rollen verteilt wie z. B. Requisite, Maske, Location-Scout etc.</p>   | <p>Moderiertes Gespräch</p>                              | <p>▶ <b>Aktivität 15</b>, S. 33<br/>⊕ Flipchart, Marker</p>   |
| <p><b>16</b><br/>🕒 13.50 Uhr<br/>10 min</p>  | <p>Die Teilnehmer*innen reflektieren den Workshoptag und benennen Lob und Kritik.</p>  | <p><b>Tagesauswertung</b></p> <p>Die Teilnehmer*innen schauen auf die Aktivitäten des Workshop-Tages im Gesamtzusammenhang zurück und reflektieren Positives und Negatives.</p>                                      | <p>Koffer – Mülleimer – Fragezeichen-Auswertung</p>      | <p>▶ <b>Aktivität 16</b>, S. 34<br/>⊕ Moderationskarten, Flipchart-Marker</p>   |

🕒 Ende Tag 1

# TAG 2

## EINSTIEG IN DEN TAG

|  | ZIEL  | INHALT   | METHODE                                  | MATERIAL  |
|--|---|--|--|---|
|  <b>17</b><br>8.00 Uhr<br>15 min | Die Teilnehmer*innen sind wach und starten mit Energie in den Workshoptag.                | <b>Warm-up</b><br>Vorstellung des Tagesplans und des Zeitrahmens   | Warm-up Pinguin und Kranich oder Toaster | ▶ <b>Aktivität 17</b> , S. 35  |
|  <b>18</b><br>8.15 Uhr<br>15 min | Die Teilnehmer*innen bringen Ideen und Fragen ein. Sie kennen Ablauf und Ziele des Tages. | <b>Is' was?</b><br>In einer „Is' was?“ Runde wird geklärt, wie die Motivation bei den Teilnehmer*innen ist. Der Tagesablauf wird besprochen. Neue Ideen können eingebracht werden.                             | Is' was?-Austauschrunde                  | ▶ <b>Aktivität 18</b> , S. 36<br>⊕ Seminarplan, Flipchart, Marker   |
|  <b>19</b><br>8.30 Uhr<br>20 min | Der Filmdreh ist vorbereitet.   | <b>Vorbereitung des Drehs</b><br>Die Teilnehmer*innen bereiten in Kleingruppen (Regie, Schauspiel, Kamera ...) den Filmdreh vor, unterstützt von den Teamer*innen, die inhaltliche und technische Tipps geben. | Kleingruppenarbeit                       | ▶ <b>Aktivität 19</b> , S. 37<br>⊕ Kamera(s), Papier, Stifte, Requisiten, Kostüme, Schminke                       |

 Pause (8:50–9:00 Uhr)

## DREHARBEITEN

|   | ZIEL   | INHALT  | METHODE  | MATERIAL  |
|---|--|---|----------|---|
|  <b>20</b><br>9.00 Uhr<br>120 min | Die Teilnehmer*innen setzen ihre Geschichte als etwa 2-minütigen Videoclip um. | <b>Filmdreh</b><br>Die Teilnehmer*innen drehen Szene für Szene ihres Videoclips, und agieren dabei innerhalb ihrer Rollen von Regie, Schauspiel, Kamera, Social-Media-Redaktion, Making of etc. Die Teamer*innen unterstützen die Jugendlichen. | Filmdreh | ▶ <b>Aktivität 20</b> , S. 38<br>⊕ Kameras, Requisiten, Schminke etc.  |

# TAG 2

## SCHNITT UND VORBEREITUNG DER PRÄSENTATION

|   | ZIEL   | INHALT  | METHODE            | MATERIAL   |
|---|--|---|--------------------|--|
| <p><b>21</b></p> <p>🕒 11.00 Uhr<br/>120 min</p> <p>inkl. Mittagspause</p> | <p>Die Teilnehmer*innen kennen filmische Gestaltungsmittel, haben erste Erfahrungen mit Schnittprogrammen und Präsentationsvorbereitungen gesammelt.</p> | <p><b>Filmschnitt</b></p> <p>Schnitt des Films und Vorbereitung der Präsentation. In dieser Phase teilt sich die Gruppe in zwei Kleingruppen auf. Die Schnitt-Kleingruppe schneidet mit dem/der Filmteamer*in den Film, die andere Gruppe bereitet die Präsentation des Films und ggf. Social Media Aktivitäten vor. Während dieser Phase wird eine Mittagspause gemacht.</p> | <p>Filmschnitt</p> | <p>▶ <b>Aktivität 21</b>, S. 39</p> <p>⊕ Computer mit Schnittprogramm, Beamer, Kamera, ggf. 2. Computer mit Internetzugang</p>  |

## PRÄSENTATION UND REFLEXION

|  | ZIEL   | INHALT   | METHODE  | MATERIAL  |
|--|--|--|--|---|
| <p><b>22</b></p> <p>🕒 13.00 Uhr<br/>30 min</p> | <p>Die Teilnehmer*innen präsentieren, feiern und reflektieren ihren Film, ihre Erfahrungen und das Gelernte.</p>   | <p><b>Filmpräsentation</b></p> <p>Der Videoclip wird im Jugendzentrum / in der Schule präsentiert und ggf. im Internet / auf Social Media-Kanälen veröffentlicht, evtl. auch Fotos und ein kurzes Making of. Die Teilnehmer*innen feiern ihr Ergebnis. In einer anschließenden Diskussion wird der Transfer hergestellt, wie dieses Video eine öffentliche Debatte anstoßen kann und inwiefern die Aufgabenstellung gut umgesetzt wurde.</p> | <p>Präsentation, Diskussion</p>  | <p>▶ <b>Aktivität 22</b>, S. 40</p> <p>⊕ Beamer, Soundanlage</p>                      |
| <p><b>23</b></p> <p>🕒 13.30 Uhr<br/>30 min</p> | <p>Die Teilnehmer*innen haben sowohl den Tag als auch das gesamte Seminar reflektiert und sowohl Lob als auch Kritik formuliert. Offene Fragen sind geklärt.</p> | <p><b>Tages- /Workshopauswertung</b></p> <p>Mit Auswertungsmethoden nach Wahl werden der Tag und der gesamte Workshop reflektiert. Jugendliche können noch offene Fragen klären. Gemeinsamer Abschluss</p>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Koffer – Mülleimer – Fragezeichen</li> <li>• Fünf Finger-Auswertung</li> <li>• Zielscheibe</li> </ul> | <p>▶ <b>Aktivität 23</b>, S. 41</p> <p>⊕ Flipchart, Marker, A4-Papier, Klebpunkte</p> |

🕒 Ende Tag 2



# AKTIVITÄTEN & ARBEITSMATERIALIEN

## Begrüßung

Zeit ⌚ 5 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen sind gut in den Workshop eingestiegen.

Methode Begrüßung, Willkommensplakat

Material ⊕ Flipchart, Marker

# ▶ AKTIVITÄT 1

## INHALT

Die Teamer\*innen schaffen eine angenehme Atmosphäre zum Start in den Tag.

## ABLAUF

Die Teamer\*innen haben den Raum vorbereitet und ein Willkommensplakat geschrieben/gezeichnet. Eventuell läuft zum Ankommen leise Musik.

Die Teamer\*innen begrüßen die Teilnehmer\*innen freundlich und stellen sich selbst kurz und knapp vor.



Beispiel für ein Willkommensplakat

## Kennenlernen / Warm-up

Zeit ⌚ 15 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen  
lernen einander kennen.

