



DAS HANDBUCH

JUNGE STIMMEN

STÄRKEN

Junge Parlamente
in Gemeinde und Bund





**Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend**

„Junge Stimmen stärken“
wird aus Mitteln des
Kinder- und Jugendplans
der Bundesrepublik
Deutschland gefördert.

JUNGE STIMMEN STÄRKEN

**JUNGE PARLAMENTE
IN GEMEINDE UND BUND**

Das Handbuch

**© 2026 Gemeindejugendwerk (Bundesgeschäftsstelle)
des Bundes Evangelisch-Freikirchlicher Gemeinden in Deutschland K.d.ö.R.**

Julius-Köbner-Str. 4 • 14641 Wustermark

T 033234/74-555 • **E** gjw@baptisten.de • www.gjw.de

Herausgegeben von Volkmar Hamp unter Mitarbeit von Stefanie Diekmann,
Marion Dienst, Matthias Drodofsky, Kathrin Eberbach, Lea Herbert, Tobias Köpke,
Hélène Noß, Simon Werner, Jason Querner

Projektkoordination: Kathrin Eberbach

Layout: Volkmar Hamp, Mirko Thiele

1. Auflage 2026

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Gemeindejugendwerks unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Verfielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

INHALT

GELEITWORT	5
<i>Natalie Georgi</i>	
GEDANKEN VORWEG	6
<i>Volkmar Hamp</i>	
1	
EINE FRAGE DER HALTUNG	7
KINDERN UND JUGENDLICHEN AUF AUGENHÖHE BEGEGNEN	
Lasst die Kinder zu mir kommen	9
Kindern auf Augenhöhe begegnen	
<i>Lea Herbert</i>	
Kinder an die Macht?	14
Vier Bilder und deine Antworten	
<i>Jason Querner</i>	
Kindertheologie	19
Theologie für, mit und von Kindern	
<i>Simon Werner</i>	
Gemeinde erneuern mit Kindern und Jugendlichen	27
Radikale Partizipation als Gedankenexperiment	
<i>Tobias Köpke</i>	

2

UND SO GEHT'S!

33

JUNGE PARLAMENTE STARTEN UND GESTALTEN

Beginners Guide

35

In 8 Wochen zum Kinderparlament

Stefanie Diekmann

Beteiligungsformate in Regionen und vor Ort

42

Ein Fahrplan in 10 Punkten

Teilprojektteam GJW „Unser Bund 25“

Beteiligung in der Praxis

51

Eine Methodensammlung zum Thema Partizipation

Volkmar Hamp / Hélène Noß

Jugendparlamente im GJW

112

Praxisbeispiele aus dem GJW Berlin-Brandenburg

Matthias Drodofsky

Auf dem Weg zur Beteiligung von Kindern

118

Ein Praxisbeispiel aus Stralsund und Grimmen

Marion Dienst

Online-Handbuch und weiteres Material

124

GELEITWORT

Liebe Geschwister, liebe Engagierte in unseren Gemeinden,

oft sagen wir, Kinder und Jugendliche seien die Zukunft unserer Gemeinde. Doch das ist ein entscheidender Denkfehler: Sie sind die Gegenwart. Wenn wir als Bund Evangelisch-Freikirchlicher Gemeinden das Prinzip der Priesterschaft aller Glaubenden bekennen, dann darf dieses Prinzip nicht an einer Altersgrenze haltmachen.

Warum brauchen wir dieses Handbuch und die Einführung Junger Parlamente? Weil wir ohne die Stimmen der Kinder unvollständig sind. Jesus stellte ein Kind in die Mitte und erklärte es zum Maßstab für das Reich Gottes. Partizipation ist daher kein pädagogisches „Extra“, sondern ein geistliches Gebot. Wo junge Menschen ihre Rechte kennen und mitbestimmen, wächst eine Kultur der Achtsamkeit, die sie vor Machtmissbrauch schützt.

Im Rahmen unseres Zukunftsprozesses „Unser Bund 25“ haben wir entschieden, dass wir auf allen Leitungsebenen junge Menschen beteiligen wollen. Das Konzept der Kinder- und Jugendparlamente ist hierfür ein entscheidender Baustein. Es hilft uns, von einer „Bring-Kultur“ zu einer echten „Beteiligungs-Kultur“ zu finden.

Dieses Buch weist uns den Weg zu einem Gemeindebund, in dem junge Menschen nicht nur willkommen sind, sondern diesen aktiv als ihren eigenen Raum gestalten. Wo Kinder mitentscheiden, wachsen Vertrauen, Resilienz und eine tiefe Identifikation mit Glaube und Gemeinde. Lasst uns Räume öffnen, in denen junge Stimmen echtes Gewicht bekommen. Wir Erwachsene werden dabei erleben, wie unser eigener Blick geweitet wird.

Natalie Georgi, Präsidentin des Bundes Evangelisch-Freikirchlicher Gemeinden in Deutschland K.d.ö.R.

GEDANKEN VORWEG

„Junge Stimmen stärken“ – das wollen wir mit diesem Buch. Junge Stimmen in unseren Gemeinden und in unserem Gemeindebund. „Junge Parlamente“ sind dafür ein Weg. Im Rahmen unseres Zukunftsprozesses „Unser Bund 25“ sind sie Teil der neuen Struktur der im Gemeindejugendwerk organisierten Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Dass sie auch Teil der Gemeindearbeit vor Ort sein könnten, ist ein herausfordernder, aber spannender Gedanke.

Bei beidem stehen wir noch ganz am Anfang. Insofern ist dieses Buch „work in progress“. Wir präsentieren darin keine fertigen Ergebnisse, keine Best-Practice-Beispiele, sondern Grundlagen, was unsere Haltung Kindern und Jugendlichen gegenüber betrifft, und erste Vorschläge, wie mehr Partizipation auf allen Ebenen gestaltet werden kann. Wir, das sind verschiedene Arbeitskreise im Gemeindejugendwerk, die in den vergangenen Monaten am Thema „Junge Parlamente“ gearbeitet haben. Bei allen, die darin mitgewirkt und Beiträge für dieses Buch geliefert haben, möchte ich mich ganz herzlich bedanken, insbesondere bei unserer Projektkoordinatorin *Kathrin Eberbach*, sowie bei *Stefanie Diekmann*, *Marion Dienst* und *Hélène Noß* aus der Projektgruppe „Kinderparlamente“.

Volkmar Hamp

1

EINE FRAGE DER HALTUNG

**Kindern und Jugendlichen
auf Augenhöhe begegnen**

ALLES EINE FRAGE DER HALTUNG

Im ersten Teil dieses Handbuchs geht es um die Haltung, in der wir Kindern und Jugendlichen begegnen. „Auf Augenhöhe“ ist dafür ein Stichwort.

- **Lea Herbert** beschäftigt sich mit dem sog. „Kinderevangelium“ (Markus 10,13-16). Was können wir von Jesus über die Haltung Kindern gegenüber lernen?
(Seite 9)
- **Jason Querner** stellt vier Bilder zum Thema „Kinder an die Macht?“ zur Diskussion und fragt, was diese Bilder in uns auslösen.
(Seite 14)
- **Simon Werner** erkundet das breite Feld der „Kindertheologie“: Theologie *für, mit* und *von* Kindern – wohin führt uns das?
(Seite 19)
- **Tobias Köpke** wagt ein Gedankenexperiment: Radikale Partizipation – Gemeinde erneuern mit Kindern und Jugendlichen. Könnte das ein gangbarer Weg sein?
(Seite 27)

LASST DIE KINDER ZU MIR KOMMEN

Kindern auf Augenhöhe begegnen¹

Zusammen mit einer Freundin und Kollegin bin ich in der EFG Ahlen zu einem Gottesdienst samt Abendmahlsfeier eingeladen. Für das Abendmahl wurde Hefestuten oder ähnliches kleingeschnitten. In jedes Stückchen wurde ein Zahnstocher gesteckt, vermutlich der Hygiene wegen. Das Abendmahl findet so statt, dass nacheinander Menschen vorne im Gottesdienstraum einen Halbkreis bilden, dort die Gaben (Stückchen Brot mit Zahnstocher und Einzelkelche) sowie ein biblisches Wort empfangen. Dann folgt die nächste Runde.

Beim letzten Halbkreis ist ein höchstens dreijähriges Mädchen dabei. Sie scheint nicht das erste Mal dabei zu sein. Der Pastor kniet sich herunter auf ihre Höhe, um ihr das Brot und später den Kelch zu reichen. Sie kaut genüsslich das Brot und trinkt mit noch größerem Genuss den Traubensaft aus dem Minikelch. Dann lässt sie sich von ihrer erwachsenen Begleitung den Zahnstocher wiedergeben, denn die Kennerin weiß: Wenn die Kelche eingesammelt werden, kann man den Zahnstocher einfach in den Kelch hineinlegen. Es folgt das Segenswort. Dann dreht sie sich um und mit Blick auf die Gemeinde sagt dieses junge Mädchen aus tiefstem Herzen: „Lecker!“

„Gott, ist das süß“, flüstere ich meiner Freundin zu. „Das ist Evangelium“, pflichtet sie mir bei, und ich sage: „Made my day.“

.....

1 Erstveröffentlichung: HERRLICH. Das GJW-Magazin 02/2025, 6-9.

SPRACHANGEBOTE UND RAUM FÜR SINNLICHE ERFAHRUNGEN

Ich weiß nicht, wie sehr dieser vermutlich Dreijährigen bewusst war, dass wir gerade die Zuwendungslust Gottes zu den Menschen gefeiert und uns erinnert haben, dass Jesus in unsere Welt kam, uns konsequent bis in den Tod hinein und darüber hinaus zu Ende geliebt hat und liebt, für uns auferstanden ist und versprochen hat, wiederkommen. Aber ich weiß: Sie hat eine sinnliche Erfahrung gemacht! Wer möchte, dass Kinder sich Gott annähern, muss ihnen Sprachangebote und Raum für sinnliche Erfahrungen geben. Sollte dieses Mädchen im Laufe ihres Lebens irgendwann keinen Gottesdienst mehr besuchen wollen, wünsche ich mir, dass sie sich ihr gesamtes Leben daran erinnert, wie sie als Kind gerne am Abendmahl teilgenommen hat und wie lecker das war.

Mir ist in diesem Moment das Psalmwort: „Schmeckt und seht, wie gut der Herr ist!“ tiefer ins Herz gefallen (Ps 34,9a). Anders ausgedrückt: Wenn ich versuchen würde, Psalm 34,9a in einer Szene einzubetten, ich würde diese nehmen. Die Situation hat mich beschenkt. Ein heiliger Moment. Resonanz.

Was mich daran auch berührt: Das Mädchen ist von sich aus gerne zum Abendmahl gekommen. Und da treffen wir jetzt Markus 10,13-16, das sogenannte Kinderevangelium.

DAS KINDEREVANGELIUM (MARKUS 10,13-16)

„Lasst die Kinder zu mir kommen, hindert sie nicht daran“, sagt Jesus dort im Markusevangelium. Was war passiert? Leute brachten Kinder zu Jesus, damit er sie segnete. Doch die Jünger wiesen sie schroff zurück.

Als Jesus das merkte, wurde er zornig und sagte genau das: „Lasst die Kinder zu mir kommen. Hindert sie nicht daran. Denn Menschen wie ihnen gehört das Reich Gottes.“

Die Kinder wurden gebracht. Kinder werden so oft gebracht, beispielsweise in die Kita, in die Schule, zum Sport oder eben auch in eine Gemeinde. Jesu Aufforderung übersteigt das passive „Gebracht werden“ der Kinder. Bei „Lasst sie zu mir kommen!“ sind die Kinder aktiv beteiligt. Es kommt darauf an, dass sie von sich aus gerne kommen. Wie kommen wir in unseren Gemeinden von einer „Bring-Kultur“ zu einer „Komm-Kultur“, sodass Kinder von sich aus gerne kommen?

Das Mädchen fand das süße Brot und den Saft toll, aber auch die Erlaubniskultur, das selbstverständliche Teilhaben und Mitmachen dürfen, da bin ich mir sicher. Das Gesamtpaket stimmte. Sie wächst damit auf, dass das die normale gängige Praxis ist.

Ich freue mich immer über Gemeinden, die dem auf die Spur gehen: Wann kommen die Kinder von sich aus gerne in die Gemeinde? Für mich ist das eine Suchbewegung, etwas, was ich erkunden möchte. Und aktuell habe ich dazu mehr Fragen als Antworten. Sorry! Aber ich lerne von Jesus.

Das „Kinderevangelium“ ist wirklich beeindruckend. Es wird deutlich, wie wichtig Jesus Kinder findet, wie er sie wertschätzt und welchen hohen Wert er ihnen zumisst. Kinder sind jetzt schon „Gottesreich-Besitzer“. Ohne Zutun. Unabhängig von Herkunft und Religion. Wer die Eltern dieser Kinder sind, die da gebracht werden, spielt im Markusevangelium überhaupt keine Rolle! Ihnen ist das Reich Gottes jetzt schon geschenkt, daran hat Jesus keinen Zweifel.

Kinder sind eine riesengroße Bereicherung. Und sie haben eine Gabe, ganz da, ganz im Moment zu sein, was Abermillionen Erwachsene versuchen, durch Achtsamkeitsübungen, Gebet, Meditation, Stilleübungen, Hobbys, Musik und Sport auch hin und wieder mal wieder zu erlangen.

Es lohnt sich, gegenwärtig zu sein, weil Gott gegenwärtig ist, durfte ich von einer Kollegin lernen. Kinder können das. Ich lerne von diesen wunderbaren Gottesreich-Besitzern.

Während zu Jesu Zeiten die Jungen ersehnter waren als die Mädchen, weil sie als „Rentenversicherung“ und Schutz für den Familienverband dienten, könnte Jesus alle Kinder nicht höher achten. Das sieht man daran: Als die Kinder gehindert werden, zu ihm zu kommen, wird er richtig zornig. Er ist entsetzt. Richtig empört. Das ist für ihn keine Randnotiz.

Laut Siegfried Zimmer wird hier in Markus 10,13-16 die heftigste Vokabel der Gefühlsregung im Neuen Testament und die zärtlichste von Jesus verwendet. Lasst die Kinder zu mir kommen. Wenn sie jemand daran hindert, ist Jesus ganz klar. Mich nimmt dies sehr für Jesus ein. Wenn Kinder schlecht behandelt werden, ist das richtig ernst!

Jesus nimmt die Kinder in die Arme. Er legt ihnen die Hände auf und segnet sie. Ganz wichtig: Er lässt sie kommen. Die Kinder kommen von sich aus! Nichts Übergriffiges. Die Kinder machen eine sinnliche Erfahrung. Segen ist Zuwendung Gottes. Gesegnet zu werden stärkt. Im Segen spricht Gott sich ihnen zu.

GEMEINDE ALS SEGENSRAUM

„Segen bewegt“ ist der Claim für die neue Struktur unseres Bundes, die mit dem Jahr 2027 richtig beginnen soll. Ich bin davon überzeugt: Dafür braucht es einen neuen Fokus auf junge Menschen! Gemeinde muss für sie ein Segensraum sein: geschützt, willkommen, teilhabend. Ein Raum, der Kinder als Gottesreich-Besitzer achtet.

Kinder sind Segen für uns. Sie bereichern und beleben eine ganze Gemeinde. Sie brauchen Gemeinden, die sich nicht nur wünschen, dass sie sich anpassen, sich lediglich einfügen in das, was Erwachsenen gefällt.

Es braucht Gemeinden, in denen nicht alleine Erwachsene entscheiden, was für die Kinder gut und toll ist, sondern Entscheidungen mit den Kindern getroffen werden. Es braucht die Bereitschaft, Macht abzugeben und Bedürfnisse auszuloten.

Was gefällt sowohl Kindern als auch Erwachsenen? Eigentlich ist es doch oft gleich! Sinnliche Erfahrungen, Erzählungen und Sprachangebote, um sich Gott anzunähern, gegenwärtig zu sein, dazuzugehören, dabei zu sein, sich auch mal zurückziehen zu dürfen, gesegnet zu werden und vieles mehr ... Da müsste es sich doch noch mehr treffen lassen in dem, was alle bereichert. Kein Generationskonflikt, sondern eine Sehnsucht nach dem Generationsübergreifenden. Denn Segen ist nie eine Einbahnstraße. Junge Menschen sind Segen für uns und wir sollen sie segnen und Segen für sie sein.

LASST DIE KINDER ZU MIR KOMMEN!

Seit Anfang dieses Jahres (2025) denke ich: Wie wäre es, wenn wir zur Jahreslosung: „Prüft alles und behaltet das Gute!“ (1 Thess 5,21) die Aussage Jesu: „Lasst die Kinder zu mir kommen!“ dazustellen? Wie wäre es, wenn wir uns immer zusätzlich fragen würden: „Trägt das, was wir machen, dazu bei, dass Kinder von sich aus zu Jesus kommen?“ Ich glaube, darin läge eine große Chance. Darin läge Kraft für Veränderung. Und ein großer Segen, denn Kinder bereichern und beleben eine ganze Gemeinde. Ich glaube, das wäre ein Segen, der uns bewegt. Ich wünsche uns die Sehnsucht danach und den Fokus, den es dafür braucht!

KINDER AN DIE MACHT?

Vier Bilder und deine Antworten¹

Der Ausspruch „Kinder an die Macht!“ löst unweigerlich Bilder in einem aus. Die einen denken vielleicht an das gleichnamige Lied von Herbert Grönemeyer aus dem Jahr 1986. Andere denken augenrollend an Laissez-faire-Erziehung, die Kindern zu viel Raum lässt. Wiederum andere kämpfen dafür, dass Kinder mehr Gehör bekommen. Auch im Kontext von Gewaltprävention wird Teilhabe und Mitbestimmung von Kindern immer wieder als schützender Faktor genannt. Bei „Kinder an die Macht!“ kommen mir vier Bilder in den Kopf, die nach Antworten fragen.

BILD 1: PIPPI LANGSTRUMPF

Pippi war nie die Heldin meiner Kindheit. Für mich war sie viel zu chaotisch und sprunghaft. Ich orientierte mich lieber an Erwachsenen, ob real oder fiktiv. Mich störte, dass Pippi den Erwachsenen nicht ebenbürtig ist, sondern ihnen überlegen. Sie macht, was sie will. Das passte für mich nie. Das ist vielleicht auch der Grund, warum ich den Pumuckl nicht mochte. In meinen Augen wütet Punuckl herum und missbraucht seine Macht.

.....

¹ Erstveröffentlichung: HERRLICH. Das GJW-Magazin 02/2017, 40-43.

Dennoch hat die Idee Astrid Lindgrens etwas für sich. Sie zeichnet ein starkes Mädchen, das sich nicht nur zu wehren weiß, sondern souverän agieren kann. Lindgren verleiht ihr die Macht, bedürfnisorientiert ohne Reglementierung und mit viel Kreativität zu leben.

- In welchen Momenten erlebst du Kinder als souverän?
- Wie fühlt sich das für sie und für dich dann an?

BILD 2: DIE GERECHTE GESELLSCHAFT

Der US-amerikanischen Philosophen John Rawls zeichnet das Bild einer gerechten Gesellschaft in einem politischen Gedankenexperiment. Hierbei muss ich unweigerlich an die Situation von Kindern denken.

In jenem Experiment werden die Mitglieder einer Gesellschaft in den sogenannten „Urzustand“ versetzt. Alle Menschen sind dort völlig gleich.

Sie können Für und Wider abwägen und neue Argumente integrieren.

Außerdem können sie sich vorurteilslos in andere hineinversetzen. Sie sollen nun einen Gesellschaftsvertrag aushandeln, der das gemeinsame Leben nach dem Urzustand regelt. Sie haben allerdings einen „Schleier des Nichtwissens“. Sie wissen nichts über ihre zukünftige Identität (Geschlecht, Fähigkeiten, Präferenzen, Herkunft, Wohlstand usw.).

Früher oder später wird nun jeder Person klar, dass sie in einer Identität wiedergeboren werden könnte, die mehr Nach- als Vorteile mit sich bringt:

Wie sind chronisch Kranke finanziell abgesichert? Wird man als alter Mensch von seinem Einkommen leben können? In welcher Region werde ich geboren? Wer sollte wählen dürfen? Gibt es Nachteile, nur weil man einer anderen Religion angehört? Könnte es von Vorteil sein, ein männlicher Erstgeborener zu sein? Macht Haarfarbe einen Unterschied?

In die Situation der Schwächsten der Gesellschaft hineinversetzt beginnt nun das Ringen mit den Rechten und Pflichten. Mal angenommen, du hättest die Möglichkeit, die Gesellschaft neu zu denken:

- Welchen Platz hätten dann Kinder?
- Was würdest du belassen?
- Was würdest du verändern?

BILD 3: GANZ MENSCH UND GANZ KIND

Im Miteinander von Menschen bewegen wir uns im Spannungsfeld von Gleichheit und Ungleichheit. Bestimmte Dinge einen uns: Allen Menschen ist eine Würde zugesprochen. Jeder Mensch möchte dazugehören und angenommen sein. Jeder Mensch hat Träume und Wünsche. Jeder Mensch möchte gestalten. Jeder Mensch ist Experte in eigener Sache. Jeder Mensch macht sich Gedanken über seinen Ursprung, das Leben und die Welt.

Das Beispiel von John Rawls macht jedoch deutlich, dass wir in vielerlei Dingen auch unterschiedlich sind. Als Gesellschaft sind wir herausgefordert, keine Person zurückzulassen und einander ernst zu nehmen, eben weil jedem Menschen eine Würde zugesprochen ist. Kinder sind da keine Besonderheit und eben doch! Einerseits sind sie gleich in allem, was das Menschsein ausmacht. Auch sie wollen dazugehören, haben Träume über ihren Ursprung, das Leben und die Welt. Deshalb gilt das Gleiche für sie. Sie wollen ernst genommen werden. Andererseits gibt es einen Unterschied in der lebensweglichen Entwicklung. Wir Erwachsenen haben da in mancherlei Hinsicht einen Vorsprung.

Daraus folgt das Machtverhältnis. Dass Erwachsene die „Bestimmer“ sind, merken Kinder schnell. Dieser Machtunterschied ist real und nichts Schlimmes. Im Gegenteil: Die Macht von Eltern oder auch Mitarbeitenden in der Gemeinde ist sinnvoll. Manchen fällt es schwer, sich das einzugestehen. Kinder brauchen Erwachsene, die Verantwortung übernehmen: allein schon, um zu überleben.

Jedoch ist das Machtverhältnis nur so lange sinnvoll, wie Erwachsene ihre Macht zum Wohl der Kinder einsetzen. Erwachsene wiederum merken schnell, dass Kinder auch Macht haben. Das menschliche Bedürfnis nach Einfluss, Gestalten und Beteiligung äußert sich schon früher, als man denkt. Statt dies als „bockig“ und „quengelig“ abzutun, sollte man nach den Bedürfnissen dahinter fragen und Raum schaffen, dass Kinder sich äußern dürfen.

„Mit großer Macht kommt große Verantwortung“ ist ein bekanntes Spider-Man-Zitat. Als Erwachsene sind wir zu einem machtvollen Balanceakt herausgefordert. Der Umgang mit Kindern geschieht auf Augenhöhe. Das meint, wir nehmen sie als gleichwertige Persönlichkeiten ernst. Gleichzeitig übernehmen wir zum Wohle des Kindes Verantwortung für sie, nehmen ihnen Entscheidungen ab und schützen sie. Diese Spannung aus „Verantwortung übernehmen“ und „Freiheit geben“ lässt sich nie auflösen.

- In welchen Situationen spürst du diese Spannung?
- Mit wem kommst du darüber (in der Gemeinde) ins Gespräch?
- Wie sieht dein Bild vom Kind und vom Erwachsenen aus?

BILD 4: LANDKARTE

Eine Landkarte hilft, den richtigen Weg zu finden. Auf ihr sind Tatsachen festgehalten, an denen man sich orientieren kann. Um nicht immer wieder neu suchen und darüber nachdenken zu müssen, wie man zu Kindern steht, beschloss die Generalversammlung der Vereinten Nationen 1989 die Kinderrechtskonvention, die anschließend von allen Mitgliedsstaaten der Vereinten Nationen (mit Ausnahme der USA) ratifiziert wurde.

Diese Kinderrechtskonvention war an sich keine neue Erfindung, sondern entstammt jenem menschenrechtlichen Denken, das 1948 zur „Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte“ führte. Die neue „Landkarte“ berücksichtigte, dass Kinder nicht nur Menschen, sondern eben auch Kinder mit besonderen Bedürfnissen sind.

- An welchen festgeschriebenen „Landkarten“ orientierst du dich in Bezug auf Kinder?
- Wie ist (in deiner Gemeinde) das Recht auf Schutz und Mitbestimmung von Kindern strukturell verankert?
- Was müsste auf einer „Landkarte für Kinder“ deiner Gemeinde stehen?
- Welche Aspekte der allgemeinen Gemeindevision gehören in Bezug auf Kinder ergänzt?

Simon Werner

KINDERTHEOLOGIE

Theologie für, mit und von Kindern¹

Kinder glauben.

Kinder können glauben.

Kinder können über ihren Glauben sprechen.

*Kinder sind nicht lediglich die Empfänger*innen von Glaubensweis- und -wahrheiten der Erwachsenen.*

Wenn ich diese Sätze so an den Anfang stelle, dann denkt vielleicht die eine Leserin: „Na klar – wie sollte es anders sein?“ und ein anderer Leser eckt an und denkt sich: „... aber wir müssen ihnen doch beibringen, wie man richtig glaubt ...“. Also könnte man fragen: Was ist die Rolle von Erwachsenen in der Arbeit mit Kindern?

