



BETEILIGUNG IN DER JUGENDGRUPPE LEBEN

IN ZUKUNFT MIT UNS! – SELBSTBESTIMMT!

Impressum:

In Zukunft mit UNS! – Selbstbestimmt! Beteiligung in der Jugendgruppe leben. Handreichung Nr. 3 aus dem Projekt: In Zukunft mit UNS! – Qualifizierung Jugendlicher in Beteiligungsprozessen.

Herausgeberin:

Baden-Württemberg Stiftung gGmbH
Kriegsbergstraße 42
70174 Stuttgart

Verantwortlich:

Dr. Andreas Weber
Für die Beiträge sind die Autoren verantwortlich.

Koordination:

Meike Augustin

Redaktion:

Nikolaj Midasch, Daniel Mühl

Autoren:

Lukas Kammerlander, David Koch, Danny Mc Clelland, Fabio Votta

Fotos:

Titelbild: © Baden-Württemberg Stiftung / KD Busch
Weitere Fotos (sofern nicht anders angegeben):
Nikolaj Midasch und Daniel Mühl, Landesjugendring BW e. V.

Satz und Layout:

Gabriele Schmidt

Druck:

e.kurz+co. Druck und Medientechnik GmbH

Auflage: 400 Stück

Stuttgart, Juli 2015

© Baden-Württemberg Stiftung

**Im Rahmen des Projekts sind bisher diese Publikationen erschienen:**

- ▶ In Zukunft mit UNS! – Wahl ab 16.
Handreichungen für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren (2014)
- ▶ In Zukunft mit UNS! – Jugendbeteiligung in der Kommune (2015)
- ▶ In Zukunft mit UNS! – Selbstbestimmt! Beteiligung in der Jugendgruppe leben (2015)

Online-Material zu dieser Handreichung:

Im Text dieser Handreichung wird an vielen Stellen auf Online-Material verwiesen. In diesen findet ihr Arbeitsblätter, erste Anregungen für kreative Aufgaben, wie z. B. mögliche Fotos für die „Beteiligungscollage“, mögliche Fragen für Interviews zum Thema „Beteiligung“ und vieles mehr.

Alle Publikationen und die dazugehörigen**Online-Materialien findet ihr hier:**

- ▶ www.beteiligungslotse.de/inzukunft-mituns
- ▶ www.bwstiftung.de/buergerbeteiligung-zivilgesellschaft
- ▶ www.ljrbw.de/inzukunft-mituns/materialien

Alle Publikationen können außerdem per E-Mail an info@bwstiftung.de oder info@ljbw.de bezogen werden.

Hinweis zur geschlechtergerechten Sprache:

Um die Methodenbeschreibungen so einfach wie möglich lesbar zu machen, haben wir die männliche und die weibliche Form wenn möglich neutralisiert und in allen anderen Fällen abwechselnd benutzt. „Die Gruppensprecherinnen nehmen sich ein Blatt Papier“ heißt also nicht, dass nur die Frauen und Mädchen sich ein Blatt Papier nehmen sollen, sondern alle Gruppensprecherinnen und alle Gruppensprecher.



VORWORT

Sehr geehrte Damen und Herren,

Jugendverbände können einen wesentlichen Beitrag für die persönliche Entwicklung von Jugendlichen leisten. Dort lernen junge Heranwachsende Verantwortung zu übernehmen, sich mit unterschiedlichen Meinungen und Interessen auseinanderzusetzen und dabei einen eigenen Standpunkt zu finden und zu vertreten. Für eine lebendige Verbandskultur sind aktiv gestaltende Mitglieder, die sich einmischen, unerlässlich.

Das gilt auch für das Zusammenleben in Städten, Gemeinden oder Dörfern: Eine lebendige Demokratie braucht engagierte Bürgerinnen und Bürger.