Methode Speed-Dating, Chart  
mit vier Ecken, Kabel-  
salat, soziometrische  
Aufstellungen

Material ⊕ A4-Papier, Stifte

## ▶ AKTIVITÄT 2

### METHODEN ZUM KENNENLERNEN

#### Speed-Dating

Die Teilnehmer\*innen sitzen sich in zwei Reihen in Paarkonstellation gegenüber. Die Aufgabe ist, dass alle ihre jeweiligen Partner\*innen innerhalb von drei Minuten kennenlernen. Nach drei Minuten rückt eine Reihe einen Platz weiter, so dass jede\*r nach und nach mit möglichst vielen Teilnehmer\*innen kurz gesprochen hat. Die Teamer\*innen stoppen die Zeit und fordern jeweils zur neuen Runde auf.

Vorteil: Die Jugendlichen lernen sich cliquenübergreifend sehr schnell kennen, weil sie miteinander kommunizieren und interagieren. So können mögliche Hemmschwellen überwunden werden.

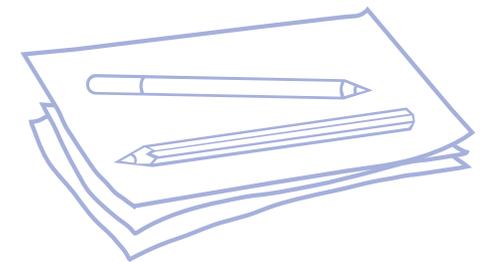
Hinweis: Für die jeweiligen Speed-Dating Runden können Fragestellungen oder Themen vorgegeben werden, wie z. B. Hobbies, Lieblingsfilme, Familie, etc.

#### Chart mit vier Ecken

In jede Ecke eines DIN A4 Papiers zeichnen die Teilnehmer\*innen ein Motiv zu den Themen „Mein Lieblingsspielzeug als Kind“, „Mein Lieblings-Superheld“, „Mein letzter Urlaub“, „Was ich nicht mag“. Für das Zeichnen sollte eine Zeitvorgabe von 5–10 Minuten gegeben werden. Im Anschluss gehen die Teilnehmer\*innen mit ihren Zeichnungen vor sich durch den Raum und tauschen sich über ihre Bilder aus.

Vorteil: Durch die Zeichnungen entstehen interessante Gespräche und die Teilnehmer\*innen lernen sich schnell kennen.

Hinweis: Diese Methode eignet sich vor allem für größere Gruppen, die sich noch nicht kennen.



## AKTIVITÄT 2

### METHODEN ZUM KENNENLERNEN

#### Soziometrische Aufstellungen

Dieses Positionierungs-Format eignet sich als Einführung in das Film-Thema. Teamer\*innen und Teilnehmer\*innen können sich spielerisch über den Inhalt des Workshops austauschen und Schwerpunkte innerhalb der Gruppe herausfinden.

Das Spiel funktioniert so: Der Raum ist eine Skala – eine Seite des Raums bedeutet „Ich stimme zu“ – die andere Seite bedeutet „Ich stimme nicht zu“. Ein\*e Teamer\*in ruft Sätze in die Gruppe und – je nach Zustimmung oder Ablehnung – positionieren sich die Teilnehmer\*innen innerhalb des Raums.

Folgende Sätze eignen sich für diese Methode:

- „Ich lache und weine bei romantischen Komödien.“
- „Ich fiebere mit bei Dokumentationen und Nachrichten.“
- „Ich schreie bei Horrorfilmen.“
- „Wenn ich mein Leben verfilmen würde, wäre das ein Actionfilm/ Komödie/Drama etc.“
- „Ich schaue jede Staffel Germanys Next Top Model/Game of Thrones etc.“

Bei folgenden Sätzen handelt es sich um Gegensatzpaare, die sich dafür eignen, Erfahrungen abzufragen und Interessen für die Filmproduktion herauszufinden:

- „Ich habe selber schon Filme gedreht“ versus „Ich hab noch nicht mal ein Smartphone“
- „Ich würde gerne hinter der Kamera stehen“ versus „Ich würde gerne vor der Kamera stehen“

Vorteil: Diese Methode ist bewegungsreich, ermöglicht einen spontanen Austausch über Interessen, Erfahrungen und Erwartungen an den Workshop.

Hinweis: Wichtig ist, dass die Teamer\*innen die Ergebnisse auswerten, Besonderheiten feststellen, bei einzelnen Personen nachhaken, kurze Gespräche moderieren, um die Relevanz für den Workshop klar zu machen.

### WARM-UP

#### Kabelsalat

Das Spiel funktioniert wie „Obstsalat“, allerdings wählt man Begriffe aus dem Film-Bereich, wie z. B. Kamera, Mikrofon, Stativ, etc. Jede\*r Teilnehmer\*in wird einem der Begriffe zugeteilt. Alle sitzen in einem Sitzkreis, in dem ein Stuhl fehlt. Eine\*r steht in der Mitte und sagt: „Ich mache einen Kabelsalat mit Kameras/Mikros/Stativen etc.“ Die betroffenen Personen müssen aufstehen und sich mög-

lichst schnell einen neuen Platz suchen. Eine\*r bekommt keinen Platz und muss in der Mitte einen neuen Kabelsalat machen. Es ist auch möglich einen Kabelsalat mit mehreren oder allen Kategorien zu machen.

Vorteil: Diese Methode ist sehr lustig, führt spielerisch das Filmthema ein, die Teilnehmer\*innen bewegen sich und werden wach.

Hinweis: Diese Methode eignet sich für Gruppen, in denen sich die Teilnehmer\*innen bereits kennen und wo keine Kennenlern-Phase nötig ist.



## Vorstellung des Seminarplans

**Zeit** ⌚ 5 min

**Ziel** Die Jugendlichen kennen die Inhalte und geplanten Abläufe des Workshops.

**Methode** Gespräch und Vortrag

**Material** ⊕ Flipchart oder Pinnwand und Moderationskarten und Marker

## ▶ AKTIVITÄT 3

### INHALT

Die Teamer\*innen stellen anhand eines Plakats den geplanten Ablauf und die Inhalte des Workshops vor.

### ABLAUF

Anhand eines vorbereiteten Plakats oder mit Moderationskarten wird der Ablauf der zwei Workshop-Tage übersichtlich vorgestellt. Dabei werden die Ziele des Workshops verdeutlicht, Seminarzeiten und Pausen geklärt.

Weitere organisatorische Fragen werden geklärt. Die Teilnehmer\*innen können Rückfragen stellen.



↔ Beispiel für ein Seminarplan-Plakat ↔

# Kommunikationsvereinbarungen

**Zeit** ⌚ Je nach Methode  
10 bis 30 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen haben sich auf erwünschte Verhaltensweisen während des Workshops geeinigt.

**Methode** Kartenabfrage

**Material** ⊕ Vorbereitete Fragen, Moderationskarten in 3 Farben, Flipchart-Marker

## AKTIVITÄT 4

### INHALT

Mittels einer Kartenabfrage erarbeiten die Teilnehmer\*innen selbst Regeln für den Umgang miteinander während des Workshops.

### ABLAUF

#### Kartenabfrage

Die Teamer\*innen stellen den Teilnehmer\*innen nacheinander die folgenden Fragen: „Was wünscht ihr euch für heute?“, „Was soll auf keinen Fall passieren?“, „Das bringe ich für das Gelingen des Workshops mit“. Die Fragen sollten zusätzlich auf einem Flipchart oder auf Karten visualisiert werden. Die Antworten werden von den Teilnehmer\*innen oder von den Teamer\*innen auf eine Karte geschrieben und für alle sichtbar unter die jeweilige Frage an eine Pinnwand gehängt. Abschließend kann man bei den Antworten zum Gelingen des Workshops abfragen, mit welchen Umgangsformen oder Verhaltensregeln alle einverstanden sind. Diese können dann als Vereinbarung für den Workshop gelten, an die sich alle halten wollen.