Mit dieser Frage sind wir schon am entscheidenden Punkt, wenn wir von der Kindertheologie sprechen. Es geht um das eigene Nachdenken und Formulieren der Kinder im Glauben, das nicht durch bestimmte Formen und Formeln Erwachsener vorgegeben oder geprägt ist. Dieses Nachdenken und Formulieren kann von Erwachsenen in einem religionspädagogischen Kontext aufgenommen und gedeutet werden und schließlich ergänzt, differenziert und flexibilisiert werden. Es geht damit also auch um eine Verhältnisbestimmung zwischen Kindern und Erwachsenen.

.....

¹ Erstveröffentlichung: HERRLICH. Das GJW-Magazin 02/2025, 10-15.

WAS IST KINDERTHEOLOGIE?

Kindertheologie² entstand in den 90er Jahren und hat sich inzwischen in der religionspädagogischen Welt etabliert. Damit ging eine gewisse korrigierende Besinnung über die Rolle einher, die die Erwachsenen in der Glaubensvermittlung den Kindern gegenüber einnehmen.

THEOLOGIE FÜR KINDER

Bisher war man vor allem davon ausgegangen, dass Kinder den Glauben von Erwachsenen lernen. So sah man sich in der vermittelnden Rolle und hat sich im Wesentlichen über Form und Inhalt der Vermittlung Gedanken gemacht, nicht so sehr über die eigene Rolle. Es ging um eine Theologie für Kinder. Die Rolle der Kinder war durch deren Empfangen bestimmt. Sie sollten im besten Sinne belehrt und orientiert werden. Die Rolle der Erwachsenen bestand im Wesentlichen daraus, zu wissen und pädagogisch gut zu vermitteln.

THEOLOGIE MIT KINDERN

Nachdem sich in verschiedenen pädagogischen Aufbrüchen das Bild von Kindern deutlich geändert hatte, hielt man auch in religionspädagogischen Fragestellungen eine Ergänzung für notwendig und es entstand das Paradigma einer Theologie mit Kindern. Dahinter verbarg sich die Überzeugung, dass ähnlich wie beim Philosophieren mit Kindern auch das Theologisieren mit Kindern als eine Art gemeinsamer und dialogischer Erkundung von Erwachsenen und Kindern angemessen zu verstehen sei, wobei nach wie vor Erwachsene den Rahmen für diese gemeinsame Erkundung schaffen. Hier können Kinder und

2 Eine gute Übersicht gibt es u.a. bei *Mirjam Zimmermann*: Art.: Kindertheologie in: <https://bibelwissenschaft.de/stichwort/100020/>.

Erwachsene gemeinsam Entdeckungen feiern und sich bereichern. Sie sind sich Dialogpartner.

THEOLOGIE VON KINDERN

Daraus wiederum entwickelte sich ein gewisses Staunen über die theologischen Gehalte dessen, was Kinder in diesen Interaktionen beitrugen, und man begann von der Theologie von Kindern zu sprechen³. Hier war nun die Überzeugung leitend, dass Kinder auch von sich aus eigenständige, aktive und auskunftsfähige Akteur*innen in Fragen des Glaubens sind. Die Rolle der Erwachsenen ist nun nicht mehr so stark aktiv agierend, sondern eher reaktiv impulsgebend. Mit Fragen und sehr offenen Reaktionen wird das theologische Denken und Formulieren der Kinder stimuliert, ohne es zu präjudizieren, das heißt in bestimmte Richtungen zu lenken. Die Erwachsenen lassen sich auch von den Kindern und deren Beiträgen infrage stellen und bringen das wiederum ins Gespräch ein. Kinder werden dabei als eigenständige und vollwertige Akteure im Gespräch über den Glauben verstanden.

An dieser Dreiteilung erkennt man, dass sich hinter dem Begriff Kindertheologie unterschiedliche Rollendefinitionen in einem religionspädagogischen Setting verbergen, in dem immer Kinder und Erwachsene beteiligt sind. Standardsituationen sind hier Kindergottesdienste, Religionsunterricht, Gemeinde- bzw. Konfirmationsunterricht oder auch inhaltliche Teile von Freizeiten. Das Verhältnis der Kinder und der Erwachsenen ist je nach gewählter Herangehensweise sehr unterschiedlich bestimmt. Diese drei Verhältnisbestimmungen sind keine Alternativen zueinander (auch wenn sie an manchen Stellen so verstanden wurden). Vielmehr

.....

3 Die Dreiteilung der Theologie für, mit und von Kindern stammt von dem Religionspädagogen *Friedrich Schweitzer*: Was ist und wozu Kindertheologie?, Jahrbuch für Kindertheologie 2 (2003), 9-18, 18.

kann man sie in Ergänzung verstehen, die je für sich verschiedene Möglichkeiten eröffnen. Man sieht, dass hier ganz verschiedene Verständnisse von Theologie im Spiel sind. Und auch in Gemeinden sprechen wir – vielleicht in anderen Worten, aber doch mit ähnlichem Gehalt – von diesen verschiedenen Verständnissen von Theologie.

Sprechen wir im Verständnis der Theologie für Kinder von Theologie und Glaubensvermittlung, dann ist damit ein bildungsorientiertes Ziel verbunden. Kinder sollen ihr religiöses Wissen erweitern, die Glaubenstradition besser kennen. Die Theologie mit Kindern ist dialog- und gemeinschaftsorientiert und bezieht die Kinder als Teil der Gemeinschaft der Glaubenden ein. Die Theologie von Kindern schließlich ist identitätsorientiert und fördert die eigenen Denk- und Sprachprozesse der Kinder. Sie ist ein Baustein auf dem Weg zu einem mündigen Glauben.

An diesen drei unterschiedlichen Ausrichtungen – Bildungsorientierung, Gemeinschaftsorientierung und Identitätsorientierung – ist zu erkennen, dass im besten Fall alle drei Aspekte auf dem Weg der Glaubensentwicklung von Kindern (und Jugendlichen) vorhanden sind. Jede Engführung bedeutet auch eine Einseitigkeit. Traditionell gibt es aber eine bildungsorientierte Engführung, die den Kindern Stoff, also biblische Geschichten und Glaubensinhalte, vermitteln will. Deshalb widmen wir uns im nächsten Punkt eher der Identitätsorientierung und stellen die Theologie von Kindern heraus.

DIE THEOLOGIE VON KINDERN

Wenn Erwachsene die Rollenklärung nachvollzogen haben und willens und in der Lage sind, sich auch mal in die passive Rolle der Hörenden zu versetzen, dann entsteht oft die Frage: Wie macht man das denn? Welche Methoden könnten angewendet werden? Und zugleich lässt die Formulierung „passive Rolle“ ahnen, dass sie gar nicht in Methoden zu

fassen ist. Gehen wir noch einmal einen Schritt zurück und lassen das folgende Gespräch auf uns wirken:

KIND (3 Jahre und 10 Monate): Wer gewinnt alle Kämpfe?

VATER: Keiner gewinnt alle Kämpfe. Manche gewinnt man, andere verliert man.

KIND: Gott gewinnt alle Kämpfe.

VATER: Na ja (zögernd), am Ende vielleicht, aber bis dahin verliert sogar er manche.

KIND: Wie kämpft Gott eigentlich? Er ist doch oben im Himmel.

VATER: Vielleicht kämpft er, indem er Menschen hilft. (Pause)

Wenn Gott im Himmel ist, warum fällt er dann nicht herunter?

KIND: (lacht) Weil er zaubern kann. (Pause) Und weil er ... in einer kleinen Hütte wohnt.

VATER: Und warum fällt die kleine Hütte nicht herunter?

KIND: (lacht vergnügt) Weil sie in den Wolken ist (Pause) und weil Gott macht, dass sie nicht runterfällt (Pause, es saugt geräuschvoll am Finger), weil Gott hat nämlich seine Diener, die machen, dass sie nicht runterfällt. (Pause) Sie steht auf Ziegelsteinen. (mit wachsender Sicherheit und sehr viel lebhafter) Auf großen, dicken, schweren Ziegelsteinen. Die halten sie fest.

VATER: Wirklich? Auf den Wolken?

KIND: Nein, dort auf der Erde.

VATER: Aber hast du nicht gesagt, Gottes Hütte ist in den Wolken?

KIND: Naja, reichen tut sie (betont) hoch bis in die Wolken, aber sie steht auf der Erde ...⁴

.....
4 Aus der Praxis von *John M. Hull / Friedrich Schweitzer*: Was ist und wozu Kindertheologie?, Jahrbuch für Kindertheologie 22 (2003), 9-18, 13f.

Dieses Gespräch könnte innerfamiliär am Esstisch, beim Spaziergang, auf der Autofahrt oder sonst wo stattgefunden haben. Dafür braucht es keinen Kindergottesdienst und keine Jungschar. Aber es gibt eine Idee, wie Theologie von Kindern „funktioniert“. Es ist vor allem der durch Nachfragen und offene Interventionen provozierte Denkprozess des Kindes. Hier ist nichts richtig oder falsch, sondern das Kind wird zu eigenen „Gottesdenkprozessen“ herausgefordert. Theologie von Kindern ist zunächst eine Haltungsanfrage an die Erwachsenen und nicht als erstes eine Methodenfrage.

Selbstverständlich geschehen diese Prozesse nicht im luftleeren Raum, sondern sind abhängig von der religiösen Sozialisation, die das Kind genossen hat, und grundlegend auch von dem jeweiligen entwicklungspsychologischen Standort des Kindes. Und doch bleibt die Frage: Wie geht Theologie von Kindern – also wie kann man Kinder zu eigenen Denkprozessen ermutigen und anregen? Wir stellen also die Methodenfrage und dabei ist zu berücksichtigen, dass sich diese gerade nicht in den informellen Situationen am Esstisch, beim Spaziergang oder im Auto stellt, sondern in der Regel in unseren formal gefassten Veranstaltungen – also im Kindergottesdienst, der Jungschar, dem Gemeindeunterricht. Und diese Veranstaltungen erfordern eine kontinuierliche Planung und auch eine innere Struktur. Sie ergeben sich nicht nur als schöner aber zufällig entstandener Moment.

Doch auch in diesen Settings ist es möglich, Phasen einzuplanen, die den Kindern assoziative Freiheit lassen und sie gleichzeitig zu eigener Aktivität herausfordern. Das kann im Zusammenhang mit vielen ohnehin eingesetzten kreativen Methoden stehen, die Kindern ermöglichen, ihre eigenen Gedanken zu entwickeln. Malen, Basteln, Rollen- und Theater-spiele, Wortspiele u. v. m. lassen die Kreativität fließen und ebenso die Gedanken. So kann als Vertiefung zur kreativen Umsetzung einer biblischen Geschichte auch das Gespräch dazukommen, das den Kindern

die Möglichkeit gibt, ihre eigenen Gedanken zu artikulieren oder ihre eigene Gottesgeschichte weiterzuschreiben. Am besten geht das natürlich in recht kleinen Gruppen oder Untergruppen.

Aber nicht nur in den für Kinder vorgesehenen formal gefassten Veranstaltungen hat Kindertheologie eine Relevanz, sondern auch und gerade in den Situationen, in denen die Gemeinschaft insgesamt verbunden ist. Deshalb stelle ich die Anregung zu einem gemeinsamen Abendmahl mit Kindern an den Schluss.

GEMEINSAMES ABENDMAHL MIT KINDERN

Kindertheologie in dem Dreischritt *für, mit* und *von* Kindern befähigt Kinder und Jugendliche zu mündigem und sprachfähigem Glauben, der zugleich in den biblischen Texten verwurzelt ist. Daraus folgt, dass sie auch in alle unsere geistlichen Rituale einbezogen werden können. Das Abendmahl ist dafür oft ein Beispiel.

Viele Gemeinden organisieren Abendmahl so, dass die Kinder nicht dabei sind, weil es für zu langweilig, unverständlich oder einfach nicht kindgemäß gehalten wird. Und oft wird unausgesprochen auch die Qualifikationshürde angelegt, die Kinder verstünden ja noch gar nicht, was da passiert und glaubten noch nicht, deshalb sei auch das Abendmahl nichts für sie.

Ich will zu gemeinsamen Abendmahlsfeiern ermutigen, bei denen Kinder ohne Einschränkung dabei sind, von Brot und Traubensaft nehmen und ihnen der Segen zugesprochen wird. Vielleicht wird man durch das Einbeziehen der Kinder sogar kreativer in den Formen und es ist für alle nicht mehr so „langweilig“ oder „traurig“. Jesus jedenfalls nutzte die Elemente alltäglicher Versorgung, um uns damit seiner Gegenwart zu gewissern. Seine Mahlfeiern waren inklusiv.

Wie wäre es, wenn wir Kinder an den Vorbereitungen für das Abendmahl beteiligten, mit ihnen gemeinsam das Brot backten, die silbernen Teller polierten, die Tische deckten. Wenn wir sie ahnen ließen, dass es hier um etwas feierlich Bedeutsames geht. Wenn wir mit ihnen bei der Vorbereitung ins Gespräch kämen, in ein erkundendes Gespräch, was dieses Abendmahl bedeutet und wir auch von ihren Formulierungen lernten. Wenn wir gemeinsam essen würden und vielleicht sogar als Erwachsene die Elemente der Verheißung auch aus den Händen von Kindern empfangen.

Für mich wäre das Evangelium, weil das Gegenüber von stark, wissend und bestimmend auf der einen Seite und bedürftig, schwach und unwissend auf der anderen Seite aufgehoben wäre und sich eine echte Gemeinschaft um die Verheißung bilden würde, in der alle ihre eigenen Formulierungen des Glaubens weiterentwickeln könnten – Kinder und Erwachsene.

GEMEINDE ERNEuern MIT KINDERN UND JUGENDLICHEN

Radikale Partizipation als Gedankenexperiment¹

Als Gemeinde agieren wir mitten in riesigen gesellschaftlichen Veränderungsprozessen, die unseren Alltag und die Art und Weise unseres Zusammenlebens nachhaltig beeinflussen. Allein wie wir miteinander kommunizieren, hat sich in den vergangenen Jahren grundlegend gewandelt. Viele haben Schwierigkeiten, sich daran anzupassen. Auch Gemeinden hinken den Trends oft weit hinterher. Doch junge Menschen leben selbstverständlich mit den Erkenntnissen und Neuerungen dieser Zeit. Einerseits wachsen sie automatisch damit auf, andererseits besitzen sie die Fähigkeit, sich auf aktuelle Entwicklungen schneller einzustellen und sich diesen anzupassen. Ihnen fällt es leichter, Neues zu lernen, und sie sind eher in der Lage, den erforderlichen Veränderungswillen für den gesellschaftlichen Wandel mitzubringen. Darum kann man sie als Expert:innen bei Themen wie der Digitalisierung, der Klimakrise und natürlich für ihre eigene Lebenswelt bezeichnen.

Wenn man also eine Gemeinde zukunftsrelevant gestalten will, kommt man zwangsläufig nicht daran vorbei, Kinder und Jugendliche am Gemeindeleben zu beteiligen. Doch wie kann dabei echte Partizipation aussehen, also Mitwirkung an Entscheidungen und somit Einfluss auf deren Ergebnisse?

.....

1 Erstveröffentlichung: HERRLICH. Das GJW-Magazin 02/2021, 18-21.

Was wäre, wenn Gemeinden nicht nur Orte sind, die für Kinder und Jugendliche tolle Programme anbieten, sondern auch die Bedürfnisse und Interessen der jungen Menschen in den Mittelpunkt aller Entscheidungen stellen? Was wäre, wenn Kinder und Jugendliche als Teil der Gemeinde von Anfang an als vollwertige Mitglieder angesehen werden? Was wäre, wenn Gemeinden sich in ihren Leitungsstrukturen und Gremienformen an die Lebenswelt der jüngeren Generation anpassen und diese motiviert ist, Gemeindeleben zu gestalten? Was wäre, wenn die daraus resultierenden Veränderungen mit Wohlwollen von älteren Mitgliedern angenommen werden?

Ich möchte dich mitnehmen in eine Utopie, in der die aufgeführten Annahmen Wirklichkeit sind, und stelle dir Wege vor, bei denen die Partizipation von Kindern und Jugendlichen radikal umgesetzt wird.

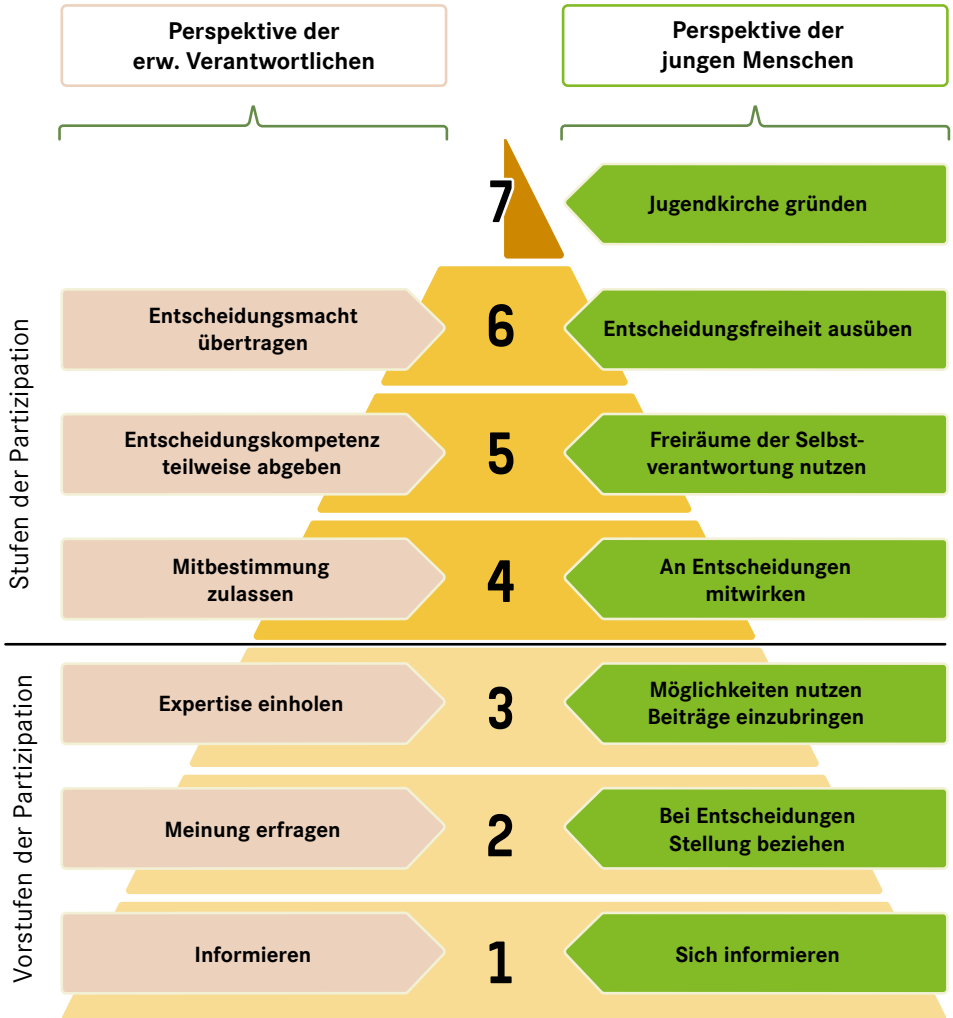
In der abgebildeten **Partizipationspyramide**, die ich von der Gemeinwesenarbeit auf das Gemeindeleben übertragen habe, wird deutlich, dass es verschiedene Stufen der Partizipation gibt, die den Grad der Beteiligung bemessen. Während man bei den Stufen eins bis drei nur bedingt von einer Einflussnahme von jungen Menschen auf die Entscheidungsprozesse sprechen kann, bekommen Kinder und Jugendliche ab Stufe 4 wirklich die Chance, eine Gemeinde zu prägen. Darum beziehe ich mich bei meinen Beispielen nur auf diese Partizipationsstufen.

BEISPIEL 1: GOTTESDIENSTGESTALTUNG

Das erste Beispiel radikaler Partizipation geht über das klassische Modell der Jugendgruppe, die sich einmal wöchentlich trifft und ab und zu mal einen Jugendgottesdienst veranstaltet, hinaus. Auch wenn man diese Art und Weise der Jugendarbeit mit gutem Gewissen in Stufe fünf

DIE PARTIZIPATIONSPYRAMIDE

von Straßburger und Rieger



Nach: Straßburger/Rieger (Hg.) „Partizipation kompakt - Für Studium, Lehre und Praxis sozialer Berufe“ 2014, S. 232 f

einordnen könnte, läuft diese viel zu häufig parallel und damit oft am Leben der Gesamtgemeinde vorbei. Klar brauchen Teenager und junge Erwachsene (Frei)Räume, wo sie unter sich sein können, aber wenn sie sich nicht als Teil der Gesamtgemeinde fühlen, fehlt Ihnen die Bindung und die Motivation, auch im höheren Alter mitzuarbeiten und am Gemeindeleben teilzuhaben. Darum wäre es spannend zu erleben, wenn Jugendlichen die Verantwortung für einen bestimmten Bereich übertragen wird.

Nehmen wir z. B. die Gottesdienstgestaltung. Und damit meine ich nicht, dass die Jugendgruppe einmal im Monat die Lobpreisband stellt, sondern dass die gesamte Planung in ihrer Hand liegt. Das fängt bei der Form der Gottesdienste an und hört bei der Uhrzeit, und wie für den Gottesdienst eingeladen wird, auf. Dabei kann eine komplett neue Art und Weise des gemeinsamen Singens, Betens und Lobens entstehen – oder aber vieles ähnlich bleiben. Wichtig ist, dass die Älteren in der Gemeinde sich darauf einlassen und die Jugendlichen die Unterstützung und Zeit bekommen, Dinge auszuprobieren und „Fehler“ machen zu dürfen. Klassische Gottesdienstformen sprechen jüngere Menschen kaum noch an, und auch gesellschaftlich sind sie ehrlicherweise irgendwie „aus der Zeit gefallen“. Was haben Jugendliche eigentlich für Vorstellungen?

BEISPIEL 2: KINDER UND GEMEINDEBAU

Ein weiteres Beispiel soll vor allem die Kinder in den Blick nehmen. Nicht nur in der Politik, sondern auch in vielen Gemeinden fallen ihre Bedürfnisse hinten runter. Aber kann man Kinder schon bei wichtigen Fragen mitentscheiden lassen? Ja, warum denn nicht!? Kinder

haben einen großen Drang mitzuteilen, was sie wollen und was ihnen gar nicht gefällt. Nur ist es eine Herausforderung, komplexe Sachverhalte so einfach darzustellen, dass Kinder diese verstehen und in der Lage sind, ihre Meinung dazu zu äußern. Das kostet Zeit und Mühe, die wir uns aber nehmen sollten, um Kinder in Entscheidungsprozessen miteinzubeziehen.

Schauen wir uns z. B. den Bau oder die Umgestaltung eines Gemeindehauses an. In der Planungsphase können Kinder schon ab dem Kindergartenalter auf unterschiedliche und kreative Weise ihre Wünsche zur zukünftigen Gestaltung einbringen. Ob mit Bausteinen, Knete oder Buntstiften – Kinder haben eine herrliche Fantasie, die von ihren Bedürfnissen beeinflusst wird. Es gibt Architekt:innen, die darauf spezialisiert sind, solche „Entwürfe“ von Kindern zu interpretieren und umzusetzen. Natürlich haben auch die anderen Gemeindemitglieder die Chance, ihre Wünsche und Ideen gleichberechtigt einzubringen. Am Ende der Planungsphase stimmen alle gemeinsam mit den Kindern zwischen verschiedenen Modellen für ihren Favoriten ab, welcher dann gebaut wird. Auch in der Bauphase sollte überlegt werden, wo die Kinder aktiv an der Gestaltung teilhaben können. Vielleicht können sie sich an der Wandgestaltung beteiligen?

BEISPIEL 3: JUGENDLICHE LEITEN MIT

Mein letztes Beispiel stellt ein weit verbreitetes Leitungsverständnis, welches vor allem auf Erfahrung beruht, infrage. Es wird allgemein angenommen, dass man erst in einem bestimmten Alter, mit einer gewissen Reife, fähig ist, gute Entscheidungen zu treffen. Ich behaupte, dass diese Annahme in dieser Absolutheit totaler Quatsch ist! Junge Menschen sollten die Möglichkeit haben, für ihre Interessen selbst einzutreten und

direkt mitzubestimmen. Darum würde ich es absolut sinnvoll finden, wenn in Gemeindeleitungen eine Jugendquote (mindestens 25 %) geschaffen wird, die es jungen Menschen unter 27 Jahren ermöglicht, an relevanten Entscheidungen in der Gemeinde teilzuhaben.

Grundlage für eine solche Jugendquote muss sein, dass Leitungssitzungen auch attraktiv für Teenager und junge Erwachsene gestaltet und ihrem Kommunikationsverhalten angepasst werden. Außerdem wäre es erforderlich, Jugendliche so früh wie möglich für Leitungsaufgaben zu motivieren und zu schulen und sie schon in Entscheidungsprozessen, die über die Gemeindeleitung hinausgehen, miteinzubeziehen. Wo wird das enden?

FAZIT

Als Referent für den Freiwilligendienst erlebe ich es jedes Jahr, welche positiven Auswirkungen es auf die Freiwilligen und auf die Gemeinden hat, wenn ihnen etwas zugetraut wird und sie Verantwortung übertragen bekommen. Ich wünsche mir mehr Mut und Gelassenheit von älteren Geschwistern, sich auf den Veränderungswillen der jungen Generation einzulassen. Denn nur dann fühlen sich Kinder und Jugendliche wirklich wohl, und es entsteht eine echte Identifikation mit der eigenen Gemeinde, was eine positive Einstellung gegenüber dem Glauben an und dem Leben mit Jesus verstärken kann.