Die Baden-Württemberg Stiftung hat deshalb das Programm **Bürgerbeteiligung und Zivilgesellschaft** für eine auf Nachhaltigkeit ausgerichtete Bürgerbeteiligung aufgelegt und ein Qualifizierungsprogramm zur Bürgerbeteiligung entwickelt. Dieses wird vom Landesjugendring als Projektträger durchgeführt. Ein Teilprojekt davon ist das „Qualifizierungsprogramm für Jugendliche in Beteiligungsprozessen“. Mit diesem unterstützt die Baden-Württemberg Stiftung junge Menschen darin, sich aktiv und selbstbewusst für eine Verbesserung ihrer Lebensbedingungen und für mehr Demokratie in ihrem Lebensumfeld einzusetzen. Letzteres kann der eigene Verband, die eigene Jugendgruppe, die Bundes-, Landes- oder Kommunalpolitik sein.

Wir freuen uns, dass Sie als Haupt- und/oder Ehrenamtliche in den Verbänden Verantwortung für Jugendgruppen übernehmen. Mit dieser Handreichung bieten wir Ihnen umfassende Ideen, Methoden und Instrumente an, wie Sie das Thema „Beteiligung“ in seiner ganzen Vielfalt in der Juleica-Ausbildung oder in der Arbeit mit Gruppen erlebbar machen können.



Christoph Dahl
Geschäftsführer Baden-Württemberg Stiftung



Dr. Andreas Weber
Abteilungsleiter Bildung Baden-Württemberg Stiftung

INHALT



1	WORUM GEHT ES UND WARUM DAS ALLES?	06
1.1	Über diese Handreichung	07
1.2	Was verstehen wir selbst unter Beteiligung?	07
1.3	Was meinen wir mit dem Peer-Teamer-Prinzip?	08
2	BETEILIGUNG LEBEN	09
	Unsere Botschaften	10
	Beteiligungscollage	12
	Beteiligung diskutieren – Demokratie ausprobieren	13
	Beteiligung ist mehr, als ihr denkt!	15
	Meine Beteiligungsgeschichte	17
	Eure Entscheidungsmacht – Wirklichkeit und Wünsche	18
	Wie viel Grad Selbstbestimmung?	19
	Das Diskussionsexperiment	21
	Wertschätzende Diskussions- und Entscheidungsregeln	23
	Beteiligung – (mehr) als Theater. Eine Ideensammlung	24
	Aufwärmübungen	24
	Statuentheater	26
	Forum Theater	27
	Unsere Methoden	
3	BETEILIGUNG IN DER GRUPPE	28
	Unsere Botschaften	29
	Leadership	30
	Gruppenleitungsstile	31
	Entscheidung im Konsens – wie geht das?	32
	Schiffbruch	34
	Träumen, machen, kritisieren	35
	Pappnasen	36
	Token Bazar	37
	Unsere Methoden	
4	BETEILIGUNG IN VERBANDSSTRUKTUREN	38
	Unsere Botschaften	39
	Die Wertschätzende Befragung	40
	Fish-Bowl-Methode	41
	World Café „Wie steht's um die Beteiligung?“	43
	Open-Space Konferenz „Beteiligung stärken“	44
	E-Partizipation – Beteiligung im Internet	46
	Unsere Methoden	
5	IN ZUKUNFT MIT UNS: BETEILIGUNG IN DER KOMMUNE	47
	Unsere Botschaften	48
	Eure Stimme! Euer Verband!	49
	Prioritäten, Prioritäten, Prioritäten	50
	Fotostreifzug	51
	Come in Contract	52
	Planspiel Teupin	53
	Beteiligungsformen dies- und jenseits der Kommune	54
	Unsere Methoden	
	LITERATURVERZEICHNIS	56
	ABKÜRZUNGEN	58
	KONTAKT	58

1 WORUM GEHT ES UND WARUM DAS ALLES?



1.1 ÜBER DIESE HANDREICHUNG

„Beteiligung“ – ein Thema, das uns oft als gehypter Modebegriff oder als abgenutzte, leere Floskel begegnet. Dabei ist die Idee der „Beteiligung“ nichts weniger als der zentrale Anspruch an die Demokratie: Wer von einer Entscheidung betroffen ist, soll auch an ihr teilhaben, soll **Teil der Entscheidung** sein.