#### Moderationskarten beschriften

Den Jugendlichen sollte vorab kurz erklärt werden, 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





## Slogan entwickeln

**Zeit** ⌚ 15 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen haben eine Message formuliert, die auf den Punkt bringt, was sie in ihrem Lebensumfeld ändern wollen.

**Methode** Kleingruppenarbeit

**Material** ⊕ Flipchart und Marker

## ▶ AKTIVITÄT 6

Aus den Themen des „Was nervt?“-Dominos suchen die Teilnehmer\*innen die für sie wichtigsten Themen heraus. Sie bilden Kleingruppen, die sich mit den jeweiligen Themen beschäftigen. Sie entwickeln eine kurze Message, die enthält, was sich ändern

soll. Diese Message soll die Form eines Werbeslogans haben, der positiv und motivierend formuliert ist.

Die Teilnehmer\*innen überlegen, an welche Adressat\*innen sich ihre Message richten soll.



### INHALT

Die Teilnehmer\*innen arbeiten Slogans heraus, die aussagen, was sie in ihrem Lebensumfeld verbessern wollen.

### ABLAUF

Die Teamer\*innen erläutern die Aufgabenstellung und klären, ob jede\*r weiß, was mit „Slogan“ gemeint ist. Sie können zur Verdeutlichung einige Beispiele aus der Werbung benennen.

## Slogan-Präsentation und Abstimmung

**Zeit** ⌚ 5 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen haben sich für einen Slogan entschieden, den sie verfilmen wollen.

**Methode** Präsentation und Klebepunkt-Abstimmung

**Material** ⊕ Flipchart und Marker

## ▶ AKTIVITÄT 7

### ABLAUF

Die Slogans der verschiedenen Kleingruppen werden auf Moderationskarten oder auf einen Flipchartbogen geschrieben und in der Gesamtgruppe präsentiert.

Die Gruppe entscheidet darüber, welcher Slogan/welche Slogans verfilmt werden sollen, zum Beispiel mittels Klebepunkt-Methode.

### Klebepunkt-Abstimmung

Jede\*r Teilnehmer\*in erhält eine bestimmte Anzahl Klebepunkte (1–3 werden empfohlen), die sie dann jeweils zu den Slogans kleben, die sie am besten finden. Der Slogan mit den meisten Punkten gewinnt. Bekommt jede\*r mehrere Klebepunkte, können diese auf mehrere Slogans verteilt oder nur einem einzigen zugeordnet werden.

### INHALT

Die Teilnehmer\*innen entscheiden sich gemeinsam für einen Slogan, den sie filmisch umsetzen wollen. Er drückt aus, was sie in ihrem Lebensumfeld ändern wollen.



# Videoclip-Analyse

Zeit ⌚ 20 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen kennen die Stilmittel von Videoclips und Trailern und wissen, mit welchen Stilmitteln sie arbeiten werden.

Methode Filmpräsentation und Analyse

Material ⊕ Computer, Beamer, Flipchart, Marker

## INHALT

In dieser Methode schauen die Teilnehmer\*innen in der Großgruppe zwei Videoclips an und besprechen das Gesehene anhand von Fragen.

# AKTIVITÄT 8

## ABLAUF

Vor der Analyse der Videoclips stellen die Teamer\*innen die Frage, ob Filme immer eine Message haben. Die Videos werden mit der Fragestellung geschaut, welche Message sie senden. In der Analyse moderieren die Teamer\*innen die Diskussion und visualisieren die Ergebnisse schriftlich. Am Ende der Analyse sollte klar werden, welche Stilmittel die Teilnehmer\*innen selbst anwenden werden bei der Produktion ihres Videos: z. B. Texteinblendungen, Ausschnitte aus der Story (Höhepunkte) und Musik.

### Videoclip-Analyse: „Geh wählen!“/IG Metall

Link zum Videoclip:

[www.youtube.com/watch?v=c50cTVq-Zp4](http://www.youtube.com/watch?v=c50cTVq-Zp4)

### Leitfragen

- Was ist die Message in diesem Videoclip?
- Wie wird die Message vermittelt? Welche Stilmittel werden eingesetzt?

Vorteile: Der Videoclip ist gleichzeitig politisch und lustig.

### Trailer-Analyse: Roller Girl

Link zum Trailer:

[www.youtube.com/watch?v=2-xlUPfUp9E](http://www.youtube.com/watch?v=2-xlUPfUp9E)

Dieser Filmtrailer erzählt eine Story, daher sind folgende Fragen möglich:

- Was ist die Story des Films?
- Wie wird die Story vermittelt? / Welche Ausschnitte aus der Story werden gezeigt?
- Welche Message vermittelt der Film?



Vorteile: Besonders an dem Film ist, das er eine rebellierende Heldin als Protagonistin hat. Es ist eine Diskussion über Gender-Stereotype in Filmen möglich.

Hinweis: Die Filme vorher auf den Abspielrechner herunterladen, denn das Internet könnte zu langsam sein!

### Ergebnisse/Stilmittel, die die Teilnehmer\*innen selbst einsetzen sollen/können:

- Vermittlung der Message über Texttafeln
- Einblendung von Texttafeln, die Kernaussagen des Filmes beschreiben
- Dramatisierung durch Musik

## Brainstorming, (Clustern, Mindmap)

**Zeit** ⌚ 30 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen haben den Slogan mit ihrem Lebensumfeld verknüpft und Ideen gesammelt.

**Methode** Brainstorming, Clustern, Mindmap

**Material** ⊕ Flipchart, Marker, Moderationskarten

### INHALT

Die Message bzw. der Slogan ist Basis für ein Brainstorming. Die Jugendlichen überlegen, in welchen Situationen in ihrem Leben das Thema sie persönlich betrifft. Die Ideen werden geclustert und/oder eine Mindmap wird erstellt. Dies ist Basis für die Entwicklung der Story und Bild-Ideen (► Aktivität 11).

## AKTIVITÄT 9

### ABLAUF

#### Brainstorming (ca. 10–15 min)

Brainstorming ist eine sehr bekannte Kreativitätsmethode. Kommentarlos und ohne Wertung werden dabei spontane Einfälle gesammelt und aufgeschrieben, zum Beispiel auf Moderationskarten. Jede Idee zählt gleich viel.

Der Slogan wird sichtbar aufgehängt und noch einmal laut vorgelesen. Dann wird eine konkrete Frage gestellt, zum Beispiel: „In welchen Situationen in deinem Leben betrifft dich das Thema?“ Alle können ihre Assoziationen äußern, diese werden von den Teamer\*innen auf Moderationskarten festgehalten. In dieser Phase findet keinerlei Kommentierung statt.

#### Clustern (ca. 10–15 min)

Anschließend werden die Karten auf dem Tisch oder Boden ausgelegt und gemeinsam geclustert. Das bedeutet, dass die inhaltlich ähnlichen oder verwandten Ideen nahe zusammengelegt bzw. zusammen an der Pinnwand aufgehängt werden, so dass vermutlich mehrere thematische „Cluster“ entstehen, für die ggf. Oberbegriffe gefunden werden können.

#### Mindmap (ca. 10–15 min)

Alternativ können die Teilnehmer\*innen gemeinsam mit den Teamer\*innen aus den Begriffen des Brainstormings auch eine Mindmap erstellen. Dabei wird in die Mitte der Tafel oder eines großen Flipchart-Papiers im Querformat ein Begriff bzw. der Slogan geschrieben und eingekreist. Von dem Kreis ausgehend können nun in alle Richtungen „Äste“ gezeichnet werden, die bestimmte Bereiche oder Themen geschrieben werden, die beim Brainstorming genannt wurden. Diese Äste können sich verzweigen und so können die Ideen weiter ausdifferenziert oder konkretisiert werden.