2

UND SO GEHT'S!

**Junge Parlamente
starten und gestalten**

UND SO GEHT'S!

Im zweiten Teil dieses Handbuchs geht es darum, wie in einer Gemeinde oder Region ein junges Parlament gestartet und gestaltet werden kann.

- **Steffi Diekmann** beschreibt in ihrem „Beginners Guide“, wie man in 8 Wochen in einer Gemeinde ein Kinderparlament auf den Weg bringt.
(Seite 35)
- Das **Teilprojektteam GJW „Unser Bund 25“** legt einen 10-Punkte-Plan zur Initiierung von kontinuierlichen Beteiligungsformen in einer Region oder einem Gemeindejugendwerk vor.
(Seite 42)
- **Volkmar Hamp und Hélena Noß** haben viele praktische Methoden zur Gestaltung Junger Parlamente und anderer Beteiligungsformate zusammengestellt.
(Seite 51)
- **Matthias Drodofsky** stellt unter dem Stichwort „Jugendparlamente im GJW“ zwei Praxisbeispiele aus dem GJW Berlin-Brandenburg vor.
(Seite 112)
- **Marion Dienst** zeigt in ihrem Praxisbeispiel, wie sie sich in den Gemeinden Stralsund und Grimmen „auf den Weg zur Beteiligung von Kindern“ gemacht haben.
(Seite 118)

BEGINNERS GUIDE

In 8 Wochen zum Kinderparlament

An diesem Punkt angekommen, sind Fragen und Strukturen einer ersten Sichtung unterzogen worden. Wie wichtig nehmen wir Kinder, ihren Glauben an Jesus und ihre Mitgestaltungsfähigkeit in der Gemeinde? Oft ist in Gemeinden noch der Gedanke fest verankert, dass Kinder hier erst betreut werden und etwas von Jesus hören, und dann als Jugendliche sollen sie Verantwortung übernehmen. Dazwischen ist aber eine riesige Lücke, wie aus betreuten Kindern mündige junge Erwachsene werden sollen.

Wenn für ein Junges Parlament in der Haltung der Erwachsenen bereits ein Bewusstsein für die Mündigkeit des Kindes geweckt worden ist, können die praktischen Schritte bis zum Start kompakt gestaltet werden.

Zwei wichtige Themen in diesem „Beginners-To-do“, sind **Information** und **Begleitung**:

TRANSPARENTE INFOS

In Gemeinde und Kirche ist die Veränderung kraft von Informationen nicht zu unterschätzen. Ihre starke fördernde Kraft sollte daher auch beim Jungen Parlament mitgedacht werden. Haben Menschen aller

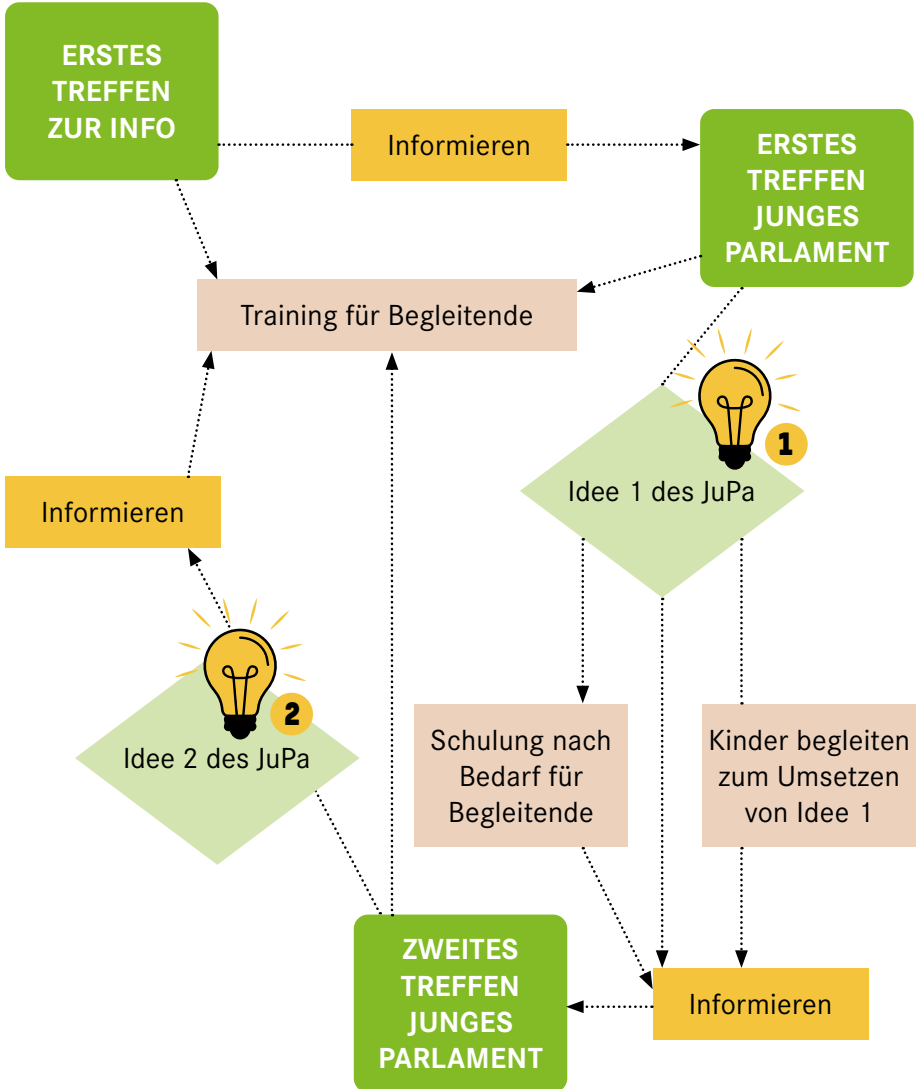
Generationen das Gefühl, ein Thema und einen Prozess einordnen zu können, sind sie eher bereit zu unterstützen und auf Abwehrhaltung zu verzichten.

Bevor Junge Parlamente starten können, braucht es eine Phase des „Aufwärmens“, ähnlich wie beim Sport. Ein paar „Dehnübungen“, in denen die Themen „Beteiligung“, „Haltung gegenüber glaubenden Kindern und jungen Menschen“, „achtsamer und wertschätzender Umgang miteinander“ mehr und mehr in den gemeinsamen Themen-Fokus rücken. Eine Einladung für ein erstes Treffen zum Träumen für interessierte Kinder zum Thema „Kinder und junge Menschen stärken“ eröffnet die Beschäftigung mit dem Thema.

Nach diesem Infotreffen beginnt die Kunst der transparenten Information. Ein kurzer Sachstand nach diesem Treffen mit 2-3 wichtigen Thesen wird von einer Person an die Leitung und andere Organe der Öffentlichkeitsarbeit weitergegeben. Dazu kann ein Messenger-Dienst, eine Gemeinde-Info, E-Mail oder Kirchen-Homepage etc. genutzt werden. Es geht beim Gedanken der Information nicht um Menge und jedes Detail. Es geht darum, Menschen an den Gedanken zu gewöhnen: „Dieses Thema denken wir jetzt mit, hier denken wir weiter und dies wird Teil unserer Kirche werden.“

Auch wenn die Formulierung „Sachstand“ fremd klingt, bezeichnet sie doch ganz gut, wie Mitarbeitende im Bereich Junge Parlamente mit Leitungspersonen in Kontakt sein können. Leitende, oder Bereichsleiter*innen, Älteste, Hauptamtliche, Hausmeister*innen, Kassierer*innen benötigen Informationen, um Rückendeckung anzubieten. Vor dem Beginn der Jungen Parlamente ist daher eine erste „Informations-Welle“ für Leitende, Gesamtkirche und Eltern nötig (z.B. in Form eines Elternbriefs).

HALTUNG UND GRUNDLAGEN



BEGLEITENDE PERSONEN

Kinder brauchen im Jungen Parlament Partner*innen und Begleiter*innen. Sie brauchen Erwachsene oder Jugendliche, die ihre Ideen, ihre Bedürfnisse filtern und lenken können, ohne sie zu verändern.

Für die Verantwortlichen für Junge Parlamente ist die Auswahl der begleitenden Personen eine wichtige Vorarbeit. Diese begleitenden Personen werden wegen ihrer offenen Haltung Kindern und jungen Menschen gegenüber ausgewählt. Sie benötigen keine Leitungserfahrung und Fach-Expertise.

Neben den Grundlagen zum Thema „Sichere Gemeinde“ können Begleitende für Junge Parlamente in Kommunikation, Entwicklungspsychologie oder Theologie mit Kindern geschult werden. Ebenso bietet es sich an, Grundkenntnisse der gewaltfreien Kommunikation zu kennen, um Kindern und jungen Menschen einen sicheren und wertschätzenden Raum in Kirche zu ermöglichen.

Kinder können träumen, junge Menschen haben radikale mutige Ideen, wenn sie darin begleitet werden. Das Schweigen und betreut werden, nimmt ab, wenn wir jungen Menschen ermöglichen, in sicherem Rahmen auszudrücken, was ihre Ideen sind.

Da gerade Kindern der Überblick über Machbarkeit, Gefahren, Finanzen, etc. fehlt, können begleitende Personen ihnen durch gezielte Fragen helfen, von unrealistischen Ideen zu umsetzbaren Erfolgen zu kommen. Aus einem von Kindern gewünschten Wasserpark im Gemeindegarten mit Rutschen-Landschaft und Swimmingpool kann dann zum Beispiel eine Ecke mit Wasserspielplatz umgesetzt werden.

Erwachsene beziehungsweise junge Menschen als Begleitende sind dazu im Jungen Parlament eingesetzt, um durch gezielte Fragen, Moderation und Begleitung, den Kindern zu helfen, ihre Grundbedürfnisse und Grundideen herauszufinden und diese greifbar zu machen.

DAS ERSTE TREFFEN

Sind Informationen, erste Fragen und Bedenken geklärt, sowie begleitende Personen gefunden, wird im Rahmen eines von Kindern oder jungen Menschen genutzten Termins (Kindergottesdienst / Kirche Kunterbunt etc.) die erste Sitzung durchgeführt.

Dabei ist es unbedingt nötig, auf die Konzentrationszeit von Kindern und jungen Menschen zu achten. Eine Parlamentssitzung löst in erwachsenen Personen leicht die Idee von einer Dauer von 60-90 Minuten aus. Für die ersten Schritte im jungen Parlament kann es 5-10 Minuten beziehungsweise mit methodischem Feingefühl auch maximal 30 Minuten lange Sitzungen geben.

Aus der Haltung von *John Dewey (1859-1952)*, der die pfadfinderische Projektmethode entwickelt hat, können Begleitende von jungen Parlamenten ableiten, dass jede Sitzung ein Erfolg ist. Kommt es in der Sitzung zu Tumulten und wenig konstruktiven Ideen, können sie durch ihre Moderation diesen Prozess als Teil des Weges einordnen. „Das war nichts!“, „Das wird mit unseren Kindern nichts!“ ist eine Bewertung aus erwachsener Sicht. Ist eine Sitzung voller mutiger Ideen und es will sich dennoch keins der Kinder weiter um die Umsetzung kümmern, ist auch dies ein Ergebnis, das durch begleitende Moderation zu einem wichtigen Bestandteil des Lernprozesses wird.

Allein diese Haltung: „Jedes Treffen ist wichtig und hat seinen Wert!“ ist für die begleitenden Personen eine wichtige Grundvoraussetzung. Daher reflektieren die Begleitenden nach jeder Sitzung, welchen Prozess sie aus dem Miteinander wahrnehmen können oder welches Learning sichtbar wird. Diese Feedback-Schleife dient ebenfalls dazu, einen Sachstand zu formulieren, der nun erneut an das Leitungs-Team oder andere verantwortliche Personen der Kirche weitergeleitet wird.

Beispiel für einen Infoabend für ein Team von begleitenden Personen:

1. Bibelarbeit zu „Jesus und die Kinder“ (s.o. den Beitrag von *Lea Herbert*)
2. Informationen zu gelingendem Aufwachsen von Kindern im gesellschaftlichen Kontext (zum Beispiel anhand der menschlichen Grundbedürfnisse nach *Klaus Grawe*: <https://www.gedankenausmblog.de/konsistenztheorie-grundbeduerfnisse-nach-klaus-grawe/>).
3. Brainstorming-Runde: Wie können wir „begleitende Personen“ für das Kinderparlament sein (bei mehr als 3 Personen kleine Arbeitsteams bilden): Überzeugungen aus dem Erfahrungsschatz wahrnehmen und wichtige Punkte aus dem Konzept der gewaltfreien Kommunikation erörtern (<https://www.gfk-info.de/was-ist-gewaltfreie-kommunikation/>).
4. Die Teams berichten über die Erkenntnisse in den Arbeitsgruppen.
5. Gemeinsam werden die Überzeugungen in begleitende Haltungen umformuliert, zum Beispiel: „Kinder brauchen Disziplin“ wird zu „Ich schaffe klare Rahmenbedingungen und Regeln für alle“. Diese Haltungen zu neuen „begleitenden Gedanken“ werden zu lassen, braucht viel Training und man muss bewusst darauf achten: Wie können diese Sätze präsent gemacht und vertieft werden? Welche Idee hat das Team dazu? (Poster/Sticker erstellen, Erinnerung durch kleine Messenger-Botschaften etc.).
6. Klären von Rahmenbedingungen für die Weiterarbeit: Wo und wann treffen wir uns?
7. Raum für Fragen.
8. Abschließende Verständigung: Wir wollen dem Entstehen des Kinderparlaments eine Chance geben. Die Kinder werden sich darin einüben und einen Prozess beginnen. Wir als Erwachsene sind dabei begleitende Personen und geben ihnen die Unterstützung, die sie brauchen.

Beispiel für einen Infoabend in der Gemeinde:

1. Bibelarbeit zu einem Text, in dem Jesus einem Menschen begegnet.
2. Informationen zu gelingendem Aufwachsen von Kindern im gesellschaftlichen Kontext (zum Beispiel anhand der menschlichen Grundbedürfnisse nach *Klaus Grawe*: <https://www.gedankenausmblog.de/konsistenztheorie-grundbeduerfnisse-nach-klaus-grawe/>).
3. „Befürchtungen-Wolke“ erstellen: Auf eine große Papierwolke können die Teilnehmer:innen auf Post-Its ihre Befürchtungen schreiben (evtl. parallel digital über Padlet o.Ä.). Die gesammelten Befürchtungen werden moderiert und gesammelt vorgetragen. Welche Bedürfnisse von uns Erwachsenen können wir in diesen Befürchtungen erkennen? Wunsch nach Kontrolle? Wunsch nach Selbstwert?
4. Herzenswunsch erstellen: Die Anwesenden werden gebeten, auf einen Zettel ein Herz zu zeichnen und dort ihren Wunsch für die nächste Generation zu formulieren: Welche Bedingungen in unserer Kirche wünschen wir uns? Was ist von hohem Wert? Welche Glaubensinhalte sind für das Reifen der Persönlichkeit wichtig?
5. Dabei geht es nicht um ein von Sorgen geprägtes Nach-vorne-blicken oder Bewerten der jungen Generation. Es geht darum, herauszufinden: Welchen Wunsch, welches Innere Anliegen kann ich für die junge Generation formulieren?
6. Nach einer Zeit der Bearbeitung werden die Herzenswünsche einander in Dreiergruppen vorgestellt. (ca. 7 -10 Minuten).
7. Einladung zum Gebet in den Kleingruppen.
8. Abschließende Information: Wir wollen dem Entstehen des Kinderparlaments eine Chance geben. Die Kinder werden sich darin einüben und einen Prozess beginnen. Wir als Erwachsene sind dabei begleitende Personen und geben ihnen die Unterstützung, die sie brauchen.

BETEILIGUNGSFORMATE IN REGIONEN UND VOR ORT

Ein Fahrplan in 10 Punkten

*Kinder und Jugendliche können
über ihre eigenen Belange entscheiden*

*„Lasst doch die Kinder zu mir kommen, hindert sie nicht daran!
Denn für Menschen wie sie ist das Reich Gottes da.“ (Mk 10, 14)*

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist auch in diesem starken Wort Jesu begründet. Kinder und Jugendliche sind eigenständige Personen, haben eigenständigen Glauben und eigenständige Perspektiven. Indem wir Kinder und Jugendliche beteiligen, folgen wir Jesus nach und gestehen ihnen ihren rechtmäßigen Platz in der Reich-Gottes-Gemeinschaft zu.

Auch die moderne Pädagogik ist schon lange davon überzeugt, dass Beteiligung von jungen Menschen eine Form ist, ihnen gerecht zu werden: „Partizipation bedeutet, an Entscheidungen mitzuwirken und damit Einfluss auf das Ergebnis nehmen zu können. Sie basiert auf klaren Vereinbarungen, die regeln, wie eine Entscheidung gefällt wird und wie weit das Recht auf Mitbestimmung reicht.“ (*Straßburger/Rieger* 230)

Die drei Stufen der tatsächlichen Partizipation sind nach *Straßburger und Rieger* (1) Mitbestimmung zulassen, (2) Entscheidungskompetenz teilweise abgeben, (3) Entscheidungsmacht übertragen. Vorstufen und

damit keine eigentliche Partizipation sind hingegen: (1) Informieren, (2) Meinung erfragen und (3) Lebensweltexpertise einholen.

Bei Partizipation geht es um die Fragestellungen, die die (potentiell) partizipierenden Personen betreffen und die deshalb auch immer konkret sind. Wenn wir uns vornehmen, Kinder und Jugendliche an Prozessen so zu beteiligen, dass sie ihre Stimme einbringen und die Dinge, die sie selbst betreffen, auch entscheiden können, brauchen wir Formate, in denen diese Beteiligung geschieht. Diese Formate können sehr unterschiedlich aussehen und je nach Fragestellung variieren. Hier kommt es auf die Haltung, die Kreativität und den Gestaltungswillen der beteiligten Verantwortlichen an. Beteiligung kann geschehen in der Frage, wie das Programm einer Jugendgruppe in Zukunft gestaltet wird, welche Art von Freizeit man plant und vieles mehr.

Um bestimmte Fragestellung für Kinder und Jugendliche in den Gemeinden einer Region zu entscheiden, eignet sich eine verstetigte Beteiligungsform. Im *UB25-Konzeptpapier* wird sie „junge Parlamente“ genannt. Dort heißt es unter Punkt 4.4: „Die jungen Parlamente bieten Kindern und Jugendlichen aus den Gemeinden die Möglichkeit, auf kreative, gestalterische und attraktive Weise für sie relevante Entscheidungen zu treffen. Dazu gehören beispielsweise die Gestaltung der GJW-Angebote in der Region, die Berufung und Begleitung der zuständigen Referentinnen und Referenten oder die Anschaffung von Materialien für die GJW-Arbeit.“

Die Begriffe *junge Parlamente* bzw. *Jugendparlamente* sind in der kommunalen Beteiligung von Kindern und Jugendlichen übliche Begriffe, aber sie hören sich sehr formal an. Niemand soll hier in einen „öden parlamentarischen Betrieb“ gezogen werden. Vielmehr muss das Ziel sein, kreativ und gestaltend das Leben zu teilen und gute Ideen voranzubringen. Deshalb verwenden wir immer wieder auch die Begriffe Beteiligung oder Beteiligungsformate.

Auch die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in Glaubensfragen ist eine wichtige Komponente. Dazu gehört zum Beispiel, das Abendmahl gemeinsam mit Kindern zu feiern oder sie auch in die Vorbereitung und das Verteilen einzubinden. Gottesdienste und auch Predigten können Situationen sein, in denen junge Menschen eingebunden sind.

Ein 10-Punkte-Plan

Will man in den regionalen GJW-Strukturen Mitbestimmung in kontinuierlichen Beteiligungsformaten initiieren, dann könnte das über diesen Weg von 10 Punkten funktionieren. Die bisher tätigen GJW-Vorstände können dabei die Rolle von kreativen Entwicklern übernehmen (sie bleiben tätig, bis das Neue da ist):

1. Ehrenamtliche vor Ort finden und einladen

Mitbestimmung lebt von Menschen, die mitmachen. Ladet Menschen aus den Gemeinden ein, mitzudenken und sich einzubringen. Nutzt dazu echte Einladungen, die Menschen Freiheit lassen – ein Appell an das schlechte Gewissen oder Druck funktionieren erfahrungsgemäß nicht so gut.

2. Inhaltliche und formale Formate integriert denken

Denkt Mitbestimmung nicht als eigene Veranstaltung, sondern integriert sie in bestehende Formate: bei Kinder- und Jungschartagen, auf Freizeiten, bei Mitarbeitentagen. Überall, wo ihr eine Veranstaltung denkt und plant, könnt ihr sie partizipativ denken: Mitbestimmung der Teilnehmenden über Programmpunkte, selbst durchgeführte Programmpunkte, Predigten von Teens (siehe Silvestival und BÄM), Nachdenken über Fragen, die über die Veranstaltung hinausgehen. (Niemand muss zu

einem „öden und abstrakten Kinderparlament“ eigens zwei Stunden von den Eltern durchs Land gefahren werden.) Beteiligung kann da stattfinden, wo Menschen ohnehin zusammen sind.

3. Vorbereitung und Nachbereitung der Beteiligungsformate

Die Verantwortung der hauptamtlich und ehrenamtlich leitenden Personen ist es, Mitbestimmungsformate so zu kreieren, dass junge Menschen tatsächlich angemessen zu Wort kommen und es nicht auf eine Pseudopartizipation hinausläuft. Das heißt zuerst: Sie müssen eine machtkritisch sensible Haltung verkörpern, die Raum gibt und nicht präjudiziert, sie müssen Kommunikationswege gut beschreiben und sicherstellen, sie müssen die Rahmenbedingungen der Entscheidungen kommunizieren, sie müssen Wege schaffen, dass jede Person gleichberechtigt zu Wort kommen kann. Die Haltung der verantwortlichen Personen entscheidet über das Gelingen der Beteiligung.

4. Konstitution und Ordnung bestimmen

Je nach Formalisierungsgrad brauchen die Beteiligungsformate auch eine Ordnung. Diese kann erstmal niedrigschwellig sein. Auf jeden Fall braucht das jeweilige junge Parlament jedes regionalen GJWs eine Ordnung.¹ Ihr müsst aber keine Ordnung selbst erfinden, sondern könntet euch an der Musterordnung für die regionalen GJWs bedienen. Hier werden Grundsätze der gemeinsamen Arbeit und der Entscheidungswege festgelegt (ggf. Wahlverfahren oder Wahlperioden, Berücksichtigung

.....

1 Wenn ihr hier am Anfang gar nicht wisst, wie es losgehen soll, könnt ihr einfach die Mitarbeitendenkonferenz eures jetzigen GJWs nehmen, auf der ihr sowieso die wichtigsten Entscheidungen trefft, und das Stimmrecht so verändern, dass nur Menschen unter 27 abstimmen dürfen. Alle anderen dürfen auch reden und ihre Expertise der Gemeinschaft zur Verfügung stellen, aber die jungen Menschen entscheiden dann. Damit habt ihr die Qualität ihrer Partizipation deutlich erhöht.

von Gleichberechtigungsstrategien, Stimmrecht an Alter gebunden, etc.). Wichtig ist auch, dass die Ordnung von regionalen GJWs nicht der Ordnung des Bundes-GJWs widersprechen darf.

5. Wahl eines Leitungsgremiums

Jedes regionale GJW wählt sich ein Leitungsgremium. Auch hier hilft euch der Ordnungsvorschlag. Das geschieht nach der unter 4. festgelegten Ordnung. Welche Aufgaben soll dieses Leitungsgremium haben, welche Rollen soll es enthalten, welche Kompetenzen soll es ausfüllen? Für dieses Gremium kann man sich auch an den Aufgaben und Strukturen der bisherigen GJW-Vorstände orientieren. Um auch hier die Beteiligungsstufe möglichst hoch zu setzen, könnte man das Stimmrecht ebenfalls an eine bestimmte Altersschwelle binden. Dieses Gremium sammelt die Ergebnisse der Beteiligungsstrukturen und verarbeitet sie.

6. Regelmäßigkeit bei Beteiligungsformaten

Die grundlegenden Beteiligungsformate der Region, also vor allem das junge Parlament eines regionalen GJWs, sollten in einer Regelmäßigkeit zusammen sein, die kontinuierliches Arbeiten möglich macht. Das kann z.B. quartalsweise geschehen, ist aber immer an den Aufgaben zu messen. Das Leitungsgremium nimmt die Vertretung während der Zeit wahr, in der die Beteiligungsformate nicht tagen und trifft Entscheidungen im Sinne der besprochenen Inhalte.

7. Projekte und Begleitung

Aus der Arbeit der Beteiligungsformate und des Leitungsgremiums entstehen Projekte und Ideen, die zugunsten von jungen Menschen umgesetzt werden sollen. Dieser Prozess wird von den Hauptamtlichen so begleitet, dass sie den ehrenamtlichen jungen Menschen Rahmenbedingungen eröffnen, selbst zu gestalten. Diese Rollen nehmen sie machtsensibel wahr.

Gegebenenfalls stellen sie Verknüpfungen zu anderen Beteiligungsformaten und anderen Regionen her, wenn dies im Sinne des Anliegens ist. *Projekte in diesem Sinne können alles Mögliche sein:* Freizeiten, Schulungen, Gottesdienste und spirituelle Angebote, Beteiligungen an ökumenischen, kommunalen und politischen Aktionen und vieles mehr.

8. Verknüpfungen herstellen

Wenn Beteiligungsformate entstehen oder schon entstanden sind, brauchen sie auch verschiedene Verknüpfungen. Die erste und wichtigste Verknüpfung ist zu den Regionalteams der jeweiligen Region herzustellen, denn die inspirierende Arbeit in der Region soll multigenerational geschehen. So verstehen sich Regionalteam und die Beteiligungsformate junger Menschen als Gefährten an der gleichen Sache.