# Story-Entwicklung

**Zeit** ⌚ 40 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen haben eine Story entwickelt und strukturiert, die ihre Message vermittelt und können ihren Film planen.

**Methode** Anfang – Mitte – Ende, Slogan-Check, Pragmatiker-Check

**Material** ⊕ Vorbereiteter Flipchartbogen, Moderationskarten, Flipchart-Marker

## INHALT

Auf der Basis des gesammelten Materials entwickeln die Teilnehmer\*innen eine Story mit drei Szenenideen und überprüfen diese inhaltlich und pragmatisch.

# AKTIVITÄT 10

## ABLAUF

### Anfang – Mitte – Ende

Die Teilnehmer\*innen entwickeln eine Story mit drei Szenen. Die gesammelten Ideen werden besprochen, geclustert und in eine Reihenfolge gebracht, die für die Geschichte sinnvoll ist. Es muss deutlich werden, was am Anfang, in der Mitte und am Ende passiert.

Hier ist stringente und sensible Moderation nötig, damit die Teilnehmer\*innen nicht abschweifen, aber sich ernst genommen fühlen.

Die Teamer\*innen bereiten dafür einen Flipchartbogen vor, der folgende Struktur hat:

|        | Szenen       | Texttafeln |
|--------|--------------|------------|
| Anfang | Szenenidee 1 | „...“      |
| Mitte  | Szenenidee 2 | „...“      |
| Ende   | Szenenidee 3 | „...“      |
|        |              | Slogan     |

Die Szenenideen werden auf Moderationskarten geschrieben und gemeinsam in eine Reihenfolge gebracht und angepinnt. Parallel werden erste Texte entwickelt und auf Moderationskarten festgehalten. Diese werden in die Texttafel-Felder gepinnt.

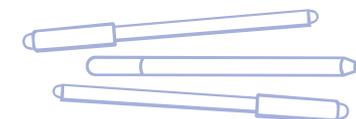
Vorteil: Die Teilnehmer\*innen haben ihre Idee klar und deutlich strukturiert und können den Dreh planen.

### Slogan-Check ✓

Am Ende des Films soll der Slogan eingeblendet werden. Da die Struktur jetzt feststeht, überlegen die Teilnehmer\*innen, ob ihr Slogan passend formuliert ist und ob ihre Story pointiert genug ist. Gegebenenfalls wird der Slogan verändert oder die Story angepasst.

### Pragmatiker-Check ✓

Wenn die Story erstmal klar geworden ist, beginnen die Überlegungen zu Drehort und Art und Weise der Durchführung. Im Pragmatiker-Check sollten diese Fragen geklärt werden. Hier werden Drehorte und Machart besprochen und festgelegt.



## Verteilung der Aufgaben / Rollen

**Zeit** ⌚ 10 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen nehmen ihre Stärken wahr und entscheiden sich für eine Aufgabe bzw. Rolle während des Filmdrehs.

**Methode** Moderiertes Gruppengespräch

**Material** ⊕ Flipchart, Marker

## INHALT

Die Jugendlichen teilen sich – möglichst nach ihren Stärken und Interessen – verschiedenen Aufgabenbereichen für den Filmdreh zu.

## ABLAUF

Im Gespräch werden die verschiedenen Aufgaben erklärt und die Stärken und Interessen der Jugendlichen besprochen („Was kannst du besonders gut?“, „Was würdest du gerne machen oder ler-

# AKTIVITÄT 11

nen?“). Es müssen vor allem die Bereiche Regie, Schauspiel und Kamera abgedeckt werden, weitere Aufgaben wie Maske, Requisiten und Continuity können hinzukommen. Gegebenenfalls sollten die Teamer\*innen die Jugendlichen dazu motivieren, bestimmte Aufgaben zu übernehmen. Die Aufgaben und zugeordneten Teilnehmer\*innen werden auf einem Flipchartbogen notiert.

Die Jugendlichen teilen sich – möglichst nach ihren Stärken und Interessen – verschiedenen Aufgabenbereichen zu. Es müssen alle Bereiche (Regie, Schauspiel und Kamera) abgedeckt werden, gegebenenfalls sollten die Teamer\*innen die Jugendlichen dazu motivieren, bestimmte Aufgaben zu übernehmen. Die Aufgaben und zugeordneten Teilnehmer\*innen werden auf einem Flipchartbogen notiert.

**Regie:** arbeitet mit den Schauspieler\*innen, setzt die Story um und achtet auf den Zeitplan.  
**Kamera:** Kameraführung, Bildgestaltung und Technik.

**Schauspieler\*innen:** agieren vor der Kamera.  
**Social Media:** Dokumentation über Fotos und Videos (evtl. auch Interviews während des Drehs).

Die Jugendlichen entscheiden darüber, ob sie den Entstehungsprozess im Internet über

Social Media-Kanäle (z.B. facebook, WhatsApp, Instagram etc.) teilen möchten und/oder ob sie ein Making of mit Fotos oder Videos erstellen wollen. Falls ja, wird ein\*e Teilnehmer\*in mit der Social Media-Betreuung und/oder dem Making of beauftragt. Er/sie erstellt Fotos oder Filme vom Prozess der Filmentstehung.

Die Teilnehmer\*innen übernehmen für ihre Aufgabe/Rolle die Verantwortung. Es können – je nach Gruppengröße – auch mehrere Jugendliche eine Aufgabe teilen.



## Schauspielübung „Der gemeinsame Brief“

Zeit ⌚ 20 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen  
sind aktiviert und haben  
Lust auf Schauspiel.

Methode Der gemeinsame Brief

Material -

### INHALT

Mit der Schauspielübung wärmen die Teilnehmer\*innen sich auf. Sie erfinden gemeinsam einen Brief, sprechen den Text und üben emotionalen Ausdruck.

### ABLAUF

#### 1. Schritt: Warm werden und Hemmungen verlieren

Die Teilnehmer\*innen stehen im Kreis und erzeugen einen Rhythmus aus Klatschen und Stampfen mit den Füßen. Ein\*e Teamer\*in beginnt mit einem Laut, den alle im Kreis wiederholen. Dieser Laut kann ein Schrei, ein kurzer Ausruf, ein Gesang, ein Grummeln etc.

## AKTIVITÄT 12

sein. Wichtig ist, dass der Laut im Rhythmus des Klatschens und Stampfens bleibt und alle den Laut chorisch wiederholen. Dann geht es reihum: Jede\*r Teilnehmende macht einen Laut, den alle im gemeinsamen Rhythmus wiederholen.

#### 2. Schritt: Einen gemeinsamen Brief erfinden

Die Gruppe erfindet gemeinsam einen (gesprochenen) Brief. Ein\*e Teamer\*in beginnt mit einem Halbsatz wie z. B. „Warum hast Du mir nicht gesagt, dass ...“. Die Person daneben vervollständigt den Satz, der/die Nächste beginnt einen neuen Halbsatz usw. Dann erfindet reihum jede\*r einen Halbsatz und so entsteht ein Brief, der mit der letzten Person im Kreis endet. Anschließend wird dieser Brief nochmals in derselben Reihenfolge wiederholt, solange, bis es ein flüssiger gemeinsam gesprochener Text ist.

#### 3. Schritt: Bewegung und Emotionen spielen

Jetzt beginnt die Gruppe durch den Raum zu gehen. Der Brief wird dabei wiederholt. Die Teilnehmer\*innen müssen dabei aufmerksam auf die Gruppe achten und zum richtigen Zeitpunkt ihren Halbsatz sagen.

Dann geben die Teamer\*innen für jede neue Runde Emotionen wie Wut, Spaß, Trauer etc. vor. Das heißt, der Brief wird geschrien, verlacht, betrauert etc. Wichtig ist, dass die Gruppe währenddessen in Bewegung bleibt und der/die Teamer\*in die Emotion überzeugend vorgibt.



Vorteil: Die Hemmungen sind gefallen, die Teilnehmer\*innen sind wach und aufmerksam, die Stimmung ist gelöst.

## Casting – Schauspiel- und Kameraübung

**Zeit** ⌚ 55 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen haben erste Dreherfahrungen und Erfolgserlebnisse gesammelt.

**Methode** Casting: Übungs-Filme erstellen und präsentieren

**Technik** ⊕ Smartphones der und Jugendlichen oder

**Material** Kamera(s), ggf. Requisiten, ggf. Computer und Beamer

## ▶ AKTIVITÄT 13

### ABLAUF

Die Übung wird erklärt, Rollen werden verteilt. Die Großgruppe entscheidet sich für eine Szene aus der gemeinsamen Story, die als Testlauf inszeniert und gefilmt wird. (5 min)

Die Kleingruppen aus 4–5 Personen drehen selbstständig dieselbe Szene mit ihren Smartphones und kommen nach 40 Minuten mit ihrem Material wieder. Die Teamer\*innen gehen von Gruppe zu Gruppe und geben Tipps und Unterstützung. Sie regen zum Beispiel an, verschiedene Kamera-Einstellungen und ihre Wirkung zu erproben (Informationen über Einstellungsgrößen finden sich zum Beispiel hier: [www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/bildgestaltung/einstellungsgroessen](http://www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/bildgestaltung/einstellungsgroessen))

Als Ergebnis werden die Varianten im Vergleich präsentiert. Durch das Agieren vor und mit der Kamera findet die Gruppe heraus, wer schauspielerisches Talent (und Mut, vor der Kamera zu agieren) hat. Außerdem findet die Gruppe heraus, welche Kamera-Einstellungen am besten funktionieren und welche Personen in Regie und Kameraführung begabt sind.

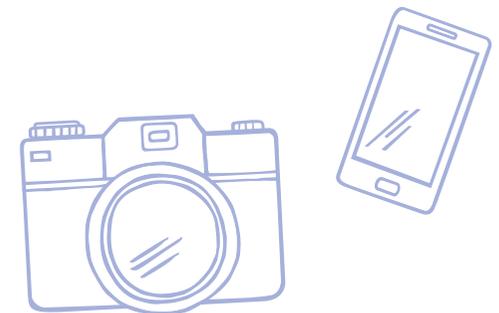
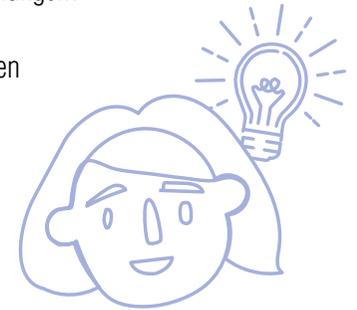
### Präsentation (10 min)

Da die Filme wahrscheinlich nicht auf die Schnelle auf Computer und Beamer übertragen werden können, können sie über die Smartphones an Stationen präsentiert werden. Die Teilnehmer\*innen können sich die Filme in Kleingruppen anschauen. Dabei sollen

sie auf die schauspielerischen Leistungen und die Kameraführung achten: Was ist besonders gut gelungen?

Vorteile: Beim Ausprobieren haben die Teilnehmer\*innen viel Spaß und können ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Sie finden selbstständig heraus, wie sie die Story verfilmen wollen.

Hinweis: Eventuell können Konkurrenzsituationen entstehen, die durch geschicktes, stärkeorientiertes Moderieren vermieden oder entschärft werden sollten.



### INHALT

Beim „Casting“ sollen die Teilnehmer\*innen spielerisch prüfen, wo ihre Stärken liegen und ob sie sich für die richtige Rolle in dem Filmprojekt entschieden haben. In Kleingruppen können sich die Teilnehmer\*innen ausprobieren in den Bereichen Regie, Schauspiel und Kamera.

## Casting – Auswertung

Zeit ⌚ 10 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen kennen ihre Aufgabe für den Dreh.

Methode Auswertung, moderiertes Gespräch

Material ⊕ Flipchart, Marker

### INHALT

Die Ergebnisse des Castings werden stärkeorientiert ausgewertet. Je nach Gruppe müssen vorher Feedback-Regeln geklärt werden, damit die Auswertung motivierend wirkt.

### ABLAUF

Wichtig ist, dass die Teamer\*innen in ihrer Moderation positive Fragen stellen: Was funktioniert besonders gut? Wer hat beim Dreh gemerkt, dass ihm/ihr eine Aufgabe besonders liegt? Meist sehen die Teilnehmer\*innen selbst, wer schauspielerisches Talent hat oder wer die Kamera besonders gut führte. Dies gilt es in der Moderation herauszufinden und festzuhalten. Vielleicht erge-

## AKTIVITÄT 14

ben sich nach der Übung Änderungen zur früheren Aufgabenverteilung. Am Ende sollte geklärt sein: Wer spielt wen? Wer macht Kamera? Wer übernimmt die Regie? Weitere Aufgaben (Requisite, Maske etc.) werden später verteilt (siehe ▶ Aktivität 15). Die Aufgaben- und Rollenverteilung wird schriftlich festgehalten.

### Feedback-Regeln

In Seminaren ist es wichtig, regelmäßig Feedback zu geben bzw. einzuholen. Mit Gruppen zu arbeiten ist immer ein Experiment. Meist hat man als Teamer\*in am Anfang eine Vorstellung, wie der Workshop laufen sollte. Er wird jedoch immer anders kommen, als man erwartet hat. Man weiß nicht, wie die Teilnehmenden „drauf sind“, was sie gerade beschäftigt, ob sie den Workshop gut finden. Deswegen ist es sehr wichtig, mit regelmäßigem Feedback zu arbeiten.

Für gelungenes Feedback gibt es einige Regeln, die zu beachten sich lohnt:

**1) Sind alle bereit?** Wenn es gerade Streit gab, sollte noch etwas gewartet werden, bis sich die Gemüter wieder beruhigt haben. Ansonsten kann das Feedback als Angriff wahrgenommen werden.

**2) 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“).

**3) 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“).

**4) 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 konstruktiv und hilft weiter.

**5) Positives zuerst:** Wenn die negative 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).

**6) Die Person direkt ansprechen:** Für die Person, die das Feedback bekommt, ist es komisch, wenn von ihr in der dritten Person gesprochen wird.

## Dreh-Planung

Zeit ⌚ 10 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen sind auf den kommenden Drehtag vorbereitet.

Methode Moderiertes Gespräch

Material ⊕ Flipchart, Marker



## ▶ AKTIVITÄT 15

### INHALT

Die Teamer\*innen planen und organisieren gemeinsam mit den Jugendlichen den Dreh am nächsten Tag.

### ABLAUF

Die Jugendlichen werden von den Teamer\*innen angeregt, selbst zu erarbeiten, woran noch zu denken ist. Es werden möglichst nach Interesse und Stärken weitere Aufgaben verteilt, wie z. B. Requisite, Maske, Kostüm, Aufnahmeleitung, Location-Scout, Stuntmen, organisatorische Planung, etc. Mögliche Drehorte werden ausfindig gemacht (ggf. mit Unterstützung der Teamer\*innen). Es sollte schriftlich festgehalten werden, wer welche Requisiten oder Kostüme mitbringt.

Die Teilnehmer\*innen wissen, was sie für den nächsten Tag organisieren und mitbringen müssen. Letzte Fragen werden geklärt.