Im Übergang wird es auch wichtig sein, gute bestehende Projekte in die neue Struktur zu integrieren. Hier kann es wichtig sein, sich mit anderen Regionen zu verknüpfen und Verantwortung gemeinsam zu tragen. Auch in Bezug auf Fördermittel wird die Grenze der Bundesländer von Bedeutung sein, sodass sich hier mehrere Regionen miteinander verknüpfen müssen. Die Hauptamtlichen der Regionen spielen darin die Rolle von Macher*innen, aber nicht von Entscheider*innen.

9. Wachstum eines Netzwerkes

Aus dem Prozess von Beteiligung entsteht ein lebendiges Netzwerk von jungen Menschen, die miteinander verbunden sind und in und zwischen Gemeinden zum Wohl der konkreten Menschen vor Ort gestalten.

Dieses Netzwerk verändert sich beständig. Es muss gepflegt werden.

Wenn Menschen ausscheiden, empfiehlt es sich, sie in neue Aufgaben zu senden und aktiv positiven Abschied zu nehmen. (Wenn Menschen nur mit schlechtem Gewissen aufhören dürfen, übt man einen Druck auf sie aus, der nicht gut ist.)

10. Beteiligung als Selbstwirksamkeitserfahrung

Diese Form der Beteiligung lässt junge Menschen Selbstwirksamkeit erfahren. Sie entfalten ihre Persönlichkeit und wachsen zu mündigen Christ*innen heran. Sie begeistern sich für die Gestaltung von Kirche – ihrer Kirche –, und sie erleben Projekte, die sie begeistern. Innerhalb der Beteiligungsstrukturen wird Leben gestaltet und findet Leben statt. Ideen für die Zukunft wachsen und werden reflektiert. Menschen, die so geprägt sind, zehren oft ein Leben lang von dem Vertrauen, das in sie gesetzt wurde. Sie werden zu Kirchengestalter*innen weit über ihre Jugendzeit hinaus.

Noch ein paar grundlegende Gedanken zur Beteiligung von jungen Menschen:

Angemessenheit

Beteiligungsformate müssen sich an der Angemessenheit messen lassen. Es ist nicht angemessen, Kinder in parlamentarische Abläufe von Erwachsenen zu nötigen. Das wird nicht von Erfolg gekrönt sein. Es ist aber durchaus angemessen, sie über ihre eigenen Belange entscheiden zu lassen und für diese Entscheidungsvorgänge auch angemessene Formate zu finden. Zur Angemessenheit gehört auch, den Entscheidungsrahmen möglichst klar zu setzen und zu kommunizieren. Die Zielgruppe muss diesen Entscheidungsrahmen verstehen können.

Rollenklarheit der begleitenden Personen

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen funktioniert, wenn es den parteilichen Willen von Erwachsenen gibt, sie zu beteiligen. Anders haben sie kaum die Möglichkeit dazu. Das bedeutet auch, dass man sie nicht allein lassen und dann erwarten kann, dass sie das schon

hinbekommen. Zu dem parteilichen Willen gehört es, ihnen Strukturen zu ermöglichen und sie darin zu unterstützen. Der Selbstanspruch von begleitenden Erwachsenen muss sein, die Selbstbestimmung möglich zu machen, ohne zu präjudizieren.

„Umgekehrte“ Begründungspflicht

Begründungspflichtig ist nicht die Forderung nach Beteiligung, sondern deren Abwehr. Unser gesellschaftlicher Normalzustand ist aber bisher nach wie vor, dass eher die Beteiligung begründungspflichtig zu sein scheint. Eine Testfrage könnte sein: Warum haben wir die Kinder nicht mehr einbezogen und ihnen eine Stufe mehr Partizipation zugetraut?

Unterscheidung zwischen projektbezogener und längerfristiger Beteiligung

Projektbezogen: z.B. Freizeit, Jugendgottesdienst, Aktion im Stadtteil, Mitarbeit über kürzere Zeit, Information über die Rahmenbedingungen, Einbeziehung durch Ideensammlung und Abstimmung über das Format des Projektes.

Längerfristig: Kontinuierliche Beteiligungsformate und Leitungsgremien müssen angemessen auf das Gestaltungsfeld bezogen sein und sie sind sinnvollerweise nach Ebenen unterschieden:

- Kinderkonferenz (-parlament) auf Gemeindeebene
- Jugendkonferenz (-parlament) auf Gemeinde- und Regionsebene

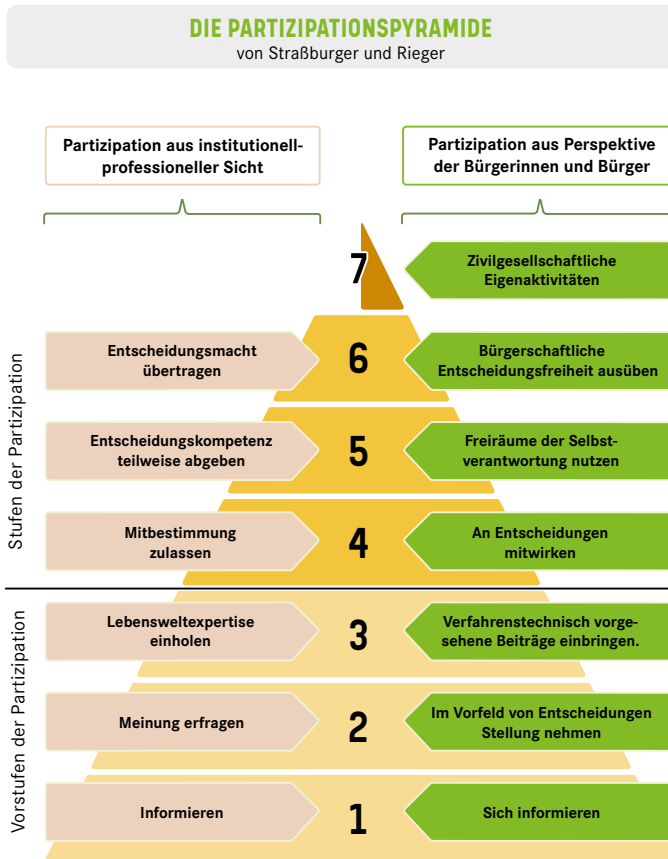
Die Partizipationspyramide

Partizipation wird häufig in Form einer Leiter oder in Form einer Pyramide dargestellt.² Mit zunehmender Höhe steigt die Involvierung und so

.....

2 Vgl. https://www.kinderrechte.de/fileadmin/Redaktion-Kinderrechte/4_Praxis/4.6_Beteiligungsbausteine/4.6.1_Grundlagen/4.6.1.1_Theorie/Baustein_A_1_1.pdf und <http://www.partizipationspyramide.de/>.

der Grad der Partizipation. Dabei ist in Vorstufen der Partizipation und die tatsächliche Partizipation zu unterscheiden.



Nach: Straßburger/Rieger (Hg.) „Partizipation kompakt - Für Studium, Lehre und Praxis sozialer Berufe“ 2014, S. 232 f

Literatur:

Gaby Straßburger / Judith Rieger (Hrsg.), Partizipation kompakt. Für Studium, Lehre und Praxis sozialer Berufe. Weinheim / Basel 2014 (2. Aufl. 2019).

BETEILIGUNG IN DER PRAXIS

Eine Methodensammlung zum Thema Partizipation¹

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen in der Gemeinde (und darüber hinaus) kann nur gelingen, wenn sie methodisch angemessen gestaltet wird. Deshalb sind im Folgenden einige Methoden zusammengestellt, die in Beteiligungsprozessen, zum Beispiel auch bei der Gestaltung Junger Parlamente, hilfreich sein können.

- Dabei geht es zunächst einmal um das Kennenlernen (Wo kommen wir her und wer sind wir?) (1.).
- Dann um das Vereinbaren und Einhalten von Regeln (Wie wollen wir miteinander umgehen und arbeiten?) (2.).
- Es geht darum, Themen zu finden und zu bewerten (Womit wollen wir uns beschäftigen und in welcher Reihenfolge?) (3.).
- Und darum, Themen zu bearbeiten und zu diskutieren (Wie sammeln, besprechen und bewerten wir Informationen und Material?) (4).

.....

1 Die Methoden sind zum großen Teil folgenden Veröffentlichungen entnommen:
Christoph Haus (Hrsg.), Up To You – Auf dich kommt es an! Die Konzeption der Kinder- und Jugendarbeit des Gemeindejugendwerkes. 4 Bände. Wustermark 2007.
*Anna Eberbach / Volkmar Hamp (Hrsg.), Kinder stärken. Eine Spiel- und Methoden-
kartei zur Gewaltprävention mit 222 praktischen Ideen, um Kinder und Jugendliche zu stärken und ihre Resilienz zu fördern. Wustermark 2024.*
Unser Dank gilt allen Autorinnen und Autoren, die etwas dazu beigetragen haben!

- Schließlich wollen wir Entscheidungen treffen und umsetzen (Wie können wir demokratisch entscheiden, gestalten und Ziele erreichen?) (5.).
- Und last but not least geht es darum, Prozesse auszuwerten und Feedback zu geben (Was war gut, was war schlecht und was lernen wir daraus?) (6.).

Bei aller Methodenvielfalt: Entscheidend ist die Beziehung, die Mitarbeitende zu den Kindern und Jugendlichen und die Kinder und Jugendlichen untereinander haben! Sehr schlichte informelle Formate (miteinander kochen und essen, eine gemeinsame Fahrradtour, eine Wochenendfreizeit, regelmäßige kurze Austauschrunden im Rahmen des normalen Programms) legen wichtige Grundlagen für spätere formale Beteiligungsformate (wie z.B. Junge Parlamente).



Hier eine Übersicht über die im Folgenden vorgestellten Methoden:

1. Einander kennenlernen:

Wo kommen wir her und wer sind wir? 57

KREATIVES GESTALTEN: Kinderrechte	57
SPIEL: Einschätzungsspiel	58
SPIEL: Wo steht eigentlich ...?	59
SPIEL: Stärken-Bingo	60
EINSTIEG / IMPULS: Wer gleicht wem?	60
SPIEL: Drei Eigenschaften	62
PANTOMIME: Wer ich bin und was ich kann	62
SPIEL: Flaschendreher	63
KREATIVES GESTALTEN: Ich bin ich	63
SPIEL: Alle sind besonders!	64
SPIEL: Fisherman-Runde	64
SPIEL: Ortsalphabet	65
EINSTIEG / IMPULS: Wettergefühle	65
SPIEL: Lügenportrait	66
SPIEL: Namenstausch	66

2. Regeln vereinbaren und einhalten:

Wie wollen wir miteinander umgehen und arbeiten? 67

SPIEL: Augenblick	67
SPIEL: Nur mit dem Zeigefinger	67
SPIEL: Dampfer im Nebel	68

SPIEL: Balljongleure	69
SPIEL: Reaktionskette	69
SPIEL: Das Blatt wenden	70
SPIEL: Gordischer Knoten	70
SPIEL: Male du, was ich sehe	70
INTERAKTIONSSPIEL: Der große Eierfall	71
SPIEL: Auf den Rücken malen	71
REFLEXION: Giraffensprache	72
SPIEL: Zehn Gebote selbst erfinden	73
REFLEXION: Kommunikation	74

3. Themen finden und bewerten: Womit wollen wir uns beschäftigen und in welcher Reihenfolge? 78

BRAINSTORMING: „Hirngewitter“	78
BRAINSTORMING: Alphabet	79
BRAINSTORMING: Mindmapping	79
BRAINSTORMING: Kartenabfrage	80
SPIEL: Ich hab' noch nie, aber würde so gerne ...	80
AKTION: Eine gemeinsame Vision entwickeln	81
METHODE: Klebepunkte-Abstimmung	83
METHODE: Wunschbaum	83
METHODE: Entdeckungstour	84
BRAINSTORMING-METHODE: Traum-Gottesdienst / Traum-Gruppenstunde	85
AKTION: Traumhaus bauen	86
METHODE: Gefühle-Karte	86
AKTION: Rollentausch	87

4. Themen bearbeiten und Entscheidungen treffen: Wie sammeln, besprechen und bewerten wir Informationen und Material? 88

SPIEL: Hast du Worte?	88
EINSTIEG / IMPULS: Bilden von Peers	88
EINSTIEG / IMPULS: Gefühle sind wie Farben	89
EINSTIEG / IMPULS: Bilder für Gefühle	90
KONSENS-METHODE: 2 – 4 – 8 – 16	90
BRAINSTORMING-METHODE: 635	91
ZIELFINDUNGSPROZESS: Metaplan	94
BRAINSTORMING: Assoziations-Stern	96
REFLEXION: Eckenabfrage	96
REFLEXION: Standogramm	97
REFLEXION: Theater	97

5. Prozesse auswerten und Feedback geben: Was war gut, was war schlecht und was lernen wir daraus? 98

IMPULS: Feedback	98
REFLEXION: Feedbackbriefe	99
REFLEXION: Rückenstärkung	99
REFLEXION: Schatzkoffer	100
REFLEXION: Abschlussalphabet	101
REFLEXION: Blitzlicht	102
REFLEXION: One-Minute-Paper	102
REFLEXION: Schatzkiste und Mülleimer	103
REFLEXION: Standpunkt	103

REFLEXION: Zehn-Finger-Methode	104
REFLEXION: Malen, Zeichnen, Kneten, Modellieren	105
REFLEXION: Statue	105
REFLEXION: Bildergalerie	106
REFLEXION: Smileys / Gefühlskarten	106
REFLEXION: Gruppenbild	107
REFLEXION: Fotoalbum	107
REFLEXION: Netz gemeinsamer Erfahrungen	107
REFLEXION: Bibelverse	108
AKTION: Standortbestimmung durch die Reflexion einer Aktivität	109



1. EINANDER KENNENLERNEN:

Wo kommen wir her und wer sind wir?

KREATIVES GESTALTEN: Kinderrechte

WOMIT? Gebraucht wird Kreativmaterial (Papier und Stifte, Farben, alte Zeitschriften, Klebstoff etc.).

WOZU? Die Teilnehmenden beschäftigen sich auf kreative Weise mit ihren Rechten. Dabei werden die Rechte, die für das Thema Beteiligung und die Arbeit Junger Parlamente besonders wichtig sind, hervorgehoben.

WER? Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren.

WAS UND WIE? Zu zweit oder in kleinen Gruppen gestalten die Teilnehmenden zu den Kinderrechten Bilder und Collagen oder schreiben eigene Geschichten oder Gedichte. Als Grundlage kann die folgende Kurzfassung der Kinderrechte für Kinder dienen (aus Rosemarie Portmann, Kinder haben ihre Rechte 9):

1. Alle Kinder haben die gleichen Rechte. Kein Kind darf benachteiligt werden.
2. Kinder haben das Recht gesund zu leben, Geborgenheit zu finden und keine Not zu leiden.
3. Kinder haben das Recht zu lernen und eine Ausbildung zu machen, die ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten entspricht.
4. Kinder haben das Recht zu spielen, sich zu erholen und künstlerisch tätig zu sein.
5. Kinder haben das Recht, bei allen Fragen, die sie betreffen, mitzubestimmen und zu sagen, was sie denken.
6. Kinder haben das Recht auf Schutz vor Gewalt, Missbrauch und Ausbeutung.

7. Kinder haben das Recht, sich alle Informationen zu beschaffen, die sie brauchen, und ihre eigene Meinung zu verbreiten.
8. Kinder haben das Recht, dass ihr Privatleben und ihre Würde geachtet werden.
9. Kinder haben das Recht, im Krieg und auch auf der Flucht besonders geschützt zu werden.
10. Behinderte Kinder haben das Recht auf besondere Fürsorge und Förderung, damit sie aktiv am Leben teilnehmen können.

SPIEL: Einschätzungsspiel

WOMIT? Gebraucht werden Papier und Stifte.

WOZU? Eigenschaften, Stärken und Fähigkeiten innerhalb der Gruppe werden deutlich.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. In jeder Spielrunde muss aus jedem Team eine Person die gesamte Gruppe einschätzen. Wer mit seiner Einschätzung näher an der richtigen Antwort ist, bekommt für sein Team einen Punkt.

Beispiel: „Was meint ihr, wie viele Kinder aus der Gruppe spielen gerne UNO?“ Die beiden Kinder schreiben auf einen Zettel ihre Einschätzung. Anschließend melden sich die Kinder, auf die die Aussage zutrifft.

Achtung: Keine Fragen nehmen, in denen es um eine Bewertung der Kinder oder Jugendlichen geht (z.B. „Was meint ihr, wie viele Personen aus der Gruppe stehen in Mathe 1 oder 2?“

SPIEL: Wo steht eigentlich ...?

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Das Ziel ist es, die Umgebung und die anderen aus der Gruppe wahr- und in den Blick zu nehmen.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

Gruppengröße ab 8 Personen.

WAS UND WIE? Eine Spielleitung moderiert durch die Übung. Die Teilnehmenden bewegen sich einzeln und ziellos durch den Raum. Die Spielleitung fordert nach einer Zeit (ca. 30-45 Sekunden) mit einem Schlagwort (Stopp, Halt, etc.) dazu auf, stehen zu bleiben und die Augen zu schließen. Anschließend stellt die Spielleitung die Frage: „Wo steht eigentlich ... (Name des Gruppenmitglieds)?“ Die Teilnehmenden zeigen nun mit geschlossenen Augen in die Richtung des genannten Mitglieds und öffnen auf Kommando der Spielleitung die Augen. Hat die Richtung gestimmt oder nicht? Man sollte mehrere Durchgänge machen, um alle aus der Gruppe miteinzubeziehen. Auch sind unterschiedliche Fragen und Varianten / Aktionen möglich.

Beispiele für Fragen:

- Was steht auf dem Oberteil von Person XY?
- Welche andere Person steht am nächsten dran / am weitesten weg von Person XY?
- Welches Möbelstück ist am nächsten an Person XY dran?
-

Beispiele für Aktionen:

- Beim „Stopp“ eine Pose einnehmen.
(Welche Pose macht Person XY?)
- Beim „Stopp“ eine Emotion mimen (glücklich, traurig, wütend, etc.).
(Welche Emotion zeigt Person XY?)

SPIEL: Stärken-Bingo

WOMIT? Gebraucht werden ein „Stärken-Bingo“ (siehe folgende Seite; auf DIN A4 kopieren!) und ein Stift für jedes Kind.

WOZU? Die Kinder erfahren mehr über Stärken und Fähigkeiten in der Gruppe.

WER? Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren.

WAS UND WIE? Jedes Kind bekommt ein Bingo-Blatt (dazu die Kopiervorlage auf der nächsten Seite auf DIN A4 kopieren). Hier sind verschiedene Fähigkeiten und Stärken aufgelistet. Alle versuchen nun, durch Befragen so viele Felder wie möglich auszufüllen. Eine Person, die die aufgeführte Stärke oder Fähigkeit besitzt, unterschreibt in dem entsprechenden Feld.

Gewonnen hat die Person, die als erstes eine Reihe, Zeile oder Diagonale komplett ausgefüllt hat. Natürlich dürfen dabei keine Namen mehrfach vorkommen. Es kann auch die Person als Sieger:in „gekürt“ werden, die das Blatt komplett ausgefüllt hat.

EINSTIEG / IMPULS: Wer gleicht wem?

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Personen in der Gruppe werden entdeckt und thematisiert, die Vielfalt wird sichtbar.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Die Gruppe wird von der Spielleitung aufgefordert, zu einer Eigenschaft, Vorliebe oder Besonderheit Teilgruppen zu bilden, die sich in diesem Merkmal ähneln. Das können äußere Merkmale sein (Augenfarbe, Haarfarbe, Schuhgröße etc.) oder auch bestimmte Vorlieben, Einstellungen, Haltungen. In jeder Runde tauschen sich die Kleingruppen kurz darüber aus, was die jeweilige Eigenschaft, Vorliebe oder Besonderheit ihnen bedeutet bzw. welche Erfahrungen sie damit gemacht haben.

STÄRKEN-BINGO

Suche jemanden, der/die ...

... gerne singt. <input type="text"/>	... Puzzle mag. <input type="text"/>	... gut mit Tieren umgehen kann. <input type="text"/>	... schon mal Theater gespielt hat. <input type="text"/>	... stricken kann. <input type="text"/>
... eine fremde Sprache spricht. <input type="text"/>	... einen Handstand machen kann. <input type="text"/>	... schon mal ein Zelt aufgebaut hat. <input type="text"/>	... einen Witz erzählen kann. <input type="text"/>	... gerne malt und zeichnet. <input type="text"/>
... reiten kann. <input type="text"/>	... gerne liest. <input type="text"/>	... sich mit Computern auskennt. <input type="text"/>	... Fußball spielt. <input type="text"/>	... gut rechnen kann. <input type="text"/>
... gut Geschichten schreiben kann. <input type="text"/>	... ein Instrument spielt. <input type="text"/>	... gut schwimmen kann. <input type="text"/>	... ein Händchen für Pflanzen hat. <input type="text"/>	... schon mal auf einen Baum geklettert ist. <input type="text"/>
... gerne Inliner fährt. <input type="text"/>	... anderen in der Schule helfen kann. <input type="text"/>	... schon mal einen Kuchen gebacken hat. <input type="text"/>	... kochen kann. <input type="text"/>	... regelmäßig Sport macht. <input type="text"/>

Sobald du eine Reihe senkrecht, waagrecht oder diagonal ausgefüllt hast, darfst du „Bingo“ rufen!

Natürlich darf in einer Reihe kein Name mehrfach vorkommen!

SPIEL: Drei Eigenschaften

WOMIT? Gebraucht werden Papier und Stifte.

WOZU? Selbst- und Fremdeinschätzung werden einander gegenübergestellt.

WER? Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren.

WAS UND WIE? In Kleingruppen (4-6 Teilnehmende) schreibt jede Person auf einen Zettel drei typische Eigenschaften, die sie gut beschreiben: zwei positive und eine negative. Anschließend werden die Zettel gefaltet, gemischt und in die Mitte gelegt. Nun zieht eine Person einen Zettel, liest ihn laut vor und soll raten, von wem dieser Zettel geschrieben wurde. Die Entscheidung soll möglichst konkret begründet werden (mit Beispielen aus Begegnungen mit der anderen Person). Anschließend wird der Zettel an die nächste Person weitergegeben, die auch eine entsprechende Einschätzung vornimmt und so weiter. (Die Person, die den Zettel geschrieben hat, muss natürlich eine andere Person wählen!) Haben alle Teilnehmenden zu jedem Zettel ihre Vermutungen geäußert, wird am Ende aufgeklärt, welcher Zettel zu wem gehört.

PANTOMIME: Wer ich bin und was ich kann

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Die Kinder stellen sich pantomimisch vor und lernen einander besser kennen.

WER? Kinder und Jugendliche ab 5 Jahren.

WAS UND WIE? Pantomimisch stellen die Kinder bzw. Jugendlichen etwas dar, das etwas über sie aussagt: was sie gerne oder gar nicht mögen, Hobbies und Freizeitbeschäftigungen, Lieblingstiere, -bücher oder Fernsehgestalten u.v.a.m. Die anderen Teilnehmenden dürfen raten, worum es geht.

SPIEL: Flaschendrehen

WOMIT? Gebraucht wird eine leere Flasche.

WOZU? Alle Kinder werden beim Sprechen über unterschiedliche Themen beteiligt.

WER? Kinder und Jugendliche ab 3 Jahren.

WAS UND WIE? Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis. In der Mitte liegt eine Flasche. Ein Kind dreht die Flasche. Das Kind, auf das dann der Flaschenhals zeigt, beantwortet eine Frage, zum Beispiel:

- „Erzähl mal, was du ganz besonders gut kannst!“
- „Welches Spiel gefällt dir besonders gut?“
- „Worüber hast du dich heute gefreut?“
- „Was ist dein Lieblingsessen?“
- „Wovor hast du Angst?“
- „Mit welchen Menschen fühlst du dich wohl?“

Die Fragen können die Kinder bzw. Jugendlichen sich selbst ausdenken. Sie zeigen Interesse aneinander und lernen, über sich selbst zu sprechen. Dabei kommen alle zu Wort.

KREATIVES GESTALTEN: Ich bin ich

WOMIT? Gebraucht werden Papier und Stifte.

WOZU? Die Teilnehmenden machen sich Gedanken darüber, wer sie eigentlich sind und/oder sein wollen.

WER? Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren.

WAS UND WIE? Wir machen an Stationen kreative Angebote:

1. Zu zweit Umriss- oder Schatten-Bilder von den eigenen Köpfen zeichnen. Dort hinein malen oder schreiben, worüber man nachdenkt, was einen freut oder was einem Angst macht.
2. Einen kurzen Text schreiben zu der Überschrift „Das bin ich“ (ohne den eigenen Namen zu nennen). Anschließend die Teilnehmenden raten lassen, um wen es sich jeweils handelt.

3. Zwei ABC-Gedichte schreiben: „Was ich mag“ und „Was ich nicht mag“ oder „Was ich gut kann“ und „Was ich nicht kann“.
4. Elfchen schreiben (1. Zeile ein Wort, 2. Zeile zwei Wörter, 3. Zeile drei Wörter, 4. Zeile vier Wörter, 5. Zeile ein Wort). Erstes Wort: „Ich ...“.

SPIEL: Alle sind besonders!

WOMIT? Gebraucht werden Papier und Stifte.