### Tipps:

- Ein Ort, der sich als gute Kulisse eignet, ist sinnvoll und wichtig (Aufgabe der Location-Scouts, Ideen zu sammeln und auf Machbarkeit zu prüfen).
- Möglichst viele Aufgaben beim Dreh verteilen – auch Nebenrollen und Aufgaben wie z.B. Maske, die Spaß beim Dreh versprechen.

# Tagesauswertung

Zeit ⌚ 15 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen haben den Workshop tag reflektiert.

Methode Koffer-Mülleimer-Fragezeichen

Material ⊕ Moderationskarten, Flipchart-Marker

## ▶ AKTIVITÄT 16

### KOFFER – MÜLLEIMER – FRAGEZEICHEN

Auf dem Fußboden werden 3 unterschiedlich farbige Moderationskarten mit je einem Symbol (Koffer, Mülleimer, Fragezeichen) ausgelegt. Die Symbolik wird erklärt:

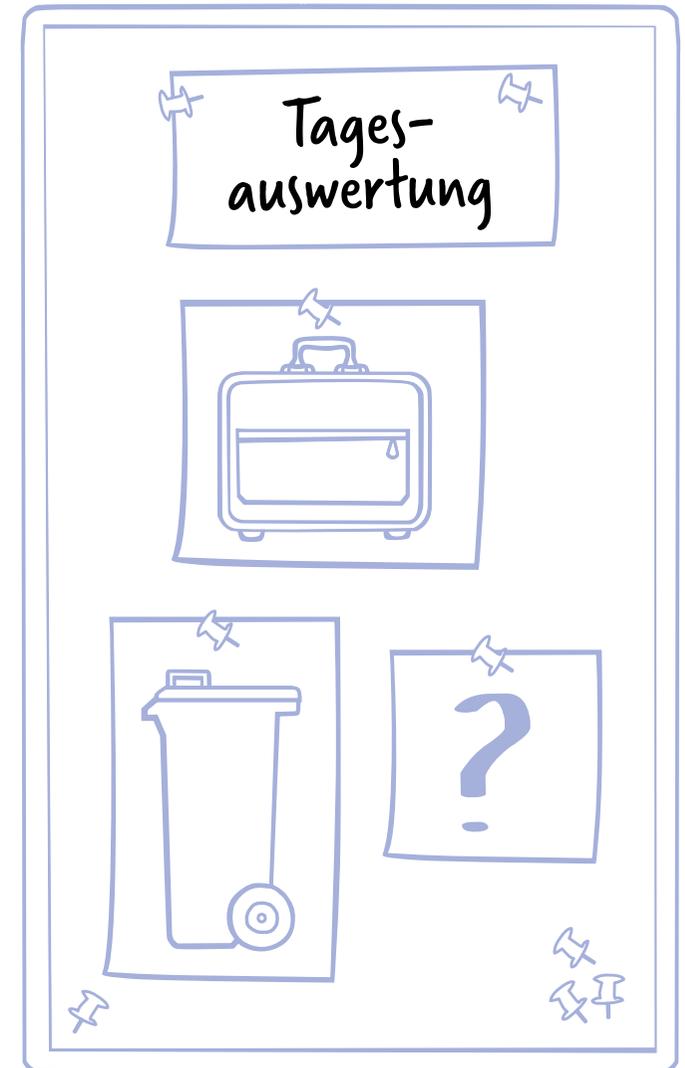
**Koffer:** Was habe ich mitgenommen, gelernt, was war neu und interessant, was hat Spaß gemacht?

**Mülleimer:** Was war nicht gut am Projekt? Was war langweilig und uninteressant?

**Fragezeichen:** Welche Fragen habe ich noch an die Moderatoren?

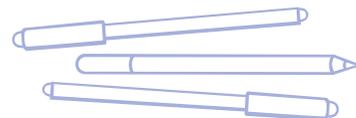
Jede\*r Teilnehmer\*in bekommt einen Stift und 3 Metaplan-Karten mit den entsprechenden unterschiedlichen Farben.

Jede\*r Teilnehmer\*in gibt eine schriftliche (anonyme und ehrliche) Beurteilung zu Moderatoren, Inhalten und Methoden ab. Die Karten werden eingesammelt und an einer Pinnwand aufgehängt, so dass alle sie lesen können. Die offenen Fragen werden geklärt.



### INHALT

Die Teilnehmer\*innen schauen auf die Aktivitäten des Workshop-Tages im Gesamtzusammenhang zurück und reflektieren Positives und Negatives.



## Warm-up

**Zeit** 🕒 15 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen sind aktiviert und starten mit Energie in den Workshop.

**Methode** Pinguin und Kranich, Toaster

**Material**

## AKTIVITÄT 17

Mit den Armen simulieren die Kraniche ihr Riesenmaul. Die Kraniche versuchen, die Pinguine zu berühren, woraufhin die Pinguine zu Kranichen werden und andere Pinguine jagen. Wichtig ist, dass am Anfang alle bis auf eine Person Pinguine sind, damit das Spiel länger dauert.

**Vorteile:** Die Gruppe wird albern und hysterisch. Die Hemmungen fallen.

### Toaster

In diesem Spiel stehen alle Teilnehmer\*innen im Kreis. Es geht darum, gewisse Gegenstände oder Tiere in einer 3er-Gruppe darzustellen. Es werden zunächst alle Figuren durch die Spielleitung eingeführt.

- Toaster – Person Mitte springt auf und ab; Nachbarn formen Toasterschlitze mit den Armen
- Elefant – Person in der Mitte bildet den Rüssel mit ihren Armen, Nachbarn bilden die Ohren
- Rührgerät – Person in der Mitte bildet die Halterung der Quirls; Nachbarn drehen sich auf der Stelle im Kreis. Usw. usf.

Ein\*e Teilnehmer\*in (anfangs die Spielleitung) steht in der Mitte und zeigt auf eine\*n Mitspieler\*in im Kreis und sagt eine Figur an, die dann möglichst schnell von der Person und ihren 2 Nachbarn\*innen dargestellt werden muss. Bei Nicht- bzw. sehr später Reaktion



oder falscher Darstellung geht die betroffene Person hinein, welche den Fehler verursachte.

Dieses Spiel lebt vom Erfindungsreichtum der Spielleitung (oder der Teilnehmer\*innen). Es sind weitere Figuren möglich und erwünscht, um die Spielfreude zu erhöhen.

## INHALT

Die Teamer\*innen wählen eine Warm-up-Methode aus für einen energiegeladenen Start in den Tag.

## ABLAUF

### Pinguin und Kranich

Dieses Fangspiel beginnt ab 10 Leuten Spaß zu machen, ideal sind jedoch größere Gruppen. Die Teilnehmer\*innen schlüpfen in die Rollen von Pinguinen und Kranichen. Pinguine müssen in sehr kleinen Schritten gehen und hohe Kreisch-Laute von sich geben. Kraniche können auch nur langsam gehen, allerdings mit sehr großen ausladenden Schritten. Sie machen tiefe Brummgeräusche.

## Is' was?

Zeit ⌚ 15 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen bringen Ideen und Fragen ein. Sie kennen Ablauf und Ziele des Tages.

Methode Is' was? – Austauschrunde

Material ⊕ Seminarplan, Flipchart, Marker

## ▶ AKTIVITÄT 18

### ABLAUF

Die Teamer\*innen fragen ab, wie die aktuelle Stimmungslage und Motivation der Teilnehmer\*innen ist, eingeleitet mit der Frage „Is' was?“. Es ist Raum für neue Ideen, Fragen zum Ablauf etc.

Sie besprechen den Ablauf und die Zeitplanung für den Tag.

Die Teamer\*innen weisen nochmals auf das übergreifende Ziel hin, dass es bei dem Film darum geht, einen politischen/gesellschaftlichen Verbesserungsvorschlag der Jugendlichen zu transportieren und so eine Message zu senden.

Unser Ziel bei dem Film ...

Is' was?

Fragen zum Ablauf?



## Vorbereitung des Drehs

Zeit ⌚ 20 min

Ziel Der Filmdreh ist vorbereitet.

Methode Kleingruppenarbeit

Technik ⊕ Kamera(s), Papier, und Stifte, Requisiten, Material Kostüme, Schminke, ...

# AKTIVITÄT 19

## INHALT

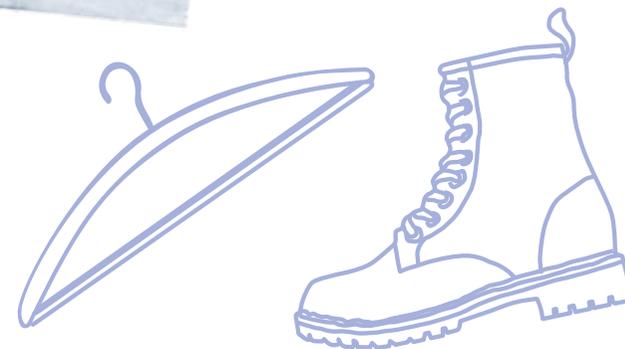
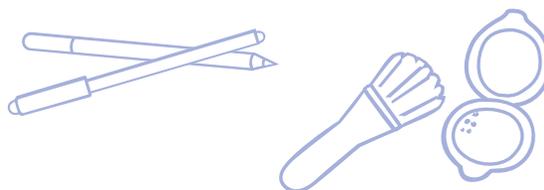
In Kleingruppen bereiten die Jugendlichen mit Unterstützung der Teamer\*innen den Drehtag vor.

## ABLAUF

Die Jugendlichen teilen sich nach Aufgabenbereich in Kleingruppen auf und bereiten alles für den Filmdreh vor:

Die Regie erstellt einen Drehplan (was wann gedreht, worauf ist zu achten), die Schauspieler\*innen proben ihre Szenen, die Kameraleute können letzte Fragen klären, die Requisiten werden gecheckt etc..

Die Teamer\*innen begleiten die Vorbereitungen unterstützend. Dabei empfiehlt es sich, wenn eine\*r sich auf Kamera/Technik und eine\*r sich auf Regie und Schauspiel und die Inhalte konzentriert.



## Filmdreh

Zeit ⌚ 120 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen setzen ihre Geschichte als etwa 2-minütigen Videoclip um.

Methode Filmdreh

Technik ⊕ Kamera(s),  
und Requisiten, Kostüme,  
Material Schminke etc.

## AKTIVITÄT 20

Dokumentation, etc. Sie werden dabei begleitet und unterstützt von den Teamer\*innen. Insgesamt sollte der Clip nicht länger als 2–3 Minuten dauern.

Die Teamer\*innen verteilen sich in den Schwerpunkten Film und Regie/Schauspiel/Inhalte. Während der/die Filmteamer\*in die Kameragruppe unterstützt bei Bildgestaltung und Technik, unterstützt der/die andere die Regie und das Schauspiel. Er/Sie achtet auf Kommunikationsprozesse, die inhaltliche Auseinandersetzung und die Umsetzung der Message.

### Linktipps zur Videoproduktion:

WDR dok'mal – Filmbildungsportal mit Glossar zu filmischen Mitteln, vielen Beispielen und Praxistipps zur Videoproduktion

[www1.wdr.de/kultur/film/dokmal/index.html](http://www1.wdr.de/kultur/film/dokmal/index.html)

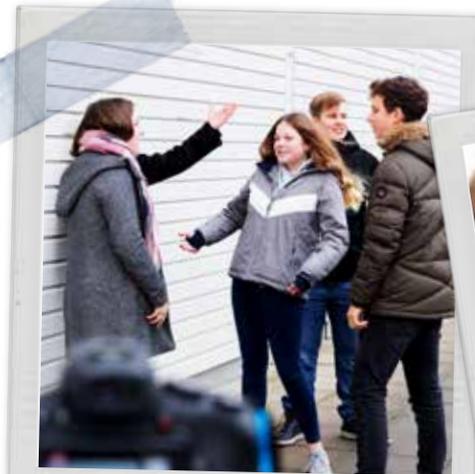
Medienprojekt Wuppertal: Tipps und Tricks für Filmdreh und -schnitt [filmdeinfilm.de/tipps-tricks](http://filmdeinfilm.de/tipps-tricks)

### INHALT

Die Szenen für den Film werden nach der Abfolge im Drehplan gedreht.

### ABLAUF

Die Teilnehmer\*innen drehen mit der Videokamera Szene für Szene ihres Videos, und agieren dabei möglichst selbstorganisiert innerhalb ihrer Rollen von Regie, Schauspiel, Kamera, Social-Media-



# Filmschnitt

Zeit ⌚ 120 min  
(inkl. Mittagspause!)

Ziel Die Teilnehmer\*innen kennen filmische Gestaltungsmittel, haben erste Erfahrungen mit Schnittprogrammen und Präsentationsvorbereitungen gesammelt.

Methode Filmschnitt

Technik ⊕ Computer mit Schnitt- und programm, evtl. zweiter

Material Computer mit Internetzugang, Beamer, Kamera

## ▶ AKTIVITÄT 21

### INHALT

Schnitt des Films und Vorbereitung der Präsentation

### ABLAUF

In dieser Phase teilt sich die Gruppe in zwei Kleingruppen auf. Die Schnitt-Kleingruppe schneidet mit dem/der Filmteamer\*in den Film, die andere Gruppe bereitet mit dem/der zweiten Teamer\*in die Präsentation des Films vor.

#### Kleingruppe Schnitt

Die/der Film-Teamer\*in schneidet mit der Kleingruppe den Film zusammen und erläutert dabei, was er/sie tut und warum. Der Prozess des Schneidens wird über Beamer live übertragen. So können die Teilnehmer\*innen den Prozess verfolgen und beurteilen, wie der Film geschnitten wird. Die Jugendlichen bestimmen die Gestaltung im Schnitt mit.

#### Kleingruppe Präsentation

Die andere Kleingruppe bereitet die Präsentation vor und arbeitet ggf. der Schnittgruppe zu.



### Social Media/Making of

Außerdem dokumentieren die Teilnehmer\*innen gegebenenfalls über Social Media (facebook, Snapchat o.ä.) den Stand des Projektes, indem sie Fotos vom Dreh posten. Sie entscheiden, welche Fotos oder Making-of-Filmschnipsel außerdem noch gezeigt werden sollen. Sie beraten darüber, ob sie ihren Videoclip im Internet öffentlich zugänglich machen möchten. Falls gewünscht, werden noch gezielt Einladungen ausgesprochen an die Adressat\*innen der Message.

Während dieser Phase findet die Mittagspause statt.



## Filmpräsentation

Zeit ⌚ 30 min

Ziel Die Teilnehmer\*innen präsentieren, feiern und reflektieren ihren Film, ihre Erfahrungen und das Gelernte.

Methode Präsentation und Diskussion

Technik ⊕ Beamer, Soundanlage  
und  
Material

## INHALT

Vorführung des fertiggestellten Videoclips im Jugendzentrum / in der Schule. Falls es so beschlossen wurde, wird der Clip parallel auf relevanten Internetseiten oder Social Media Kanälen veröffentlicht. Weiterhin können Fotos und evtl. ein kurzes Making of gepostet werden.

## AKTIVITÄT 22

### ABLAUF

Die Teilnehmer\*innen und eventuell hinzukommende Gäste betrachten gemeinsam ihren Videoclip via Beamer im Großformat. Sie feiern ihr Ergebnis und sind stolz darauf.