WOZU? In diesem Spiel können sich die Kinder vergegenwärtigen, warum auch sie etwas Besonderes sind. Außerdem nehmen sie sich gegenseitig wahr.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Jede*r Teilnehmende erhält ein Blatt Papier und schreibt auf die Vorderseite seinen bzw. ihren Namen. Auf die Rückseite werden dann Sachen aufgeschrieben oder aufgemalt, die das Kind bzw. der Jugendliche gut kann oder gerne macht. Anschließend werden die Zettel der Gruppe gezeigt, ohne dass die Teilnehmenden den Namen lesen können. Diese dürfen dann raten, um welche Person es sich handelt. Vielleicht kann die Gruppe nach jedem Zettel, der gezeigt wurde, noch gemeinsam überlegen, ob ihnen noch zusätzlich etwas einfällt, was die jeweilige Person ausmacht.

SPIEL: Fisherman-Runde

WOMIT? Gebraucht werden verschiedene Sorten „Fisherman’s Friend“ (oder andere Bonbonsorten).

WOZU? Eine erste Vorstellungsrunde!

WER? Für alle Altersgruppen (für Kinder nicht in dieser Form geeignet, andere Süßigkeiten verwenden!).

WAS UND WIE? Fünf Tütchen mit unterschiedlichen Sorten Fisherman-Pastillen werden im Raum verteilt. Die Teilnehmenden gruppieren sich in

fünf verschiedene Kreise, je nachdem, welche Geschmacksrichtung von Fisherman sie bevorzugen. Eine weitere Gruppe sammelt sich aus denjenigen Teilnehmenden, die Fisherman nicht ausstehen können. Die Fisherman-Pastillen dürfen verzehrt werden. Die Teilnehmenden stellen sich innerhalb ihrer Fisherman-Gruppe (evtl. mit Name und Vorlieben usw.) vor.

SPIEL: Ortsalphabet

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Eine erste Vorstellungsrunde!

WER? Für Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren.

WAS UND WIE? Alle nennen jeweils den Ort, aus dem sie kommen.

Danach werden die Teilnehmenden aufgefordert, sich im Kreis nach der alphabetischen Reihenfolge der ersten Buchstaben der Orte, aus denen sie kommen, hinzusetzen.

Variante „Namensalphabet“: Wird gespielt wie oben, nur mit den Vornamen der Teilnehmenden.

EINSTIEG / IMPULS: Wettergefühle

WOMIT? Gebraucht werden ggfs. Bilder von Wetterphänomenen (Regen, Gewitter, Wind, Sturm, Sonne, Wolken etc.).

WOZU? Die Kinder bzw. Jugendlichen bringen zum Ausdruck, mit welchem Gefühl sie in die Gruppe kommen, und hören das von anderen. Die Bindung innerhalb der Gruppe wird gestärkt.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Sagt, wie ihr euch gerade fühlt, und zwar mit einem „Wetter-Bild“ (z.B. „wie Regen, Gewitter, Sturm, Sonne, leicht bewölkt, Wolken verziehen sich“ usw.).

SPIEL: Lügenportrait

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Eine erste Vorstellungsrunde!

WER? Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren (max. 20 Personen).

WAS UND WIE? Jede*r Mitspielende erzählt vier Sätze von sich. Drei Sätze davon sind zutreffend, einer unwahr. Der/Die Vortragende muss dabei versuchen, die „Unwahrheit“ so glaubwürdig darzustellen, dass die übrigen Mitspielenden anschließend in einer gemeinsamen Diskussion diese nicht von den drei wahren Aussagen unterscheiden können. Als „Wahrheiten“ eignen sich vor allem unglaubwürdige Hobbys und Außergewöhnlichkeiten.

SPIEL: Namenstausch

WOMIT? Gebraucht werden Namenskarten zum Anheften oder Krepp-Klebeband und Stift.

WOZU? Vertiefendes Kennenlernen!

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Dieses Spiel eignet sich nicht zum allerersten Kennenlernen! Jede*r Mitspielende hat sich ein Kärtchen oder ein Stück Krepp-Klebeband mit dem eigenen Namen beschriftet und an die Brust geheftet. Dann verlassen zwei Personen den Raum. Die übrigen vertauschen ihre Namensschilder. Die beiden Hinausgegangenen müssen nun die Schilder wieder richtig zuordnen.

2. REGELN VEREINBAREN UND EINHALTEN:

Wie wollen wir miteinander umgehen und arbeiten?

SPIEL: Augenblick

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Eine kleine Vorübung zum Thema „nonverbale Kommunikation“.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? In jeder Runde stehen sich zwei Teilnehmende gegenüber. Beide versuchen, einander tief in die Augen zu schauen, ohne dabei zu lachen. Wer zuerst lacht, hat verloren. Wer hält den (Augen-) Blick am längsten? Gar nicht so einfach, das durchzuhalten! Wir lernen, dass wir auch ohne Worte miteinander kommunizieren. Darauf wollen wir im Folgenden achten!

Hinweis: Dieses Spiel kann auch als Ausscheidungswettbewerb durchgeführt werden.

SPIEL: Nur mit dem Zeigefinger

WOMIT? Gebraucht wird ein langer, dünner Stab (mind. 2 Meter).

WOZU? Die Gruppe löst gemeinsam eine Aufgabe. Alle sind wichtig und werden gebraucht. Gemeinsam wird das Ziel erreicht.

WER? Mindestens 5 Teilnehmende ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Die Mitspielenden stehen sich versetzt gegenüber. Es dürfen nur Zeige- und Mittelfinger benutzt werden. Die Aufgabe ist nun, einen langen Stab, der auf die Finger der Teilnehmenden gelegt wird, auf dem Boden abzulegen. Die Finger müssen dabei bleiben, wie sie sind, und immer den Stab berühren. Niemand darf den Kontakt zum Stab verlieren!

Kommentar: Die Spielleitung legt zu Beginn des Spiels den Stab auf die Finger der Gruppe. Anschließend achtet sie darauf, dass die Spielre-

geln eingehalten werden. Wahrscheinlich werden die Mitspielenden sich so sehr bemühen, nicht den Kontakt zum Stab zu verlieren, dass dieser immer höher angehoben wird, statt nach unten abgelegt zu werden.

Variante A: Die Teilnehmenden dürfen verbal miteinander kommunizieren.

Variante B: Die Teilnehmenden dürfen nur non-verbal miteinander kommunizieren.

Wir lernen, wie wichtig es ist, gut miteinander zu kommunizieren, um gemeinsam eine schwierige Aufgabe zu lösen!

SPIEL: Dampfer im Nebel

WOMIT? Gebraucht werden Augenbinden für alle Teilnehmenden.

WOZU? Die Gruppe löst gemeinsam eine Aufgabe. Alle sind wichtig und werden gebraucht. Gemeinsam wird das Ziel erreicht.

WER? 5-8 Teilnehmende ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Die Gruppe muss mit verbundenen Augen eine gewisse Strecke zurücklegen. Nur eine Person kann sehen. Es geht also darum, eine Lösung für dieses Problem zu finden.

Geschichte: Ein Dampfer ist in dichten Nebel geraten. Nur eine Person (der Kapitän / die Kapitänin) kann über das Radargerät den richtigen Weg sehen. Diese Person befindet sich auf der Brücke (in der Mitte des Dampfers) und kann den Dampfer nicht mit gesprochenen Kommandos lenken. Wie kommt der Dampfer trotzdem sicher durch den Nebel?

Wir lernen, wie wichtig es ist, gut miteinander zu kommunizieren, um gemeinsam eine schwierige Aufgabe zu lösen!

Die Spielleitung sollte sich vorher eine Wegstrecke für den „Dampfer“ überlegen.

SPIEL: Balljongleure

WOMIT? Gebraucht werden Luftballon(s).

WOZU? Die Gruppe löst gemeinsam eine Aufgabe. Alle sind wichtig und werden gebraucht. Gemeinsam wird das Ziel erreicht.

WER? 3-10 Teilnehmende ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Die Teilnehmenden bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Die Aufgabe ist es nun, einen (oder mehrere) Luftballon(s) möglichst lange in der Luft zu halten, ohne dass die Kette auseinanderbricht. Es kann nach und nach auch die Benutzung mancher Körperteile verboten werden.

SPIEL: Reaktionskette

WOMIT? Gebraucht werden 2 x 4 Farbkarten (vier verschiedene Farben).

WOZU? Die Gruppe löst gemeinsam eine Aufgabe. Alle sind wichtig und werden gebraucht. Gemeinsam wird das Ziel erreicht.

WER? Mindestens 8 Teilnehmende ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Die Teams bekommen nun Zeit, sich für jede der vier Farben auf den Karten ein Klopfzeichen zu vereinbaren (z.B. „in Nacken klopfen“ für „Rot“ und „auf linke Schulter klopfen“ für „Gelb“ usw.). Anschließend setzen die Gruppen sich in zwei Reihen hintereinander hin. Vor den beiden Reihen, zwischen den vordersten Personen, liegen alle vier Farben.

Die Spielleitung zeigt nun der hintersten Person eine Farbe. Diese wird durch Klopfzeichen an den Vordermann bzw. die Vorderfrau weitergegeben. Diese*r nimmt die entsprechende Karte auf und zeigt sie hoch. Das Team, das gewonnen hat, darf einen Platz weiter rutschen (die vorderste Person geht nach hinten usw.). Gewonnen hat das Team, dessen erste Person zuerst wieder vorne sitzt.

SPIEL: Das Blatt wenden

WOMIT? Gebraucht wird Baumarktfolie oder eine Decke.

WOZU? Die Gruppe löst gemeinsam eine Aufgabe. Alle sind wichtig und werden gebraucht. Gemeinsam wird das Ziel erreicht.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Die ganze Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke oder Folie. Sie muss nun versuchen, die Decke bzw. Folie zu wenden, ohne mit irgendeinem Körperteil den Boden zu berühren.

SPIEL: Gordischer Knoten

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Die Gruppe löst gemeinsam eine Aufgabe. Alle sind wichtig und werden gebraucht. Gemeinsam wird das Ziel erreicht.

WER? Mindestens 5 Teilnehmende ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Alle stehen im Kreis, strecken beide Arme nach vorne aus und schließen die Augen. Vorsichtig gehen alle Personen Richtung Kreismitte, bis sie die Hände der anderen Teilnehmenden spüren. Nun greift jede Hand nach einer beliebigen anderen Hand. Die Teilnehmenden dürfen anschließend die Augen öffnen und versuchen, den entstandenen Knoten zu lösen. Dabei halten sie sich immer fest an den Händen und dürfen nie loslassen.

SPIEL: Male du, was ich sehe

WOMIT? Für jedes Paar werden ein Stift, ein leeres Blatt Papier und ein Papier mit einem bereits aufgezeichneten Bild benötigt.

WOZU? Die Teilnehmenden üben „Aktives Zuhören“ und „Spiegeln“ ein. Sie lernen nachzufragen und zuzuhören, gemeinsam Erfolge und Frustration auszuhalten.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren (in Zweiergruppen).

WAS UND WIE? Jeweils zwei Teilnehmende setzen sich Rücken an Rücken

cken. Eine Person hat ein Bild vor sich, das sie nun der anderen Person beschreibt. Die Person mit dem leeren Blatt hat die Aufgabe, das Bild nach der Beschreibung und möglichst nah am Original nachzuzeichnen. Dabei darf sie nicht über die Schulter schauen, aber sie darf Fragen zum Bild stellen.

INTERAKTIONSSPIEL: Der große Eierfall

WOMIT? Gebraucht werden für jede Kleingruppe (4-5 Teilnehmende), 1 rohes Ei, 25 Strohhalme und 1,5 Meter Tesafilm.

WOZU? Die Teilnehmenden können etwas Neues ausprobieren und dabei erleben, wie sie diese Herausforderung in einer kleinen Gruppe bewältigen.

WER? Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren (in Kleingruppen von 4-5 Personen).

WAS UND WIE? Jede Gruppe hat die Aufgabe, ihr rohes Ei mit den Strohhalmen und dem Tesafilm so einzupacken, dass man es anschließend aus 2,5 Metern Höhe auf den Fußboden fallen lassen kann, ohne dass es dabei kaputt geht! Für diese Aufgabe haben die Gruppen 30-45 Minuten Zeit. Anschließend werden die Eier mit großem Hallo (Count-down von 10 bis 1 usw.) fallen gelassen. Welche Konstruktion hält? Wie haben die Kinder in den Gruppen sich selbst bei dieser Aufgabe erlebt?

SPIEL: Auf den Rücken malen

WOMIT? Gebraucht werden ein Stuhl pro Person, ein Stift pro Stuhlreihe, Kladder mit leerem Papier für die Mitspielenden, Papier mit Bildmotiven für die Spielleitung.

WOZU? Die Teilnehmenden lernen, die eingehenden nonverbalen Signale zu lesen, einzuordnen und umzusetzen.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren; Gruppengröße ab 6 Personen.

WAS UND WIE? Die Mitspielenden sitzen in einer oder mehreren

Stuhlreihen hintereinander. Den jeweils hinteren Personen der Reihe zeigt die Spielleitung ein Bild. Währenddessen schauen alle anderen nach vorne. Das gezeigte Bild wird nun von den Mitspielenden auf den Rücken der direkt vor ihnen sitzenden Person gemalt, und diese malen das, was sie auf dem Rücken gespürt haben, wiederum der Person vor ihnen auf den Rücken. Dies setzt sich bis zur vordersten Person fort. Die hat einen Stift und eine Kladde mit Papier vor sich liegen und malt nun auf, was sie gespürt hat. Dann wird verglichen, welches Bild die Spielleitung ursprünglich gezeigt hat und was die vordersten Personen jeweils gezeichnet haben.

Achtung: Einfach nachvollziehbare und nachzuzeichnende Motive verwenden (z.B. einfache geometrische Formen wie Dreieck und Quadrat, drei gleich oder verschieden große Kreise oder / und einfache Motive wie Sonne, Blume, Smiley, Herz, etc.).

Die Motive sollten gut erkennbar gemalt sein. Es werden mehrere Runden gespielt. Am Ende jeder Runde rutschen alle Mitspielenden einen Stuhl nach hinten, so dass jede Person einmal am Anfang und einmal am Ende der Reihe gesessen hat. Ziel des Spiels ist es, das Motiv möglichst genau wiederzugeben.

REFLEXION: Giraffensprache

WOMIT? Gebraucht werden Symbol- oder Wortkarten mit den Begriffen „Beobachtung“ (Kamera), „Gefühl“ (Herz), „Bedürfnis“ (Geschenk), „Bitte“ (Mund).

WOZU? Die Teilnehmenden werden ermutigt, Beobachtungen, Gefühle, Bedürfnisse und Bitten zu kommunizieren. Konflikte werden nach den Schritten der „Gewaltfreien Kommunikation“ gelöst.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Marshall Rosenberg, der Erfinder der Gewaltfreien Kommunikation, hat in seinen Seminaren viel mit Handpuppen gearbeitet.

tet. Als Symbol für die Sprache der *Gewaltfreien Kommunikation* wählte er die Giraffe, denn die Giraffe ist das Landtier mit dem größten Herzen. Die *Giraffensprache* ist also die Sprache des Herzens.

Mit ihrer Körpergröße und ihrem langen Hals hat die Giraffe einen super Überblick über Situationen. Deshalb kann sie gut beobachten. Und dann horcht sie in ihr großes Herz hinein: Was sind da für Gefühle? Ist es Wut, Enttäuschung, Traurigkeit, Unsicherheit, Müdigkeit? Diese Gefühle leiten ihr den Weg, ihre Bedürfnisse zu erkennen.

Mit den Teilnehmenden wird zur Konfliktklärung eingeübt, in einzelnen Schritten Beobachtungen, Gefühle, Bedürfnisse und Bitten zu formulieren:

1. *Beobachtung*: Forme mit deinen Händen eine Kamera vor deinen Augen: „Welche konkreten Ereignisse beobachte ich?“
2. *Gefühl*: Lege deine Hand auf dein Herz: „Welches Gefühl nehme ich wahr?“
3. *Bedürfnis*: Lege deine Hand auf deinen Bauch und sage: „Was brauche ich?“
4. *Bitte*: Lege beide Hände zusammen: „Wie kann das Bedürfnis erfüllt werden?“

SPIEL: Zehn Gebote selbst erfinden

WOMIT? Gebraucht werden Papier und Stifte.

WOZU? Wenn die Teilnehmenden ihr eigenes „Grundgesetz“ erstellen dürften, wie sähe das aus?

WER? Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren.

WAS UND WIE? In zwei oder vier Kleingruppen bekommen die Teilnehmenden folgende Aufgabe:

„Ein neuer Kontinent wurde entdeckt! Ihr seid die ersten Menschen, die dort leben wollen. Einigt euch auf zehn Regeln, die in eurem neuen Land absolute Geltung haben sollen!“

Jede Gruppe schreibt ihre Regeln gut lesbar auf einzelne DIN A4-Blätter.

Dann finden sich zwei Gruppen zusammen, diskutieren ihre 20 Regeln und einigen sich wiederum auf eine Anzahl von 10 Regeln. Bei vier Gruppen wird dieser Vorgang noch einmal wiederholt.

Die nun vorliegenden 10 Regeln können mit den 10 Geboten der Bibel, dem Dekalog, ins Gespräch gebracht werden. Welche Regeln kommen in beiden Regelwerken vor, welche nicht. Und was bedeutet das? Anschließend kann überlegt werden, was die eigenen Zehn Gebote für den Umgang miteinander bedeuten könnten ...

REFLEXION: Kommunikation

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Wir denken miteinander über unseren Kommunikationsstil nach – und darüber, was wir an unserer Kommunikation gegebenenfalls verbessern können.

WER? Jugendliche ab 13 Jahren.

WAS UND WIE? Einführung in das Kommunikationsmodell nach *Friedemann Schulz von Thun*: Die zwischenmenschliche Kommunikation besteht immer aus einem „Sender“ und einem „Empfänger“. Beide Begriffe sind Fachbegriffe und werden im Folgenden in Anführungszeichen gesetzt. Gesendet und empfangen werden „Nachrichten“. Der „Sender“ möchte etwas mitteilen. Der „Empfänger“ hat die Aufgabe, die vielen Botschaften zu entschlüsseln.

Zwischenmenschliche Kommunikation kann aus vier Perspektiven beleuchtet werden. Vereinfacht gesagt: Jede Nachricht hat vier Seiten, die der „Empfänger“ wiederum auf vier unterschiedliche Weisen (mit „vier Ohren“) hören kann! Ein und dieselbe Nachricht kann vier unterschiedliche Botschaften enthalten:

1. *Sachinhalt (worüber ich informiere)*: Die Nachricht enthält eine Sachinformation (zum Beispiel: „Die Ampel ist grün.“).

2. *Selbstoffenbarung (was ich von mir selbst preisgebe)*: In jeder Nachricht stecken auch immer Informationen über die Person des „Senders“ (zum Beispiel: Der „Sender“ scheint die deutsche Sprache zu beherrschen, kann Farben unterscheiden, ist aufmerksam und hat es eilig.).
3. *Beziehung (was ich von dir halte und wie wir zueinander stehen)*: Dieser Teil der Nachricht zeigt sich oft im Tonfall, in der gewählten Formulierung, der Mimik etc. Für diese Seite der Nachricht hat der „Empfänger“ ein besonders hellhöriges Ohr, weil er sich hier als Person in bestimmter Weise behandelt oder misshandelt fühlt (zum Beispiel: „Der Mann gibt seiner Frau zu erkennen, dass er es ihr nicht zutraut, ohne seine Hilfe optimal zu fahren.“).
4. *Appell (wozu ich dich veranlassen möchte)*: Alle Nachrichten haben die Absicht, auf den „Empfänger“ „Einfluss“ zu nehmen. Nichts wird nur so dahing gesagt (Im Beispiel vielleicht: „Gib Gas!“).

Zusammengefasst bedeutet dies: „Er (der „Sender“) teilt Sachinformationen mit; stellt sich dabei gleichzeitig selbst dar; drückt aus, wie er zum „Empfänger“ steht, so dass sich dieser in der einen oder anderen Weise behandelt fühlt; und versucht Einfluss auf das Denken, Fühlen und Handeln des anderen zu nehmen.“ (*F. Schulz v. Thun, Miteinander reden: Störungen und Klärungen, Reinbek 1981, S. 44*).

Explizite und implizite Botschaften: Bei einer Nachricht des „Senders“ muss auch zwischen impliziten und expliziten Botschaften unterschieden werden (unabhängig von den vier Seiten einer Nachricht!). Explizite Botschaften sind ausdrücklich formuliert („Paul, mach bitte die Musik leiser!“). Implizit bedeutet, dass etwas nicht direkt gesagt wird, aber trotzdem in der Nachricht drinsteckt oder hineingedeutet werden könnte („Man kann ja sein eigenes Wort nicht verstehen, Paul!“). Meistens wird die Hauptbotschaft implizit gesendet, damit man sie notfalls dementieren kann („Das habe ich nicht gesagt!“).

Kongruente und inkongruente Botschaften: Außerdem wird zwischen kongruenten und inkongruenten Botschaften unterschieden. Einfach gesagt bedeutet dies, dass unsere Botschaften sprachliche (das, was wir sagen) und nichtsprachliche Anteile (Mimik, Gestik etc.) haben. Diese Anteile können sich entweder ergänzen, z.B. wenn jemand sagt: „Mir geht es gut!“ und dabei lacht und einen Luftsprung macht (kongruent), oder widersprechen, z.B. wenn jemand sagt: „Mir geht es gut!“ und dabei weint (inkongruent).

Auch der „Empfänger“ einer Nachricht nimmt diese auf vier unterschiedlichen Kanälen („vier Ohren“) auf. Je nachdem, mit welchem seiner vier Ohren der „Empfänger“ besonders gut hört, nimmt das Gespräch einen sehr unterschiedlichen Verlauf. Im Prinzip wird zwischenmenschliche Kommunikation durch die Tatsache erschwert, dass der „Empfänger“ die Möglichkeit hat, frei auszuwählen, auf welchem Ohr er die empfangene Botschaft hören will.

Um auf unser Beispiel mit dem Auto zurückzukommen: Der Mann sagte: „Du, da vorne ist grün!“

1. *Sachinhalt (Worüber werde ich informiert? Wie ist der Sachverhalt zu verstehen?):* Die Nachricht enthält eine Sachinformation. (Im Beispiel: „Ja, hier ist grüne Welle, das ist aber angenehm!“)
2. *Selbstoffenbarung (Was gibt der andere über sich preis? Was ist das für einer? Was ist mit ihm los?):* In unserem Beispiel könnte die Antwort lauten: „Du hast es eilig!“
3. *Beziehung (Wie redet der eigentlich mit mir? Was denkt er über mich?):* Würde die Frau besonders gut auf dem Beziehungsohr hören, könnte ihre Antwort lauten: „Fährst du oder fahre ich?“ Sie würde damit signalisieren, dass sie sich gegen die (gehörte) Bevormundung wehrt. Viele Menschen hören auf dem Beziehungsohr besonders gut!

4. *Appell (Was soll ich tun, denken, fühlen?):* Alle Nachrichten haben die Absicht, auf den „Empfänger“ „Einfluss“ zu nehmen. Veranlasst durch das Hören der Botschaft auf diesem Ohr, könnte die Frau Gas geben!

Um zu verhindern oder das Risiko möglichst gering zu halten, einander falsch zu verstehen, ist es notwendig, dass der „Sender“ sich über seine gesendete Nachricht und die darin enthaltenen Botschaften Gedanken macht und überlegt, wie er was formuliert. Andererseits kann der „Empfänger“ dem „Sender“ durch „Aktives Zuhören“ und Antworten mitteilen, ob er ihn richtig verstanden hat.

Wichtig ist, dass man in „Ich-Botschaften“ spricht: „ICH habe das Gefühl, dass du gerade enttäuscht von mir bist.“ Und nicht: „Dir kann man aber auch gar nichts recht machen!“ Durch das Verwenden des „Du“ greift man den anderen oft an!

Aktives Zuhören: Man hört „aktiv“ zu, indem man die sachliche Aussage der Gesprächspartnerin oder des Gesprächspartners mit eigenen Worten wiederholt (paraphrasieren): „Bei mir kam jetzt an, dass die Zelte in einem katastrophalen Zustand zurückgebracht wurden.“ Die emotionale Aussage der Partnerin oder des Partners wird mit eigenen Worten wiederholt (verbalisieren): „Ich nehme wahr, dass du dich ganz schön über meine Schlampigkeit beim Reinigen der Zelte geärgert hast!“ Dem Gesprächspartner sollte beim Aktiven Zuhören die völlige Aufmerksamkeit zuteil werden.

3. THEMEN FINDEN UND BEWERTEN:

Womit wollen wir uns beschäftigen und in welcher Reihenfolge?

BRAINSTORMING: „Hirngewitter“

WOMIT? Gebraucht werden Stifte und große Papierbögen.

WOZU? Gemeinsames Brainstorming zu einem Thema.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Brainstorming heißt wörtlich „Gedankensturm“ oder „Hirngewitter“. Alle nennen die Gedanken, die ihnen zum Thema in den Sinn kommen und „im Kopf aufblitzen“. Die einzelnen Stichworte werden schriftlich festgehalten, dürfen aber nicht bewertet oder kommentiert werden, sondern bleiben erst einmal stehen. Aus den einzelnen Gedanken wird auf diese Weise ein „Sturm“, der durch die einzelnen Stichworte zusätzlich entfacht wird.

Regeln:

- Das Thema muss klar, knackig und anregend formuliert sein!
- Zeitliche Begrenzung vorher verabreden (max. 20-30 Minuten bei Jugendlichen, bei Kindern kürzer!), sonst verläuft es sich!
- Jede Kritik ist verboten (keine „Killerphrasen“, auch keine positiven Wertungen)!
- Jede Idee ist erwünscht!
- So viele Ideen wie möglich sammeln!
- Kombination und Weiterentwicklung von Ideen anderer sind erwünscht!
- Protokollierung möglichst 1:1!