In einer anschließenden Diskussion wird der Transfer hergestellt, wie und ob dieses Video eine öffentliche Debatte anstoßen kann, ob die Aufgabenstellung also gut umgesetzt wurde.

Fragestellungen können zum Beispiel sein:

„Wie können wir mit diesem Video die größte Wirkung erzielen? Wie können die Jugendlichen an ihrem Thema weiterarbeiten, wie können die Einrichtungen sie unterstützen? Welche Personen, politischen und gesellschaftlichen Vertretungen können angesprochen und eingebunden werden, um die Ergebnisse zu präsentieren und Veränderungen zu bewirken?“

In einer Reflektionsrunde sprechen die Teilnehmerinnen über ihre Erfahrungen im Projekt. Im besten Fall haben die Jugendlichen im Projektverlauf erlebt, dass es möglich ist, ihre Meinung medial auszudrücken. Sie nehmen wahr, dass sie selbst etwas bewirken können und haben ihre Stärken kennengelernt.



# Tages- / Workshop- auswertung

**Zeit** ⌚ 30 min

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen haben den Tag und den gesamten Workshop reflektiert, Lob und Kritik formuliert sowie offene Fragen geklärt.

**Methode** Koffer-Mülleimer-Fragezeichen, Fünf Finger-Auswertung, Zielscheibe

**Material** ⊕ Flipchart, Marker, A4-Papier, Klebpunkte

## ▶ AKTIVITÄT 23

### INHALT

Mit Auswertungsmethoden nach Wahl werden der Tag und der gesamte Workshop reflektiert.

### ABLAUF

Der Tag und der gesamte Workshop werden mit je einer Auswertungsmethode reflektiert (oder beides wird zusammengenommen, je nach Zeitbudget). Die Teamer\*innen machen deutlich, dass sie ehrliche Meinungen hören wollen, um möglicherweise das Konzept weiter verbessern zu können.

Anschließend werden offene Fragen geklärt, gemeinsam aufgeräumt und Teamer\*innen und Teilnehmer\*innen verabschieden sich voneinander.

**Koffer – Mülleimer – Fragezeichen** (siehe ▶ Aktivität 19)

### 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/ihre Finger vor.

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

### Zielscheibe

Die Zielscheibe ist eine sehr schnelle und nonverbale Auswertungsmethode. Auf einen Flipchartbogen 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.



Das kam zu kurz!



So war die Atmosphäre!



Das hat mir gestunken!



Das habe ich gelernt!



Das war super!

## LINKTIPPS FILMDREH / VIDEO-PRODUKTION

WDR dok'mal – Filmbildungsportal mit Glossar zu filmischen Mitteln, vielen Beispielen und Praxistipps zur Videoproduktion

[www1.wdr.de/kultur/film/dokmal/index.html](http://www1.wdr.de/kultur/film/dokmal/index.html)

Medienprojekt Wuppertal: FILMDEINFILM – Tipps und Tricks für Filmdreh und -schnitt [filmdeinfilm.de/tipps-tricks](http://filmdeinfilm.de/tipps-tricks)

i

Dieses Workshopkonzept und alle Arbeitsmaterialien stehen als Druck-/Kopiervorlage unter [www.bpb.de/verstaerkerkonzepte/euremessage](http://www.bpb.de/verstaerkerkonzepte/euremessage) zum Download zur Verfügung.



## LITERATURHINWEISE

Bödeker, Sebastian (2012): Soziale Ungleichheit und politische Partizipation in Deutschland. Grenzen politischer Gleichheit in der Bürgergesellschaft. OBS-Arbeitspapier 1., Frankfurt a. M.

Calmbach, Marc/Flaig, Bodo/Edwards, James/Möller-Slawinski, Heide/Borchard, Inga/Schleer, Christoph (2020): Wie ticken Jugendliche? 2020. Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland, Schriftenreihe der bpb, Bonn.

Friedrich-Ebert-Stiftung (Hrsg.) (2011): Studie „Sprichst du Politik? Ergebnisse des Forschungsprojekts und Handlungsempfehlungen“, Berlin.

Hufer, Klaus-Peter; Richter, Dagmar (Hrsg.) (2013): Politische Bildung als Profession – Verständnisse und Forschungen. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2020): JIM-Studie 2020 – Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, Stuttgart. [www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020](http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020)

Kohl, Wiebke/Seibring, Anne (Hrsg.) (2012): „Unsichtbares“ Politikprogramm?: Themenwelten und politisches Interesse von „bildungsfernen“ Jugendlichen, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

Netzwerk Verstärker (2014): Wie politische Bildungsarbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen gelingen kann. Eine Zwischenbilanz, Bonn, zum Download unter

[www.bpb.de/204271](http://www.bpb.de/204271)

Begegnen-Reihe der Bundeszentrale für politische Bildung: „Was sage ich, wenn ...“ mit Videos, Wandzeitungen und Flyern zu Formen von Diskriminierung und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit, zum Beispiel:

„Rassismus begegnen“. Bestellung und Download unter

[www.bpb.de/206948](http://www.bpb.de/206948)

„Sexismus begegnen“. Bestellung und Download unter

[www.bpb.de/219540](http://www.bpb.de/219540)

„Islamfeindlichkeit begegnen“. Bestellung und Download unter

[www.bpb.de/234021](http://www.bpb.de/234021)

„Antisemitismus begegnen“. Bestellung und Download unter

[www.bpb.de/192550](http://www.bpb.de/192550)



## WEITERE WORKSHOPS

Im Rahmen der Arbeit des Netzwerks Verstärker entstanden weitere Workshopkonzepte. Diese sind bestellbar und stehen zum Download bereit unter: [www.bpb.de/verstaerkerkonzepte](http://www.bpb.de/verstaerkerkonzepte)

### Respekt und Anerkennung

Die Jugendlichen reflektieren im Workshop die Werte Respekt und Anerkennung. Mit demokratie- und medienpädagogischen sowie stärkenorientierten Methoden und Übungen lernen sie Handlungsmöglichkeiten kennen, die ihnen in ihrem täglichen Lebensumfeld zu mehr Anerkennung und Respekt verhelfen können.

### riCHTig wiCHtig!

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.

### Unsere Orte – Unsere Freiheit

Die Teilnehmer\*innen mit und ohne Fluchterfahrung setzen sich in ihrem Lebensumfeld mit den Themen Freiheit und Grundrechte auseinander. Sie erarbeiten, wo sie sich frei fühlen und ob bzw. wo sie in ihrer Freiheit eingeschränkt werden. Sie formulieren eine Botschaft, die in einem Foto oder Video zum Ausdruck gebracht wird und ein Magazincover oder Plakat mit ihren Forderungen.

## IMPRESSUM

### Herausgeberin:

Bundeszentrale für Politische Bildung/bpb  
Entstanden im Rahmen von VERSTÄRKER –  
Netzwerk aktivierende Bildungsarbeit.

### Verantwortlich:

Ruth Grune, Martin-Benedikt Beecken, Lea Goseberg, bpb

### Konzept:

Gernot Wöltjen [www.doktales.de](http://www.doktales.de)

### Mitarbeit:

Stephan-Jakob Kees, Suse Brettin, Anne Müller,  
Paul Schmidt, Felipe Frozza, Birgit Krug, Stefan Korn

### Lektorat:

Katharina Reinhold

### Fotos, wenn nicht anders angegeben:

Bildkraftwerk/Zöhre Kurc

### Gestaltung:

KonzeptQuartier® GmbH, 90762 Fürth

### Druck:

Nova Druck Goppert GmbH, 90411 Nürnberg

Überarbeitete Neuauflage, Bonn 2021