BRAINSTORMING: Alphabet

WOMIT? Gebraucht werden ein großes Plakat und Eddings.

WOZU? Gemeinsames Brainstorming zu einem Thema.

WER? Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren.

WAS UND WIE? Auf einem großen Plakat werden am linken Rand untereinander alle Buchstaben des Alphabets von A bis Z aufgeschrieben.

Alle Teilnehmenden sind nun aufgefordert, ihre Gedanken zum Thema / zur Themensammlung einzubringen. Dabei kann alles genannt werden, was in irgendeiner Art und Weise mit der Aktion oder dem Prozess zu tun hat. Alle Beiträge werden hinter dem entsprechenden Anfangsbuchstaben notiert. Die genannten Stichworte kann man anschließend aufgreifen oder uneindeutige Formulierungen miteinander besprechen.

Varianten: Diese Methode kann auch zum Abschluss oder zur Auswertung eines Prozesses eingesetzt werden. Auch die aktuelle Gruppensituation lässt sich mit Hilfe dieser Methode beschreiben. Dazu kann auch jede*r ein eigenes Alphabet auf einen Zettel schreiben, als Grundlage für eine anschließende Austauschrunde.

BRAINSTORMING: Mindmapping

WOMIT? Gebraucht werden große Papierbögen und Stifte.

WOZU? Gemeinsames Brainstorming zu einem Thema.

WER? Jugendliche ab 13 Jahren.

WAS UND WIE? Das Thema wird groß und deutlich in die Mitte eines Blattes geschrieben. Es bekommt einen schönen Rahmen, z.B. eine Wolke. Alle Gedanken, die den Teilnehmenden zu diesem Thema einfallen, werden notiert. Dies geschieht so, dass jeder Gedanke seine eigene „Mappe“ (weitere Rahmen) erhält. Wie bei einem Baum verästelt sich das Ideengebilde nun immer mehr: Das Thema ist der Stamm, ein Oberbegriff bildet einen Ast, Unterthemen jeweils immer verzweigtere Äste. Es kann jederzeit an jedem Ast oder Zweig weitergearbeitet werden!

BRAINSTORMING: Kartenabfrage

WOMIT? Gebraucht werden Moderationskarten und Eddings.

WOZU? Die Teilnehmenden werden an Themenfindung und Programmplanung beteiligt!

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Schlicht, aber nicht schlecht! Durch diese einfache Methode ermöglicht man den Kindern und Jugendlichen einen einfachen (ggfs. anonymen) Zugang zur Beteiligung. Jede*r bekommt Moderationskarten und einen Edding. Nun geht's los: Alle dürfen ganz frei ihre Ideen auf je eine Karte schreiben. Konkret abgefragt werden könnte z.B.:

- Welche Aktionen können wir mal machen?
- Welche Themen interessieren mich?
- Was müsste sich verändern, bevor ich einen Freund oder eine Freundin hierhin mitbringe?
- Was stört mich gerade an unserer Gruppe?
- Was wünsche ich mir?

SPIEL: Ich hab' noch nie, aber würde so gerne ...

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Die Kinder und Jugendlichen können sagen, was sie gerne einmal machen wollen würden

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen

WAS UND WIE? Gespielt wird ähnlich wie das Spiel „Ich hab noch nie“. Alle sitzen im Kreis, eine Person steht in der Mitte, für die kein freier Stuhl im Kreis vorhanden ist.

Die Person in der Mitte benennt eine Sache, die sie noch nicht gemacht hat, aber gerne einmal machen wollen würde. Dabei soll es inhaltlich um Dinge gehen, die die Gruppe gemeinsam machen könnte, die sich auf die Gemeinde beziehen oder die der Person durch das Gremium ermöglicht werden könnte.

Beispiele:

- Beim nächsten Gruppentreffen ... machen.
- Bei einem Gruppentreffen eine Aufgabe übernehmen (z.B. ein Spiel aussuchen und anleiten).
- Einen gemeinsamen Ausflug machen, und zwar ...
- Einen Gottesdienst mitgestalten.
- Im Gottesdienst moderieren.
- Ein Lied aussuchen, das am Sonntag gesungen wird.
- Den Begrüßungsdienst machen.
- Bei einer Gemeinde-Versammlung dabei sein.
- ...

Diejenigen, denen es auch so geht, stehen und wechseln die Plätze miteinander. Die Person in der Mitte versucht, sich auf einen freigewordenen Stuhl zu setzen. Sollte niemand aufstehen, meldet sich eine Person freiwillig, die als nächstes in die Mitte geht und sagt, was sie gerne mal machen würde. Es können auch Dinge benannt werden, die schon mal gemacht wurden und die die Person gerne wiederholen wollen würde. Die Gruppenleitung kann Ideen einbringen, falls es daran fehlen sollte. Die Wünsche werden gefeiert und notiert und wenn möglich die Umsetzung in die Wege geleitet. Sollten sehr viele verschiedene Wünsche eingebracht werden, könnte eine Abstimmung stattfinden, was zuerst gemacht werden soll.

AKTION: Eine gemeinsame Vision entwickeln

WOMIT? Gebraucht werden große Plakate, Moderationskarten und Eddings.

WOZU? Die Teilnehmenden werden an Themenfindung und Programmplanung beteiligt!

WER? Jugendliche ab 13 Jahren.

WAS UND WIE?

1. Es beginnt damit, dass man eine „Standortbestimmung“ vornimmt. Dazu lasst ihr eure Gruppenmitglieder auf jeweils einem großen Plakat malen, wie sie sich in der Gruppe wahrnehmen. Wo stehen sie in der Gruppe?
2. In einem zweiten Schritt erarbeitet man gemeinsam den gruppenpädagogischen Unterschied zwischen der „Harmonie- bzw. Kuschelphase“ und der „Wachstumsphase“.
3. Im nächsten Schritt geht es um die Zukunft der gemeinsamen Gruppenarbeit, zum Beispiel, indem man „Traumbilder“ malt oder eine „Traumgemeinde“ gestaltet. Dadurch erreicht man, dass die Jugendlichen beginnen, selbst Mitverantwortung zu übernehmen und über eine konkrete Vision für die Arbeit nachzudenken.
4. Aus der Vision sollen dann ganz konkrete Schritte und Ziele entstehen. Dazu fasst ihr zusammen, was gesagt, gemalt oder geschrieben worden ist.

Weitere methodische Ideen zur Planungsarbeit

- Lasst die Kids Collagen aus Zeitungsausschnitten als „Planungswunschliste“ erstellen.
- Macht einen „Talentschuppen“ als Erprobung neuer Fähigkeiten (z.B. Hobbies vorstellen, „Spiel ohne Grenzen“, Musikhitliste usw.).
- Meinungsbildung zu Themen in verschiedenen Variationen: Interviews, das eigene Evangelium thematisieren lassen, die „Traumjugendgruppe“ („Unsere Jugendgruppe wäre der Hit, wenn ...“), gemeinsame Positionierung zu lokalen Brennpunkt-Themen etc.
- Jahreskalender schreiben (Symbole für Spiel, Arbeit, inhaltliche Themen, Feier etc.).
- Entwerft gemeinsam mit den Kids ein Veranstaltungsplakat. Was müsste da drauf sein, damit die Teens und Jugendlichen dort hinkommen würden?

METHODE: Klebepunkte-Abstimmung

WOMIT? Plakate, Eddings, Klebepunkte.

WOZU? Die Teilnehmenden äußern ihre Meinung und ein Stimmungsbild entsteht. Sie treffen Entscheidungen und erleben Selbstwirksamkeit.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Auf Plakaten oder Flipcharts stehen Wünsche, Ideen, Vorschläge, was gemacht werden könnte. Für Kinder, die noch nicht lesen können, können alternativ Symbole gewählt werden. Die Ideen werden vorher gemeinsam gesammelt.

Beispiele für Kategorien: Ausflugsziele, Liedwünsche, Themenvorschläge, Essensvorschläge, Abläufe kommender Treffen etc.

Jede*r Teilnehmer*in bekommt eine gleiche Anzahl an Klebepunkten, (z.B. drei Stück oder einen weniger, als es Vorschläge gibt) und darf diese dann zu den favorisierten Vorschlägen kleben. Danach wird ausgewertet, was die meisten Punkte bekommen hat.

METHODE: Wunschbaum

WOMIT? Ein Plakat mit einem aufgemalten Zweig oder ein echter Zweig, Zettel, Stifte, Bindfäden, Kleber, ggfs. ein großes Schraubglas oder ein Foto- bzw. Notizbuch.

WOZU? Die Teilnehmenden äußern ihre Wünsche und diese werden festgehalten.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Die Teilnehmenden schreiben oder malen ihre Wünsche für Aktionen, Veränderungen, Themen etc. auf Zettel. Anschließend werden die Wünsche mit den anderen geteilt und dann an den Wunschbaum gehängt (oder auf das Plakat geklebt). Dieser Baum dient nun als „Wünsche-Parkplatz“. Nach und nach sollen die Wünsche ermöglicht werden. Wird ein Wunsch mehrfach genannt, könnte dieser der erste sein, der umgesetzt wird. Alternativ kann eine Abstimmung

stattfinden. Kann ein Wunsch aus Gründen nicht oder erst später erfüllt werden, wird dies besprochen. Vielleicht gibt es eine Alternative oder einen Kompromiss?

Achtung: Die Wünsche am Baum sollten nicht verstauben und in Vergessenheit geraten! Dafür sorgen die Mitarbeitenden. Die Betrachtung des Baumes (Zweiges) könnte fester Bestandteil der Gruppenstunde werden. Unter Umständen verändern sich Wünsche oder es kommen neue hinzu. Wurde ein Wunsch erfüllt, wird der Zettel vom Baum abgenommen. Die erfüllten Wünsche können in einem „Erfolgsglas“ gesammelt werden. Vorher könnten Datum und Details auf den Zettel geschrieben werden. Oder von der jeweiligen Aktion wird ein Foto gemacht. Dieses wird als Erinnerung zusammen mit dem Zettel in ein Foto-/Notizbuch geklebt.

METHODE: Entdeckungs-Tour

WOMIT? Notizblock und Stift, um die Ergebnisse festzuhalten. Wer es spielerisch gestalten möchte, kann Agent*innen-Ausrüstung für die Teilnehmenden mitnehmen (Lupe, Fernglas, Notizblock etc.).

WOZU? Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit, ihren Gruppenraum oder das Gemeindehaus einmal unter die Lupe zu nehmen und zu bewerten, was sie gut finden und was sie gerne verändern wollen würden.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Die Kinder bzw. Jugendlichen gehen als ganze Gruppe oder in Kleingruppen durch den Gruppenraum und nehmen alles unter die Lupe. Sie dürfen bewerten, was sie gut finden und was nicht. Wenn ihnen etwas nicht gefällt, dürfen sie sich Veränderungsvorschläge überlegen. Nach der Entdeckungs-Tour kommt die Gruppe zusammen und präsentiert ihre Vorschläge. Bekommt ein Vorschlag viel Zustimmung, wird gemeinsam die Umsetzung geprüft und wenn möglich angegangen. Ebenso kann die Gruppe auch durch das Gemeindehaus gehen, Räume

unter die Lupe nehmen, bewerten und Veränderungsvorschläge machen.

Beispiele:

- Die Wände im Jugendraum brauchen einen frischen Anstrich.
- In unserer Spielesammlung fehlt das Spiel ...
- Neues Bastelmaterial wäre toll.
- Eine gemütliche Sitzecke soll eingerichtet werden.
- Die Sofakissen sollen neue Bezüge bekommen.
- Es soll eine Getränkestation auf Kinder-Augenhöhe geben.
- Es fehlt eine Garderobe, an der ich meine Jacke aufhängen kann.
- ...

BRAINSTORMING-METHODE:

Traum-Gottesdienst / Traum-Gruppenstunde

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Die Teilnehmenden fangen an zu träumen und werden kreativ. Vielleicht kommen Vorschläge, die kein Traum bleiben müssen und umgesetzt werden können.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Gespielt wird wie „Ich packe meinen Koffer und tue hinein ...“ Hier heißt es aber: „Ich träume von einer Gruppenstunde / einem Gottesdienst, in der / in dem ...“

Die Teilnehmenden dürfen nun reihum etwas benennen, das sie sich wünschen bzw. wovon sie träumen. Der/Die nächste Teilnehmende benennt zunächst, was bereits gesagt wurde und ergänzt dann um eine weitere Sache. *Beispiele:* ein lustiges Anspiel, ein bestimmtes Lied, eine Mitmachaktion, gemeinsam kochen, ein Ausflug, eine Bastelaktion ... Wurde der eigene Wunsch bereits genannt, darf er dennoch noch einmal geäußert werden. Das verleiht dem Wunsch Nachdruck.

Die Träume und Wünsche sollten gesammelt werden. Was davon kann

umgesetzt werden? Was sofort, was später? Kann ein Traum/Wunsch aus Gründen nicht erfüllt werden oder erst später, wird dies besprochen. Vielleicht gibt es eine Alternative oder einen Kompromiss?

AKTION: Traumhaus bauen

WOMIT? Knete, Legosteine, Bauklötze, Bastelmaterial, Papier und Stifte oder ähnliches Material.

WOZU? Die Teilnehmenden werden kreativ, unausgesprochene Wünsche werden sichtbar gemacht, sie kommen ins Gespräch, wie der Gruppenraum oder das Gemeindehaus ihrer Träume aussehen würde.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Die Teilnehmenden können mit unterschiedlichen Materialien bauen oder aufmalen, wie der Gruppenraum oder das Gemeindehaus ihrer Träume aussehen würde. Anschließend werden die Ergebnisse präsentiert und bestaunt. Gibt es etwas, das viel Zustimmung bekommt und umgesetzt werden könnte?

METHODE: Gefühle-Karte

WOMIT? Plan bzw. Grundriss vom Gemeindehaus auf einem großen Plakat (die Abbildung muss nicht exakt sein, Proportionen sind nicht entscheidend), Klebepunkte in drei verschiedenen Farben für alle Teilnehmenden.

WOZU? Emotionen als Zugang zu Veränderungswünschen!

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Die Teilnehmenden bekommen ausreichend Klebepunkte in drei verschiedenen Farben, die sie auf das Plakat mit dem Grundriss kleben dürfen. Sie dürfen jeden abgebildeten Raum oder Ort bekleben und bewerten. Die einzelnen Farben stehen für:

- Hier fühle ich mich wohl.
- Hier ist es neutral.
- Hier mag ich es nicht. / Hier fühle ich mich unwohl.

Durch das Bekleben entsteht ein Gesamtbild. Anschließend wird besprochen, wer sich wo warum wohl bzw. unwohl fühlt. Es kann besprochen werden, was verändert werden könnte, damit sich die Teilnehmenden wohler fühlen.

Achtung: Möchte sich jemand dazu nicht in der Gruppe äußern, sollte danach ein Gespräch durch eine vertraute Person gesucht werden.

Vielleicht handelt es sich um ein sensibles Thema.

AKTION: Rollentausch

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Die Teilnehmenden tauschen die Rolle mit den Mitarbeitenden, Perspektiven werden gewechselt, Verantwortung wird übernommen.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen (je nach Alter mit Begleitung).

WAS UND WIE? In einer Gruppenstunde wird gefragt und besprochen, wer mal die Rolle der Mitarbeitenden übernehmen wollen würde. Freiwillige dürfen direkt oder beim nächsten Mal in die Rolle der Mitarbeitenden schlüpfen und kleine oder größere Aufgaben übernehmen. Dadurch bringen sich die Teilnehmenden ein, können den übernommenen Aufgaben ihre persönliche Note verleihen, übernehmen Verantwortung, erleben Beteiligung, entdecken Gaben und Interessen, werden gefördert.

Beispiele für Aufgaben: Begrüßung übernehmen, Lieder aussuchen, ein Spiel vorbereiten, ein Spiel anleiten ...

4. THEMEN BEARBEITEN UND ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN:

Wie sammeln, besprechen und bewerten wir Informationen und Material?

SPIEL: Hast du Worte?

WOMIT? Gebraucht werden Vorschläge für Diskussionsthemen (Beispiele s.u. bei WAS & WIE), Pro- und Contra-Karten.

WOZU? Einüben einer guten Diskussionskultur.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Gespielt wird in Kleingruppen mit 5 bis 7 Teilnehmenden. Jede Gruppe zieht einen Themenvorschlag. Die ausgewählten Diskussionsthemen können völliger Nonsens sein (Sollten Kamele als öffentliche Verkehrsmittel eingesetzt werden?) oder aber auch Gruppenkonflikte ansprechen (Warum ärgern die Großen immer die Kleinen?). Ein Kind aus jedem Team übernimmt jeweils die Moderation. Die anderen ziehen eine Pro- oder Contra-Karte und setzen sich, je nach Parteilichkeit, einander gegenüber. Die Zuschauenden nehmen ebenfalls ihre Plätze ein, und die Diskussion kann beginnen. Redebeiträge aus dem Publikum werden ebenfalls entgegengenommen. Gegebenenfalls können die Pro- und Contra-Argumente auch kurz in Kleingruppen vorbereitet werden. Ziel des Spieles ist es, in der jeweiligen Problemstellung eine Kompromisslösung für alle Beteiligten zu finden. Am Ende der Diskussion kann – auch unter Einbeziehung des Publikums – abgestimmt werden.

EINSTIEG / IMPULS: Bilden von Peers

WOMIT? Gebraucht wird eine lange Schnur oder ein langer Wollfaden.

WOZU? Die Teilnehmenden lernen, Emotionen und Gefühle wahrzunehmen.

men und sich zu ihnen zu positionieren. Außerdem erfahren sie, dass es andere Positionen gibt als die eigene, sowie ähnliche oder gleiche.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren. Gruppengröße ab 10 Personen.

WAS UND WIE? Der Raum wird durch die Schnur zweigeteilt. Eine Seite steht für „Ja“, die andere für „nein“. Die Spielleitung stellt nun Fragen. Die Teilnehmenden sollen diese für sich beantworten und sich entsprechend positionieren.

Mögliche Fragen:

- Wer ist heute müde?
- Wer hat heute schon laut gelacht?
- Wer fühlt manchmal mehreres gleichzeitig?
- Wer weiß gerade nicht, wie er oder sie sich fühlen soll?
- Wer war schon mal richtig wütend?

Varianten:

- Mit der Schnur können mehrere Felder gelegt werden, damit die Auswahl an Antwortmöglichkeiten höher oder präziser ist. (z.B. „stimme zu“, „stimme bedingt zu“, „stimme bedingt nicht zu“, „stimme nicht zu“).
- Man kann sich zu „Ja“ oder „Nein“ positionieren und Distanzen variieren (bei starkem Gefühl steht man näher an der Linie und beim schwachen Gefühl weiter weg).

EINSTIEG / IMPULS: Gefühle sind wie Farben

WOMIT? Gebraucht werden Karten, Luftballons oder andere Gegenstände in vielen unterschiedlichen Farben.

WOZU? Die Teilnehmenden drücken aus, wie sie sich gerade fühlen, und nehmen die Gefühle der anderen Personen wahr.

WER? Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren.

WAS UND WIE? Jede*r Teilnehmende sucht sich eine Karte, einen Luftballon oder einen anderen Gegenstand in einer Farbe aus, die den eigenen Gefühlszustand widerspiegelt. Anschließend wird reihum erzählt, welches Gefühl mit der Farbe verbunden wird und warum sie ausgesucht wurde. „Richtige“ oder „falsche“ Farben und Gefühle gibt es dabei nicht!

EINSTIEG / IMPULS: Bilder für Gefühle

WOMIT? Gebraucht werden viele Fotos mit unterschiedlichen Stimmungen.

WOZU? Anhand der Bilder kommen wir über Gefühle ins Gespräch.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? In der Mitte liegen viele Fotos mit unterschiedlichen Stimmungen. Jedes Kind darf sich ein Foto aussuchen, in dem es ein bestimmtes Gefühl wiederfindet. Anschließend erzählen sie einander, welches Gefühl sie in dem Foto entdeckt und warum sie sich dieses Bild ausgesucht haben.

KONSENS-METHODE: 2 - 4 - 8 - 16

WOMIT? Es wird kein Material benötigt!

WOZU? Zu einer Fragestellung wird eine konsensfähige Lösung gefunden.

WER? Jugendliche ab 14 Jahren.

WAS UND WIE? Das Problem / Die Aufgabe wird dargestellt und in Zweiergruppen bearbeitet. Anschließend kommen je zwei Zweiergruppen zusammen und tauschen ihre Ergebnisse aus. Sie versuchen, miteinander einen Konsens zu finden. Nun kommen je zwei Vierergruppen zusammen und verfahren genauso, danach zwei Achtergruppen. Schließlich kommt das ganze Plenum zusammen und findet eine gemeinsame Lösung.

Ablauf (jeweils 10-15 Minuten):

- 8 x 2er-Gruppen
- 4 x 4er-Gruppen
- 2 x 8er-Gruppen
- Plenum findet Konsens

Wichtig ist, dass in keiner Phase jemand überstimmt werden darf, sondern immer wirklich ein Konsens gefunden wird, sonst hakt es später! Die Stärke des Modells ist dann, dass alle hinter der gefundenen Lösung stehen. Die Schwäche: Extreme Alternativen scheiden meistens aus. Dadurch sind sehr kreative Lösungen selten!

BRAINSTORMING-METHODE: 635

WOMIT? Gebraucht werden Schreibstifte und das 635-Formular (siehe folgende Seite!).

WOZU? In kurzer Zeit werden viele Ideen zu einem Thema entwickelt.

WER? Jugendliche ab 14 Jahren.

WAS UND WIE? Die Methode 635 ist eine Form des Brainstormings, die schriftlich in der Gruppe durchgeführt wird. Jede*r Teilnehmende erhält ein vorbereitetes 635-Formular. Die Angaben zu den Beteiligten und die Blatt-Nummer werden von den Teilnehmenden eingetragen. Das Problem bzw. die Aufgabe wird vorgestellt und die genaue Problemstellung definiert. Die Problemdefinition wird im 635-Formular notiert. Alle sechs Teilnehmenden tragen nun 3 Ideen oder Lösungsvorschläge in die oberste Zeile ihres 635-Formulars ein (horizontal!). Dafür gibt es ca. 5 Minuten Zeit (deshalb: Methode 635!).

Auf ein Kommando der Moderation hin wird das 635-Formular nach rechts weitergegeben. Jedes Gruppenmitglied hat nun ein 635-Formular seines linken Tischnachbarn bzw. seiner linken Tischnachbarin vor sich, in dem schon die erste Tabellenzeile mit ihren drei Kästchen ausgefüllt ist. In die zweite Tabellenzeile können in dieser Runde wieder 3 Ideen ein-

Problemdarstellung:		Teilnehmende:	
		1. _____	
		2. _____	
		3. _____	
		4. _____	
		5. _____	
		6. _____	
Vorschlag 1			
Vorschlag 2			
Vorschlag 3			
Vorschlag 4			
Vorschlag 5			
Vorschlag 6			

getragen werden. Diese Ideen können die Vorgängerideen ergänzen oder variieren, dürfen aber auch vollständig andere, neue Ideen sein. Dafür stehen wieder 5 Minuten zur Verfügung.

Danach werden die Formulare wieder in der gleichen Richtung weitergereicht und so weiter, bis die sechste und letzte Zeile des 635-Formulars ausgefüllt ist.

Grobbewertung der Ideen: Bei der Brainstorming-Methode 635 kann im Anschluss an die Ideenfindung mit Hilfe der 635-Formulare in einer gut funktionierenden Gruppe eine erste Bewertung der Ideen vorgenommen werden. Dies ist natürlich ein sensibler Punkt in der Brainstorming-Sitzung. Denn wenn bis dahin galt, dass Kritik untersagt ist, so wird jetzt eine Bewertung der Ideen vorgenommen.

So sollte die Bewertung ablaufen: Die 635-Formulare kursieren in der bekannten Weise noch einmal in der Runde. Jedes Gruppenmitglied erhält die Aufgabe, jeweils drei verschiedene Ideen anzukreuzen, die ihm für die Problemlösung am geeignetsten erscheinen. Dadurch erhält jedes 635-Formular Kreuze zur Bewertung. Im Anschluss werden von der Moderation diejenigen Vorschläge vorgestellt, die 4, 5 oder 6 Bewertungskreuze erhalten haben. Diese Ideen könnten danach mit anderen Brainstorming-Methoden weiterentwickelt werden.

Regeln und Tipps: Die Brainstorming-Methode 635 stellt an die Teamfähigkeit aller Teilnehmenden große Anforderungen. Daher sollten die nachfolgenden Regeln und Tipps beachtet werden:

- Die Methode kann natürlich auch mit einer größeren oder kleineren Zahl von Personen und anderen Zeitvorgaben durchgeführt werden. Sie lautet dann eben Methode 534 oder 837.
- Es herrscht kein Zwang, in jedes Kästchen etwas zu schreiben. Wem nichts einfällt, der oder die lässt Kästchen frei.
- Deutlich und verständlich schreiben! So werden unnötige und störende Zwischengespräche vermieden.

- Es können immer wieder Doppelnennungen vorkommen.
- Die späteren Runden benötigen möglicherweise etwas mehr als 5 Minuten, damit genügend Zeit bleibt, die Ideen aus den vorangegangenen Runden zu lesen und sich gegebenenfalls davon anregen zu lassen.
- Um den Ideenfluss von Gruppenmitgliedern, die in der vorgegebenen Zeit mehr als drei Ideen haben, nicht über Gebühr zu bremsen, kann man wie folgt verfahren: Ein oder mehrere Blätter Papier werden in die Mitte gelegt. Wer noch Ideen loswerden will, darf sie auf ein derartiges Blatt schreiben und muss das Blatt dann wieder in die Mitte legen. Wenn jemand keine Ideen hat, darf er sich ein Blatt aus der Mitte nehmen und sich von den dort „deponierten“ Ideen zu weiteren eigenen Ideen anregen lassen.
- Um die 635-Formulare präsentieren zu können, können die Vorlagen auch im DIN A3-Format kursieren oder am Laptop gestaltet werden.

ZIELFINDUNGSPROZESS: Metaplan

WOMIT? Gebraucht werden Karteikarten, Eddings, eine große Wand, Klebestreifen und Klebepunkte.

WOZU? Ein Thema wird von einer Gruppe bearbeitet.

WER? Jugendliche ab 14 Jahren.

WAS UND WIE? Der Vorteil auch dieser Methode ist, dass alle an der Problembewältigung beteiligt sind.

Regeln:

1. Das Thema wurde bereits vorher festgelegt. Gibt es im Vorfeld mehrere Themen, dann wird mit Hilfe von Klebepunkten (jede Person kann Punkte nach eigener Wahl verteilen) eine Prioritätenliste erstellt.
2. Das Problem wird von einer kompetenten Person geschildert.
3. Kartenabfrage zur Problemlösung: „Was ist mir wichtig, wenn ich an ...“

denke?“. Jede Person schreibt auf je eine Karte nur einen einzigen Gedanken. Auf jeder Karte dürfen maximal sieben Wörter stehen. Es muss groß und deutlich geschrieben werden. Die Zeit ist begrenzt (maximal 5 Minuten).

4. Die Karten werden an eine Pinnwand geheftet. Dabei sollten sie nach Kategorien (z.B. Organisatorisches, Inhaltliches, Dekoration, Werbung usw.) sortiert werden. Im Zweifelsfall entscheidet und kommentiert der Autor bzw. die Autorin der Karte, in welche Kategorie sie gehören soll. Doppelnennungen kommen auf einen „Parkplatz“, um niemanden zu verärgern (der nur blockieren würde, wenn man seine Karte „wegwirft“!). Weiteres Ergänzen von Karten ist jederzeit möglich.
5. Die Kategorien werden einzeln in Kleingruppen bearbeitet, damit nichts untergeht. Wenn nicht alle Kategorien gleichzeitig bearbeitet werden können, wird eine Gewichtung vorgenommen: Die Überschriften werden in eine Liste eingetragen, um sie zu bewerten. Die Kategorien sollten deutlich beschrieben sein. Dann werden die Kategorien bepunktet: Jede Person hat 6 Klebepunkte, maximal 2 dürfen zusammen an eine Stelle geklebt werden, dann auszählen. Mit der bzw. den beliebtesten Kategorien wird begonnen.
6. Die wichtigsten Kategorien werden durch Gruppenarbeit bearbeitet. Alle hängen ein Kärtchen mit ihrem Namen dort an, wo sie gerne mitarbeiten wollen. Die Kleingruppe überlegt für ihre Kategorie jeweils Maßnahmen und potenzielle Schwierigkeiten, die dabei auftreten könnten.
7. Auswertung im Plenum: Es wird ein Maßnahmenkatalog erstellt, der mit Namen, Terminen und Aufgabenfeld versehen wird.
8. Wichtig: Es wird über jede einzelne Karte diskutiert, bis alle damit zufrieden sind. Am Ende der Veranstaltung wird protokolliert, wie weit man gekommen ist.

BRAINSTORMING: Assoziations-Stern

WOMIT? Gebraucht werden Papier und Stifte.

WOZU? Assoziationen einzelner Teilnehmender zu einem Thema helfen zum Einstieg in ein Gruppengespräch.

WER? Jugendliche ab 14 Jahren.

WAS UND WIE? Alle Jugendlichen bekommen zu Anfang ein DIN A4-Blatt und folgende Aufgabe:

1. Schreibe in die Mitte des Blattes das Wort „...“ (= das Stichwort, um das es in der Einheit gehen soll). Schreibe sternförmig um dieses Wort herum, was dir ganz spontan dazu einfällt – und zwar ohne lange zu überlegen, abzuwägen, zu werten. Schreibe einfach querbeet alles, was dir in den Sinn kommt. Dafür hast du fünf Minuten Zeit.
2. Unterstreiche die drei Worte, Ausdrücke, Begriffe, die dir am wichtigsten sind. Oder: Unterstreiche die drei Worte, über die du gerne reden möchtest.
3. Zweier- oder Gruppengespräch. Fragen dazu: Was waren deine spontanen Assoziationen? Welche Stichworte sind dir am wichtigsten? Warum? Welche positiven Erfahrungen oder Gefühle verbindest du mit dem Thema? Welche negativen Erfahrungen oder Gefühle verbindest du mit dem Thema?

REFLEXION: Eckenabfrage

WOMIT? Gebraucht werden vorbereitete Zettel mit Satzenden.

WOZU? Diskussion von Themen in Kleingruppen.

WER? Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren.

WAS UND WIE? Es wird ein gemeinsamer Satzanfang vorgelesen, der vier verschiedene mögliche Satzenden hat. Die jeweiligen Satzenden werden in die vier Ecken des Raumes verteilt. Nun sind alle aufgefordert sich zu dem Satzende zu stellen, das am ehesten auf sie zutrifft.

Die Kleingruppen, die sich auf diese Weise gefunden haben, tauschen sich aus, warum sie sich hierhergestellt haben. Anschließend folgt eine weitere Frage. Abschließend kann eine gemeinsame Reflexion in der Gesamtgruppe geschehen, in der die wichtigsten Punkte noch einmal genannt werden.

REFLEXION: Standogramm

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Reflexion eines Themas, einer Veranstaltung oder Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren.

WAS UND WIE? Bei dieser Methode wird mit dem ganzen Körper gezeigt, wie man zu einer These steht. Die Person, die die These gesagt hat, stellt sich in die Mitte des Raumes, alle anderen zeigen durch ihre Nähe bzw. Distanz zu der Person ihre Einstellung zur These.

REFLEXION: Theater

WOMIT? Ein auf eine Flipchart gemalter Theatergrundriss (mit Bühne, Backstagebereich, Orchestergraben, Theatersaal, Rängen etc.) und ein Stift.

WOZU? Die Rollenverteilung in der Gruppe (und wie einzelne Gruppenmitglieder sie sehen) wird thematisiert.

WER? Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren.

WAS UND WIE? Die Gruppe sitzt um einen auf eine Flipchart gemalten Theatergrundriss herum. Mit einem Stift soll jedes Gruppenmitglied sich dort einzeichnen, wo es sich sieht: als Platzanweiser, Regisseurin, Maskenbildner, Publikum, Bühnenbauer, hinter den Kulissen, KassiererIn etc. Anschließend kann sich ein Gespräch über diese Selbsteinschätzungen und die Gruppensituation.

Variante: Auch andere Beispiele sind möglich, z.B. Zirkus, Fußballstadion, Ozeandampfer etc.

5. PROZESSE AUSWERTEN UND FEEDBACK GEBEN:

Was war gut, was war schlecht und was lernen wir daraus?

IMPULS: Feedback

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Feedback zu geben und anzunehmen kann man lernen!

WER? Jugendliche ab 14 Jahren.

WAS UND WIE? Feedback spiegelt und kritisiert das Verhalten einer Person, nicht ihre Persönlichkeit. Beim Feedback werden immer subjektive Eindrücke vermittelt. Eine Verhaltensänderung ist möglich, muss aber nicht geschehen. Es ist wichtig, dass ein Feedback möglichst unmittelbar erfolgt und sich auf ein konkretes Verhalten oder Ereignis bezieht. Dabei sollte auf einen geeigneten Rahmen und eine gute Atmosphäre geachtet werden.

Regeln für das Feedback:

- Zuerst positives Feedback geben, danach auf negative Punkte eingehen.
- Was ist gut? Was kann anders bzw. besser laufen?
- Situationsbezogene Kritik, keine Pauschalurteile!
- Konkrete Punkte und Beispiele benennen, Konsequenzen aufzeigen, Ziele formulieren!
- Ich-Botschaften äußern!
- Eigene Gefühle, Wahrnehmungen und Vermutungen auch als solche benennen!

Tipps für die Person, die das Feedback empfängt:

- Keine Verteidigungshaltung!
- Rechtfertigungen sind nicht nötig.
- Zuhören, nachfragen, nachdenken und eigene Grenzen klar formulieren.

REFLEXION: Feedbackbriefe

WOMIT? Gebraucht werden Karteikarten und Stifte.

WOZU? Feedback zu geben und anzunehmen kann man lernen!

WER? Jugendliche ab 14 Jahren.

WAS UND WIE? Diese Methode eignet sich besonders als Abschluss einer gemeinsamen Aktion. Es ist wichtig, dass sich alle Teilnehmenden kennen. Alle schreiben ihre Namen jeweils auf eine Karte und legen sie verdeckt auf den Boden. Nacheinander ziehen alle eine Karte und behalten dabei aber für sich, welchen Namen sie gezogen haben. Auf die Rückseite soll nun für die gezogene Person ein Feedback notiert werden. Entsprechende Leitfragen dazu können vorgegeben werden (z.B.: Was hat mir an dir besonders gut gefallen? In welchen Bereichen kannst du dich noch weiterentwickeln?). Anschließend werden die Karten wieder auf dem Boden verteilt, diesmal allerdings mit den Namen nach oben. Alle dürfen nun die eigene Karte aufnehmen und das für sie bestimmte Feedback lesen. Danach hat jede*r die Möglichkeit, sich zu dem Feedback zu äußern. Ob ein Feedback vorgelesen wird, bleibt selbstverständlich den Einzelnen überlassen.

REFLEXION: Rückenstärkung

WOMIT? Gebraucht werden stabiles Papier, Stifte und Klebeband.

WOZU? Feedback geben!

WER? Jugendliche ab 14 Jahren.

WAS UND WIE? Diese Methode eignet sich für den Abschluss einer

gemeinsamen Aktion. Alle bekommen ein Blatt Papier auf den Rücken geklebt. Die Aufgabe ist nun, möglichst allen Teilnehmenden ein kurzes positives Feedback auf den Rücken zu schreiben. Kritische Bemerkungen sollen an einer anderen Stelle gegeben werden. Diese Rückenstärkung kann eine Ermutigung für jede und jeden Einzelne:n sein und ist außerdem eine schöne Erinnerung an die gemeinsame Aktion.

Variante: Wenn die Gruppe größer oder die Aktion umfangreicher ist, können die Blätter auch über einen längeren Zeitraum hinweg ausgelegt werden. Alle haben dann die Gelegenheit, z.B. im Laufe eines Tages, ein Feedback zu den einzelnen Personen abzugeben. Wichtig ist, die Blätter mit Namen zu versehen.

REFLEXION: Schatzkoffer

WOMIT? Gebraucht werden etwas stabileres Papier (am besten DIN A3 – je nach Gruppengröße), Stifte und Platz zum Auslegen der Blätter (auf Tischen, Stühlen oder dem Boden).

WOZU? Feedback geben!

WER? Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren.

WAS UND WIE? Hier sind zwei Varianten denkbar:

Variante 1: Wenn eine Gruppe ein intensives Erlebnis über einen längeren Zeitraum hinweg miteinander geteilt hat, dann ist es oft schwer, sich allein wieder im Alltag zurechtzufinden. Dieser „Schatzkoffer“ ist ein wertvolles und ermutigendes Mitbringsel bei der Rückkehr in den Alltag. Alle Teilnehmenden erhalten ein Blatt Papier und malen die Umrisse eines Koffers auf. An den Koffergriff wird ein Namensschild gezeichnet, so dass deutlich zu sehen ist, wem dieser Koffer gehört. Die bemalten Papiere werden nun so ausgelegt, dass alle einzeln beschriftet werden können, ohne dass man sich gegenseitig in die Quere kommt. Alle schreiben nun den anderen etwas auf den Koffer: einen Wunsch, eine Wertschätzung, etwas, das man am anderen mag oder bewundert. Es

dürfen nur positive Beobachtungen aufgeschrieben und gute Wünsche formuliert werden.

Variante 2: Der Koffer kann auch nur mündlich gepackt werden. Eine Person bittet darum, dass ihr Koffer gefüllt wird. Jede*r sagt nun „Ich lege dir in deinen Koffer ...“ Auch hier dürfen nur positive, ermutigende und unterstützende Voten geäußert werden. Der „mündliche Koffer“ ist nicht so intensiv und persönlich wie Variante 1, aber auch nicht so zeitaufwendig. Der große Nachteil ist, dass die ermutigenden Koffer-Zutaten zu Hause nicht schwarz auf weiß noch einmal nachgelesen werden können.

REFLEXION: Abschlussalphabet

WOMIT? Gebraucht werden ein großes Plakat und Eddings.

WOZU? Gemeinsame Auswertung einer Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren.

WAS UND WIE? Auf einem großen Plakat werden am linken Rand untereinander alle Buchstaben des Alphabets von A bis Z aufgeschrieben. Alle Teilnehmenden sind nun aufgefordert, ihre Gedanken zum Abschluss einer Aktion oder eines Prozesses einzubringen. Dabei kann alles genannt werden, was in irgendeiner Art und Weise mit der Aktion oder dem Prozess zu tun hat. Alle Beiträge werden hinter dem entsprechenden Anfangsbuchstaben notiert. Die genannten Stichworte kann man am Ende noch einmal aufgreifen oder uneindeutige Formulierungen miteinander besprechen.

Varianten: Diese Methode kann auch zum Einstieg in ein Thema als Brainstorming eingesetzt werden. Auch die aktuelle Gruppensituation lässt sich mit Hilfe dieser Methode beschreiben. Dazu kann auch jede:r ein eigenes Alphabet auf einen Zettel schreiben, als Grundlage für eine anschließende Austauschrunde.

REFLEXION: Blitzlicht

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Gemeinsame Auswertung einer Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Die Gruppenmitglieder geben bei einer „Blitzlichtrunde“ der Reihe nach mit wenigen Worten ihr persönliches Statement zu einer konkreten Frage (z.B.: Wie fühle ich mich mit der Situation? Wie empfinde ich den aktuellen Prozess?). Diese Äußerungen dürfen von den anderen weder kommentiert noch kritisiert werden. Es sollte auch nicht nachgefragt und gebohrt werden, falls eine Person nichts sagen will. Alle sagen nur das, was sie sagen möchten. Auf diese Weise bekommt man schnell einen guten Einblick in die momentane Stimmungslage innerhalb einer Gruppe.

REFLEXION: One-Minute-Paper

WOMIT? Gebraucht werden Papier und Stifte.

WOZU? Gemeinsame Auswertung einer Aktion (ohne viel Nachdenken).

WER? Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren.

WAS UND WIE? Am Ende einer Aktion bekommen alle ein Blatt Papier, auf das sie alle positiven Gedanken und Rückmeldungen schreiben (eine Minute Zeit):

- Was hat mir gefallen?
- Worüber habe ich mich gefreut?
- Was hat mich inspiriert?

Auf der Rückseite werden alle negativen oder unklaren Gedanken notiert (eine Minute Zeit):

- Was hat mir nicht gefallen?
- Worüber habe ich mich geärgert?
- Was hätte nicht sein müssen?

Anschließend dürfen die Teilnehmenden ihre gesammelten Gedanken an die Gruppe weitergeben. Anhand der Rückmeldungen können nun gemeinsam Vorschläge für mögliche Konsequenzen erarbeitet werden (Was könnte man beim nächsten Mal anders machen?).

REFLEXION: Schatzkiste und Mülleimer

WOMIT? Gebraucht werden ein Mülleimer, eine Schatzkiste, Papier und Stifte.

WOZU? Gemeinsame Auswertung einer Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren.

WAS UND WIE? Die Gruppe sitzt im Kreis um die Schatzkiste und den Mülleimer herum. Alle Beteiligten erhalten jeweils zwei Blatt Papier und einen Stift. Nun sollen bezeichnende und einprägsame Situationen aus dem Verlauf der vorangegangenen Aktion formuliert werden. Erfreuliche, wertvolle und positive Erlebnisse werden auf das eine der beiden Papiere geschrieben. Ärgerliche, schwierige und negative Situationen kommen auf das andere Papier.

Nacheinander lesen die Teilnehmenden ihre Zettel vor. Wertvolle Erinnerungen werden in die Schatzkiste gelegt, Negatives wird zerrissen und in den Mülleimer geworfen. Wer möchte, kann nach dem Vorlesen noch etwas zu seinen Zetteln erzählen. Über die einzelnen Beiträge sollten allerdings keine Diskussionen entstehen. Nur Verständnisfragen sind erlaubt.

REFLEXION: Standpunkt

WOMIT? Gebraucht werden vorbereitete Schlagworte (s.u. „**WAS UND WIE?**“).

WOZU? Gemeinsame Auswertung einer Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren.

WAS UND WIE? Alle Teilnehmenden setzen sich in einen großen Kreis und ziehen jeweils einen Schuh aus. Die Gruppenleitung legt einen

Zettel mit einem Schlagwort in die Mitte des Kreises. Die Schlagworte können sich auf eine konkrete Situation innerhalb der Gruppe oder eine vergangene Aktion beziehen (z.B. Teamwork, Umgangsformen, Kompromissbereitschaft, Motivation, Planung, Durchführung).

Nun platziert jede:r Teilnehmende ihren bzw. seinen Schuh, je nach persönlicher Einschätzung der Situation, in Richtung auf das genannte Schlagwort. Ist nach der eigenen Meinung etwas gut gelungen oder positiv umgesetzt worden, wird der Schuh nah an das Schlagwort herangestellt. Bei Skepsis oder kritischen Anmerkungen steht der Schuh in entsprechender Distanz. Anschließend kann die Gruppe über die unterschiedlichen Einschätzungen miteinander ins Gespräch kommen.

Anmerkung: Es können natürlich auch andere persönliche Gegenstände benutzt werden!

REFLEXION: Zehn-Finger-Methode

WOMIT? Es wird kein Material benötigt.

WOZU? Gemeinsame Auswertung einer Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Nach einer Gruppenaktion stellen sich alle Beteiligten in einen Kreis und schließen die Augen. Die Leitungsperson stellt nun eine Frage oder gibt ein Statement zum gerade Erlebten ab, z.B.: Wieviel Spaß hat mir die Aktion gemacht? Wie beurteile ich die Zusammenarbeit in der Gruppe? Wie offen wird miteinander umgegangen? Wie aufgenommen fühle ich mich in der Gruppe? Damit jedes Gruppenmitglied frei vom Konformitätsdruck in der Gruppe antworten kann, bleiben die Augen weiterhin geschlossen. Jede Frage / Jedes Statement wird mit einem „Fingerzeig“ bewertet. Zehn Finger bedeuten uneingeschränkte Zustimmung bzw. „sehr gut“. Kein Finger drückt Ablehnung, große Unzufriedenheit bzw. „sehr schlecht“ aus. Erst wenn alle eine Bewertung gefunden haben, dürfen die Augen geöffnet werden. Nun kann jede Person ihre Einschätzung

kurz erläutern. Außerdem kann die Summe der angezeigten Finger gezählt und der Durchschnitt ermittelt werden. Um Stimmungsschwankungen und Entwicklungen in der Gruppe zu erkennen, wird diese Methode zur selben Frage während des Gruppenprozesses mehrmals wiederholt.

REFLEXION: Malen, Zeichnen, Kneten, Modellieren

WOMIT? Gebraucht werden Papier, Farben, Fimo, Knete, Ton oder vieles anderes.

WOZU? Dokumentation, Reflexion, Einzelarbeit; passt zu allen möglichen Themen und Fragen.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Was Jüngere machen dürfen, wird Jugendlichen oft verwehrt: das Gehörte und Erlebte kreativ auszudrücken! Es muss nicht immer der Wassermalkasten sein, vielmehr eignen sich auch Fimo, Speckstein oder ein Zeichenprogramm auf dem Laptop ... Lässt man der Gestaltung und Ausdrucksweise ganz viel Freiraum, wird man staunen, was dabei herauskommt!

REFLEXION: Statue

WOMIT? Gebraucht werden ein Fotoapparat oder eine Handykamera.

WOZU? Reflexion einer Veranstaltung oder Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren.

WAS UND WIE? Die Gruppenmitglieder suchen sich eine Körperhaltung aus, die ihre derzeitige Befindlichkeit ausdrückt. „Stellt euch vor, dass ihr als Statue in einem Park auf einem Sockel steht!“ Auf dem Sockel steht das Thema unserer Veranstaltung / Aktion ... Diese Statuen kann man fotografieren. Alle haben danach Gelegenheit, ihr Standbild zu erklären. *Achtung:* Vorher klären, ob von den Teilnehmenden Fotos gemacht werden dürfen (Datenschutz!).

REFLEXION: Bildergalerie

WOMIT? Gebraucht werden Zeitschriften bzw. Bilder.

WOZU? Reflexion einer Veranstaltung oder Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren.

WAS UND WIE? Viele ausgeschnittene (Werbe-)Bilder aus Zeitschriften und Illustrierten liegen – wie in einer Galerie – zur Auswahl bereit. Die Beteiligten sollen sich ein Bild aussuchen, das die gemachte Erfahrung ausdrückt. Alle erzählen, warum sie sich gerade dieses Bild ausgesucht haben. Um sich später an die Erfahrung zu erinnern, können alle das Bild mit nach Hause nehmen.

REFLEXION: Smileys / Gefühlskarten

WOMIT? Gebraucht werden Karten mit verschiedenen Gesichtern (lachend, weinend, unglücklich, nervös ...) oder Gefühlskarten mit verschiedenen Stichworten, alternativ „Mimürfel“.

WOZU? Reflexion einer Veranstaltung oder Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Viele verschiedene Karten mit Smileys liegen aus, die unterschiedliche Gefühlslagen beschreiben (fröhlich, traurig, ängstlich, glücklich, nervös, gelassen ...). Die Gruppenmitglieder sollen sich einen Smiley auswählen, der nach der Aktion gefühlsmäßig zu ihnen passt. *Variante:* Alternativ könnte man kreativ gestaltete Gefühlskarten vorbereiten, auf denen verschiedene Gefühle stehen. Für Kinder eignen sich auch sogenannte „Mimürfel“, die man kaufen oder selbst herstellen kann. „Mimürfel“ sind Würfel, die ebenfalls auf jeder Seite eine andere Gefühls-Mimik präsentieren.

REFLEXION: Gruppenbild

WOMIT? Gebraucht werden große Plakate oder Tapetenrolle, Farben, Pinsel oder Stifte.

WOZU? Reflexion einer Veranstaltung oder Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen.

WAS UND WIE? Stellt euch vor, die gemeinsam erlebte Aktion ist eine große Sommerwiese. Wie würdet ihr die Erfahrungen, die ihr gemacht habt, in diesem Bild ausdrücken (Blume, Giftpilz, Biene, Rasenmäher ...)? In der Mitte liegt ein großes Plakat aus. Alle sollen nun ihren Teil der Wiese malen und später erläutern.

REFLEXION: Fotoalbum

WOMIT? Gebraucht werden Smartphone, Beamer oder PC.

WOZU? Reflexion einer Veranstaltung oder Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren.

WAS UND WIE? Die Teilnehmenden verwenden ihre Handys und machen Fotos, die ihre Erfahrungen bzw. wichtige Momente während der auszuwertenden Veranstaltung oder Aktion illustrieren. Wie sie das machen, bleibt ihrer Phantasie überlassen. Beim nächsten Treffen werden die Fotos präsentiert und die Veranstaltung damit reflektiert und ausgewertet. Abschließend können noch gemeinsam „normale“ Fotos von der Veranstaltung angeschaut werden.

Achtung: Vorher klären, ob von den Teilnehmenden Fotos gemacht werden dürfen (Datenschutz!).

REFLEXION: Netz gemeinsamer Erfahrungen

WOMIT? Gebraucht werden reißfeste, dicke Paketschnur und eine Schere.

WOZU? Reflexion einer Veranstaltung oder Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren.

WAS UND WIE? Die Teilnehmenden stellen sich nach einem gemeinsa-

men Erlebnis zu einem Kreis auf und haben Gelegenheit, sich gegenseitig zu danken oder einen wertschätzenden Satz oder einen Wunsch mitzugeben. Eine Person beginnt und wirft einer anderen Person, der für die gemachte Erfahrung, für erlebte Unterstützung oder Hilfe gedankt werden soll, die Paketschnur zu. Diese Person hält sich an der Schnur fest und wirft sie weiter zu einer Person, der sie danken will. So entsteht mit der Zeit ein Spinnennetz (wenn alle beteiligt werden), das das gemeinsame Erleben und die Tragfähigkeit der Gruppe symbolisiert.

Nun kann sich jeweils eine Person (die ihre Schnurteile an den rechten und linken Nachbarn gegeben hat) in die Mitte des Netzes legen und sich an der gemeinsamen Erfahrung freuen bzw. sich ein letztes Mal von der Gruppe tragen lassen. Am Ende ist es Zeit loszulassen. Vorsichtig wird das Netz abgelegt. Die gemeinsame Erfahrung, die gemeinsame Zeit ist zu Ende. Das Leben geht anders weiter, neue Projekte warten. Aber es geht auch ein Teil des Gemeinsamen mit. Deshalb darf sich jeder ein Stück Netz aus dem Ganzen ausschneiden und mit nach Hause nehmen.

REFLEXION: Bibelverse

WOMIT? Gebraucht werden Bibeln oder ausgedruckte Bibelverse mit verschiedensten Aussagen.

WOZU? Reflexion einer Veranstaltung oder Aktion.

WER? Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren.

WAS UND WIE? Jede Person ist herausgefordert, einen passenden Bibelvers für ihre Situation zu finden, der ihre Erfahrung und ihr Erleben ausdrückt. Um dies zu vereinfachen, könnten verschiedene Bibelverse ausgedruckt und ausgelegt werden, aus denen man sich einen passenden aussuchen kann (das ist besonders bei Kindern hilfreich!).

AKTION: Standortbestimmung durch die Reflexion einer Aktivität

WOMIT? Je nach Aktivität (s.u.).

WOZU? Das Team reflektiert über seine Art miteinander umzugehen!

WER? Jugendliche ab 13 Jahren.

WAS UND WIE? Die Übung beginnt, indem die Teammitglieder in einem Brainstorming überlegen, was die Zusammenarbeit in einem Team fördert: „Welche Faktoren fördern die Zusammenarbeit in einem Team?“ Die einzelnen Faktoren werden notiert (mögliche Faktoren sind z.B. Ehrlichkeit, Toleranz, Einsicht, Hilfsbereitschaft, Zuhören, Geduld, Absprache, Flexibilität, Verantwortungsgefühl, Selbstdisziplin, Vertrauen, Taktgefühl, Verständnis, Timing, Konzentration, Rücksicht, Diskussionsbereitschaft, Kommunikation, Kooperation, Mitgefühl, Organisation). Anschließend wird dem Team eine Aufgabe gestellt, die gemeinsam gelöst werden soll. Beispiele dafür sind Interaktionsspiele, wie man sie u.a. bei Annette Reiners: „Praktische Erlebnispädagogik“ (Alling 1997) findet. *Hier nur eine kurze Auswahl:*

1. *Seilquadrat:* Mit verbundenen Augen soll die Gruppe aus einem langen Seil ein Quadrat bilden. Das Seil liegt vor den Teilnehmenden auf dem Boden. Am Ende muss das Seil gespannt sein. Alle Teilnehmenden müssen es mit mindestens einer Hand festhalten.
2. *Zeltaufbau:* Den Teammitgliedern werden die Augen verbunden. Dann bekommen sie ein eingepacktes, handelsübliches Dreiecks- oder Kuppelzelt. Die Gruppe soll es mit verbundenen Augen aufbauen.
3. *Elektrischer Draht:* Ein Seil wird in etwa 1,50 m Höhe zwischen zwei Bäume gespannt. Aufgabe der Gruppe ist es, alle Teammitglieder auf die andere Seite zu bringen, ohne dabei das Seil zu berühren. Hilfsmittel dürfen nicht benutzt werden.

Bei der Auswahl der Aufgabe sind die räumlichen und die persönlichen Voraussetzungen zu beachten!

Anschließend wird die Aktivität gemeinsam ausgewertet:

1. *Allgemein:* Welche der Faktoren kamen vor? Welche fehlten? Inwiefern ist diese Übung typisch für die Zusammenarbeit und das Miteinander gewesen? Wo war sie nicht typisch? Was sind unsere Stärken? Was können wir verbessern?
2. *Fragen an einzelne Teilnehmende:* In welchem Punkt hast du zu einer guten Zusammenarbeit beigetragen? In welchem Punkt hast du persönlich nicht zu einer gelungenen Kooperation beigetragen? In welchem Punkt muss sich die ganze Gruppe bei der nächsten Aktivität noch verbessern?

Gemeinsam überlegt die Gruppe schließlich, was verändert werden kann und welche konkreten Schritte für das Team angesagt sind. Unter Umständen kann eine zweite Aufgabe gestellt werden, anhand derer das Team die Verbesserungen einüben kann.

Alternative Reflexionsebene: Rollenverhalten in Teams

Vor der Aktivität werden Rollen, die es in einem Team gibt, gesammelt:

- die Organisator*innen
- die Mitlaufenden
- die Stillen
- die Diskutierenden
- die Helfenden
- die Optimist*innen
- die Pessimist*innen
- die Teamleitenden
- die Expert*innen
- die Vertrauensträger*innen
- die Funktionsträger*inn
- die Visionär*innen
- ...

Nach der Aktivität fragt die Moderatorin oder der Moderator die einzelnen Mitarbeitenden, welche Rolle sie in der Aktivität gespielt haben. Wie fühlen sich die Teammitglieder mit ihren Rollen? Stimmen Rollen mit Gaben und Persönlichkeit überein? Sind die Rollen klar? Stimmen die Rollen mit den offiziellen Aufgaben überein? Hat z.B. die offiziell leitende Person auch tatsächlich die Leitung des Teams in der Hand? Wie werden die einzelnen Teammitglieder ihren Rollen gerecht? Was soll geändert werden? Welche Vereinbarungen trifft das Team für die Zukunft? Wer hat welche Rolle und Aufgabe in Zukunft? Wie wollen alle im Team miteinander umgehen? Die Vereinbarungen werden schriftlich festgehalten.



JUGENDPARLAMENTE IM GJW

Praxisbeispiele aus dem GJW Berlin-Brandenburg

Jugendparlament auf einer Sommerfreizeit (2025)

Zusammenfassung

Das Jugendparlament fand am 30.07.2025 im Rahmen der Jugendfreizeit des Gemeindejugendwerks Berlin-Brandenburg in Großzerlang statt. Die Teilnehmenden wurden in zwei Gruppen aufgeteilt. Kriterium war, ob die Teilnehmenden im kommenden Jahr altersmäßig noch teilnehmen dürften. Bei der älteren Gruppe nahmen auch die Mitarbeitenden teil.

Planung

Die Art der Gruppenteilung war im Vorfeld so besprochen worden. Das Jugendparlament war für den Tag fest in das Programm eingeplant, wurde aber spontan (aufgrund der Tagesabläufe und des Wetters) später in den Nachmittag geschoben. Das Jugendparlament wurde nur inhaltlich vorbereitet, es wurden keine Materialien erstellt. Für die Zukunft könnte es hilfreich sein, einen kleinen Materialkoffer o.Ä. dafür zu haben.

Durchführung / Methoden

Vor dem Jugendparlament gab es einen biblischen Impuls, in dem betont wurde, dass es sich lohnt, die Stimme für eigene Anliegen zu erheben. Danach ging es in die Gruppen. Es gab eine kurze Vorstel-

lungsrunde und ein „Warming-up“: Platzierung im Raum zu Entweder-Oder-Fragen, die teilweise lustig/random waren und teilweise schon auf GJW-Themen zielten.

Es folgte ein Spiel, um das Wissen über das GJW abzurufen bzw. herauszufinden, was die einzelnen Personen schon wissen: Man warf sich einen Ball zu; wer den Ball bekam, sollte eine Sache über das bzw. zum GJW sagen und durfte sich dann setzen.

Danach gab es eine Ideenwerkstatt: Zuerst sollte man alleine oder zu zweit auf Zetteln Ideen entwickeln für Aktionen, die man gerne mal im GJW-Rahmen machen würde. Durchführbarkeit war hier kein zwingendes Kriterium!

In einem zweiten Schritt sollten die Ideen in einer kleinen Gruppe (ca. 4-6 Personen) vorgestellt und auch schon überlegt werden, welche Ideen die Gruppe überzeugen könnten.

In einem dritten Schritt sollten die besten Ideen aus der Gruppe dem Plenum vorgestellt werden. (Tatsächlich glaube ich, dass alle Gruppen alle Ideen vorgestellt haben, die in der jeweiligen Gruppe diskutiert wurden. Hier wäre eine klare Vorgabe, lediglich die besten zwei Ideen vorzustellen oder Ähnliches wahrscheinlich hilfreich gewesen.)

In einem vierten Schritt wurde das Plenum gefragt, ob es Leute gibt, die diese Idee unterstützen würden. (Dies war bei fast allen Ideen der Fall; auch hier wäre eine klarere Abfrage zielführender gewesen.)

In einem fünften Schritt vergab das Plenum Stimmen: Jede*r hatte drei Stimmen und konnte damit drei der Ideen voten (mit dem Ziel, ein Stimmungsbild zu bekommen, welche Ideen als besonders wichtig angesehen wurden).

Danach dankte ich den Teilnehmenden und erzählte noch vom GJW-Vorstand als einem Ort, an dem mitgemacht werden kann, um solche kreativen Prozesse zu unterstützen.

Ergebnisse / Inhaltliche Vorschläge

Hier eine Liste der Vorschläge (in Klammern die Anzahl der Stimmen aus dem fünften Schritt; jede*r hatte drei Stimmen zu vergeben; die mit * versehenen Vorschläge können gut auf Freizeiten umgesetzt werden):

- Das GJW macht Pfadfinder-Aktionen: Als GJW gestaltet man Aktionen z.B. zum Schutz von Tieren oder ähnliches (1)*
- Mehr Bildungsangebote zu Religion und Bibel (0)*
- Rollentauschnachmittag: Erwachsene und Kinder tauschen die Rollen (0)*
- Kanutour (1)*
- Rollenspiel: Werwolf den ganzen Tag als „richtiges Rollenspiel“ spielen (5)*
- Horrorabend mit Erschrecken (3)*
- Mehr Ideen der Teilnehmenden umsetzen, z.B. mit einer Art „Klassensprecherin“ für das Camp (1)*
- „Römer“ als Thema für das Sommercamp (1)
- Küchenmithilfe von Kindern, die gerne mithelfen wollen (1)*
- Talentförderungsprogramm; Mentoring (4)
- Reitfreizeit für Jungen und Mädchen (5)
- Jugendtag (vgl. Kindertag) (1)
- Gleichberechtigter GJW-Urlaub (5)
- Auslandsfreizeit (10)
- Theater- / Filmcamp (4)
- Kinoabend auf Freizeit (ggf. mit Filmabstimmung)*
- Strategotag
- Fleisch auf Freizeiten (Grillen) (5)
- Camp 14+ (8)

Auswertung der Methode und Durchführung

Eine zweite Person, die das Jugendparlament mit moderiert, wäre für eine nächste Durchführung hilfreich. Gegebenenfalls sollte man die Gruppen kleinteiliger nach Alter sortieren und präziser an einzelnen Ideen arbeiten (Qualität statt Quantität!). Sehr positiv war, dass sich alle darauf eingelassen haben. Es war ein produktives Nachdenken, kein Gegeneinander bei den Ideen, sondern eine konstruktive Atmosphäre.

Jugendparlament am Danke-Tag 2025 des Gemeindejugendwerks Berlin-Brandenburg

Zusammenfassung

Das Jugendparlament fand am 11. Oktober 2025 im Rahmen des Danke-Tages des Gemeindejugendwerks Berlin-Brandenburg in den Räumen der EFG Friedrichshain bzw. des Gemeindejugendwerks statt.

Planung

Das Jugendparlament wurde im Rahmen des Danke-Tages angekündigt und durchgeführt. Nach einem gemeinsamen Einstieg begann das Jugendparlament und dauerte circa 30-45 Minuten (ohne die Wahl des Vorstands). Matthias führte das Jugendparlament durch und erklärte im Plenum die Methode und dann jeweils die einzelnen Schritte.

Durchführung / Methoden

Alle Teilnehmenden sollten sich vorstellen, sie seien Lobbyist*innen für eine bestimmte Sache. (Die Idee wurde gewählt, weil Lobbyist*innen nicht selbst für die Durchführung ihrer Anliegen verantwortlich sind, aber ihre Anliegen nachhaltig vertreten wollen.) Aufgabe war es nun, sich zu überlegen, für welches Thema sie Lobbyarbeit machen wollen

würden. Das Thema sollte einen Bezug zum GJW haben. Weitere inhaltliche Einschränkungen gab es nicht.

Nachdem sich alle Teilnehmenden überlegt hatten, welches ihr Themengebiet sein sollte, bekamen sie die Aufgabe, sich im Raum zu bewegen und allen anderen Lobbyist*innen, die ihnen begegneten, kurz ihr Anliegen vorzustellen und zu prüfen, ob sich ihre Themen zu einem Lobbybündnissen vereinen ließen. Diese Phase nahm einige Zeit in Anspruch. Es erwies sich als sehr hilfreich, dass unser Sachbearbeiter koordinierend unterstützte und einzelnen Personen Hinweise gab, wer thematisch ähnlich orientiert war.

Nachdem sich vier Lobbybündnisse gegründet hatten, bekamen diese folgenden Auftrag: Sie sollten 1. ein gemeinsames Anliegen formulieren, sich 2. überlegen, woran sie erkennen würden, ob ihr Anliegen genügend Aufmerksamkeit gefunden hat, 3. prüfen, ob bzw. an welcher Stelle sie an der Verwirklichung des Anliegens mitarbeiten könnten. Abschließend präsentierten die Gruppen ihre Arbeit. Aus den Gruppen heraus sind mittlerweile erste Initiativen entstanden.

Ergebnisse / Inhaltliche Vorschläge

Drei Gruppen lieferten ein kurzes Protokoll:

„Erweitertes Freizeitangebot“

1. Anliegen: Teeniecamp im Ausland; Mitarbeit mit Pfadfindern; Väter-Kind-Freizeit.
2. Messbarkeit: Umsetzung der Angebote mit positivem Feedback
3. Mitarbeit: Teilnehmer*innen; Werbung (z.B. im Freundeskreis); Leiten/Orga.

„Glaubensnetzwerk“

1. Anliegen: Vernetzung von allen Untergruppen und Bereichen, die bislang separat voneinander existieren; sie sollen über eine Plattform miteinander verbunden werden.
2. Messbarkeit: Stattfinden von Aktionen; Teilnahme; Werbung; Nutzung.
3. Mitwirken: Werben; App/Webseite/Forum, um Vernetzung, aber auch Raum für Fokusgruppen zu schaffen (Musik, Küche, etc.).

„Kompetenzerweiterung / Level Up“

1. Anliegen: Über den Tellerrand hinausschauen.
2. Messbarkeit: Zertifikate (Upgrade erfolgreich abgeschlossen); Teilnehmer*innen dokumentieren; online abrufbar?; Selbstbewusstsein / Selbstvertrauen durch Bereitschaft für Mitarbeit bei neuen Themenbereichen erkennbar.
3. Mitwirken: Hier gaben die Lobbyist*innen dieser Gruppe ihre Kontaktdaten an.

Auswertung der Methode und Durchführung

Das Jugendparlament hat gut funktioniert. Die Teilnehmenden waren in den Diskussionen konzentriert und engagiert dabei. Meines Erachtens war es hilfreich, dass die Teilnehmenden in der Rolle als Lobbyist*innen agierten. Auf diese Weise konnten Sie ein Thema vertreten und starkmachen, ohne direkt selbst dafür verantwortlich sein zu müssen. Es erwies sich als gute Unterstützung, dass in der Phase der Gruppenfindung eine Person bei der Koordinierung geholfen hat. Die thematische Arbeit begann sehr unvermittelt. Hier wäre es meines Erachtens besser gewesen, eine kleine Übung oder ein Spiel als sanften Einstieg zu wählen.

AUF DEM WEG ZUR BETEILIGUNG VON KINDERN

Ein Praxisbeispiel aus Stralsund und Grimmen

Die Jahrgemeindestunde ist geschafft!

Marit und ich hatten ein kurzes Update zum Stand der Dinge in Sachen Kinderparlament beigetragen: die Auswertung einer Umfrage, die *Marlen Lichti*, Umweltpsychologin, aufgestellt und in beiden Teilgemeinden Stralsund und Grimmen durchgeführt hatte (s.u.). Es folgte die kurze Nennung der Namen von Menschen, die mit im Team sind: zwei junge Frauen, noch relativ frisch in der Stralsunder Teilgemeinde, die bereit sind, als Begleitpersonen die Initiative zu unterstützen. Und die verwegene Aussage: „Jetzt geht es los!“

Ein Seminartag zum Thema „Gewaltfreie Kommunikation“

Frisch sind die Eindrücke eines Seminartages zum Thema „Gewaltfreie Kommunikation“ Wir hatten *Stefanie und Henrik Diekmann* nach Stralsund eingeladen. Das breite Interesse aus unseren beiden Teilgemeinden hatte uns selber überrascht: 30 Personen alleine aus unseren Reihen. Dieses Seminar, so hatten wir es uns vorgenommen, sollte uns sensibilisieren und unseren Handwerkskoffer für einen Start der Kinderparlamente in Stralsund und Grimmen mit ersten Tools ausrüsten. Und Ja: Es war absolut richtig, so vorzugehen! Alles, was vorgestellt wurde, scheint wirklich wesentlich. Und nein: Das Wissen allein macht nicht die Tools! Wertvoll ist auf jeden Fall ein gemeinsamer Einblick

in die Frage, welche Kriterien an gelingende Kommunikation angelegt werden können.

Der Stand der Dinge

Bisher war es gut gelaufen. Ich nehme in Stralsund Offenheit und eine gewisse Erwartungshaltung wahr. Wir waren breit im Gespräch: In den Gemeindeleitungsteams der Gemeinden Stralsund und Grimmen, in Gemeindestunden und Gottesdiensten warben wir zunächst für die Sache, dann für eine Informationsveranstaltung im Januar, ganz aktuell für das Seminar mit den beiden Diekmanns. Zusätzlich die Umfrage (s.u.), die dem Thema eine gewisse Sichtbarkeit in der Gemeindebreite verschaffen konnte. Später soll sie dazu dienen, zu reflektieren, was sich zwischenzeitlich durch die Beteiligung von unseren Kindern verändert hat – sowohl praktisch als auch in unseren Köpfen.

Als die Idee aufkam, Pilotprojekte zum Thema „Kinderparlamente“ in den Gemeinden unseres Bundes auf den Weg zu bringen, war es nur ein kurzer Schritt, an Stralsund und Grimmen zu denken. Von der Gemeindeleitung Stralsund kam sehr umgehend grünes Licht. *Marit Scheitor* war direkt gewonnen. Sie ist Gemeindemitglied in der Teilgemeinde Grimmen, Erzieherin und Gemeindepädagogin mit Anstellung in der Nordkirche. Ein erstes Zusammensetzen im August – und eine erste Strategie zum Vorgehen war entwickelt: Wir wollten einladen und unter verschiedenen Überschriften zum Thema „Haltung gegenüber Kindern und Jugendlichen“ sensibilisieren. Sehr wichtig war uns: Nicht ohne unsere Gemeinden! Um einer gelingenden Beteiligung von Kindern und Jugendlichen zuzuarbeiten, wollten wir uns für gute Bedingungen engagieren.

Wie gestaltet man eine Informationsveranstaltung?

Sehr sinnvoll war der Einstieg mit Fragen zu unserer eigenen Beteiligungsbiografie. Zum Beispiel: Wie hast du als Kind Konflikte gelöst?

Und tatsächlich: Konflikte zu bearbeiten ist scheinbar nicht unbedingt eine Stärke, die wir im Laufe unserer Biografien intensiv entwickelt haben ...

Auch war es gut, an die Arbeit von *Janusz Korczack* zu erinnern - einfach, weil dieser Pädagoge uns beide gepackt hatte und es für uns leicht war, von seinen Ansätzen auszugehen. Gesammelt wurden Bedenken, jeweils auf separate Moderationskarten geschrieben. Das Clustern und gemeinsame Nachdenken löste die eine, fast überraschte Äußerung aus, die für mich dieses erste Treffen überstrahlt: „Was das mit uns allen machen könnte!“

Teilgenommen hatten an diesem Termin im Januar außer Marit und mir noch weitere neun Personen aus unseren Teilgemeinden Stralsund und Grimmen.

„Jetzt geht es los!“

Wenn nicht jetzt, dann vielleicht nicht mehr. Ich weiß immer noch nicht, worauf wir uns genau einlassen. Ein vages Unwohlsein erinnert mich außerdem daran, dass wir bisher mit allen geredet haben - nur nicht mit den Kindern. Was, wenn sie gar nicht wollen? Wenn es uns nicht gelingt, mit ihnen ins Gespräch zu kommen?

Der Schritt scheint mir riesengroß! Ich frage *Stefanie Diekmann*: Wie kann es in unserem Fall starten? Als Gemeinde mit weitem Einzugsgebiet? In Stralsund mit einer kleinen Zielgruppe von etwa 9 Kindern, von denen 2 die 6 Jahre noch nicht erreicht haben, und 3 Kindern, die im Sommer 13 werden?

Die Empfehlung: „Nennt es doch erst einmal „Denk-Oase“. Fangt klein an: während des Gemeindecafés oder im Rahmen des Kindergottesdienstes. Ladet ein und spendiert dazu vielleicht ein Eis. Nur kurze Einheiten! Und keine Angst: Auch wenn von den Kindern noch nichts kommt, ist keine Sitzung umsonst. Wichtig und wirksam ist die Wahrneh-

mung der Kinder: Da sind Erwachsene, die wollen wirklich wissen, was wir denken.“ Für den speziellen Fall empfiehlt sie, nach einem kurzen gemeinsamen Einstieg eine erste Frage in zwei nach Alter getrennten Gruppen zu bedenken. Die Frage könnte lauten:

- „Fühlt ihr euch wohl im Gemeindehaus?“
- „Wo gefällt es euch, welchen Ort mögt ihr hier nicht?“

Mir hilft das. Der Druck wird weniger: Ja, Methoden scheinen vielversprechend und können die einzelnen Phasen eines Prozesses sicher sehr fördern. Aber da sehe ich uns noch nicht. Wir werden uns die eine oder andere Methode nach und nach erschließen. Irgendwann landen sie dann hoffentlich im Koffer der Herangehensweisen für die Bearbeitung eines Themas. Das wäre dann für uns alle gut.

Marit ist übrigens schon auf dem Weg! Sie schreibt mir gerade: „Ich habe bei den Entdeckerkids – unser besonderes Format für Kinder im Jungscharalter – am Samstag die Fragen gestellt: „Was war heute dein Highlight? Was war schwierig? Was würdest du ändern?“ Marits Resümee: „Das lief sehr gut. Die Kinder äußerten einige Ideen und Wünsche. Auch das, was sie schwierig fanden – z.B. was die Regeln für das Versteckspiel betraf.“ Ob da schon eine kleine Pflanze wächst?

Unser Team im GJW hatte bereits vorgelegt: Im Sommerlager war das Thema „Beteiligung“ methodisch breit angegangen worden. Unter anderem waren die Kinder mit einbezogen worden in die Gestaltung der Regeln ihrer besonderen Lieblingsspiele. Die Idee mit den Spielregeln für Lieblingsspiele hatte mir gut gefallen. Wir hatten uns kurz vorher darüber ausgetauscht. So einfach! Und Marit lacht: „Ich sag ja: In erster Linie ist es eine Frage der Haltung.“

Befragung zur Beteiligung von Kindern in unserer Gemeinde

Vielen Dank, dass du an unserer Befragung teilnehmen möchtest.

Wir machen diese Befragung aus zwei Gründen:

1. Wir wollen alle mitnehmen und die Beteiligung der Kinder auch im Sinne der Erwachsenen gestalten. Dafür brauchen wir deine Hilfe. Teile uns in dieser Befragung gerne deine Gedanken und Bedenken mit.

2. Wir möchten herausfinden, wie sich die Einstellung zur Beteiligung von Kindern im Laufe der Zeit verändert. Dies ist somit die erste Befragung. Mindestens eine weitere wird zu einem späteren Zeitpunkt stattfinden.

Jetzt geht's aber los!

Danke sagen
Marlen, Marion und Marit

Zu welcher Gemeinde gehörst du?

- Grimmen
 Stralsund

Um deine heutigen Antworten den Antworten in späteren Befragungen anonym zuordnen zu können, erstelle bitte einen Code.

1. Buchstabe des Vornamens deiner Mutter

1. Buchstabe deines Geburtsortes

Geburtsmonat deines Vaters (z.B. 5 für Mai)

Wie sehr stimmst du den folgenden Aussagen zu?

	stimme gar nicht zu	stimmt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme eher zu	stimme zu	stimme voll und ganz zu	weiß nicht
Kinderparlamente sind eine Chance, die Gemeinde kinderfreundlicher zu gestalten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kinder sollten bei wichtigen Anliegen der Gemeinde mitentscheiden dürfen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kinder sind in der Lage, gute Lösungen für Gemeindeherausforderungen beizusteuern.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kindern fehlt die Kompetenz um Anliegen der Gemeinde mitzuentcheiden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kinder sollten in unserer Gemeinde sein dürfen, wie sie sind.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kinder sollten in unserer Gemeinde ein Recht auf Mitsprache haben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Was spricht aus deiner Sicht gegen Kinderparlamente?

Welche Bedenken hast du, wenn du an die Beteiligung von Kindern denkst?

Beantworte diese Frage auch, wenn du dir nicht ganz sicher bist, was Kinderparlamente sind.

Was sollten Kinder in unserer Gemeinde auf keinen Fall entscheiden dürfen?

Wie sollte die Beteiligung von Kindern umgesetzt werden, damit sie eine möglichst breite Zustimmung in der Gemeinde findet?

Zum Abschluss würden wir uns freuen, wenn du noch ein paar Angaben zu deiner Person machst. Dann kriegen wir ein genaueres Bild.

Wie alt bist du?

- 18 - 25 Jahre
- 26 - 35 Jahre
- 36 - 45 Jahre
- 46 - 55 Jahre
- 56 - 65 Jahre
- 66 - 75 Jahre
- 76 - 85 Jahre
- über 85 Jahre

keine Angabe

dein Geschlecht:

- weiblich
- männlich
- divers

keine Angabe

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

ONLINE-HANDBUCH UND WEITERES MATERIAL

Das vorliegende Handbuch gibt es auch online unter:
www.gjw.de/beteiligung



Auf dieser Seite stellen wir zukünftig zusätzliches Material
und weitere Praxisbeispiele zur Verfügung.

Immer mal wieder nachschauen lohnt sich!

Wenn ihr in eurer Gemeinde oder Region Junge Parlamente oder
andere Beteiligungsformate ausprobiert, schickt uns gerne eure
Erfahrungen damit und Berichte darüber.

Wir können diese als Best-Practice-Beispiele auf unsere Plattform
stellen, damit auch andere davon profitieren.





WWW.GJW.DE/BETEILIGUNG