Es ist ein Grundanliegen und Wesensmerkmal von Jugendverbänden, dass Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit gegeben wird, über die Ausrichtung des Verbands mindestens mitzubestimmen und altersgemäß mehr und mehr Verantwortung selbst übernehmen zu können. Euch als Jugendgruppenleiterinnen und -leitern wird dieses Thema bereits an verschiedenen Stellen begegnet sein. Auch in der Juleica-Ausbildung gibt es bereits einige Stellen, an denen ihr genau darauf zu sprechen kommt. Dabei kann es aber passieren, dass „Beteiligung“ als ein Thema unter vielen immer wieder nur kurz gestreift und nie explizit thematisiert wird. Das kann bedeuten, dass ihr in Sachen Beteiligung schon vieles sehr gut macht, ohne je aktiv darüber nachgedacht zu haben. Doch es lohnt sich, sich auch einmal ganz bewusst mit Gruppenprozessen, die Beteiligung befördern oder unterdrücken, zu beschäftigen. Wir möchten mit dieser Handreichung Beteiligung in den Mittelpunkt rücken. Wir möchten dazu anregen, dass ihr euch mit der Realität des Demokratieanspruchs eurer Verbände auseinandersetzt.

Wir? Wir sind ein Team von vier Multiplikatoren aus vier verschiedenen Verbänden im Projekt „In Zukunft mit UNS!“, welches im Auftrag der Baden-Württemberg Stiftung vom Landesjugendring durchgeführt wird. Wir haben die Aufgabe übernommen, zusammen mit der Fachstelle des Projekts die vorliegende Handreichung für die Juleica-Ausbildung und für andere Veranstaltungen, die ihr in eurem Verband leitet, zu erstellen. Natürlich werdet ihr niemals alle hier vorgestellten Methoden und Gedanken in einer Veranstaltung berücksichtigen können. Versteht die Sammlung einfach als „Baukasten“ – nehmt euch die Werkzeuge heraus, die für das, was ihr erlebbar machen wollt, nützlich sind.

Gegliedert haben wir die Methoden und unsere Botschaften nach den „Orten“, an denen Beteiligung für euch relevant wird: In euch selbst (was hat das mit mir zu tun? Wie sehr gebe ich anderen die Möglichkeit, sich in Dinge einzubringen?), in überschaubaren Gruppen, in eurem Verbandsalltag und noch über diesen hinaus: Wie könnt ihr euch als Gruppe im Verband oder sogar als Gesamtverband in die kommunale Politik einmischen? Wie sehr tut ihr es als Teil der Zivilgesellschaft vielleicht schon, ohne es zu merken?

1.2 WAS VERSTEHEN WIR SELBST UNTER BETEILIGUNG?

„Beteiligung“ verstehen wir als Teilhabe an Entscheidungen, also den Zugang zu Entscheidungs- und damit „Gestaltungsmacht“. „Empowerment“ von jungen Menschen muss deshalb ein zentrales Anliegen von Kinder- und Jugendbeteiligung sein. Empowerment heißt (etwas frei übersetzt): Jungen Menschen muss die „Power“ gegeben werden, sich einbringen zu können. Diese „Power“ heißt zum einen: Ihnen müssen alle formellen Rechte gegeben werden, sich zu beteiligen. Darüber hinaus müssen sie aber durch positive Vorbilder auch lernen können, eine selbstbewusste und empathische Rolle im Verband oder in der Gruppe einzunehmen, um diese „Power“ und die aus ihr entstehenden Ideen auch konstruktiv einbringen und im Austausch mit anderen noch weiterdenken und ggf. verantwortlich umsetzen zu können.

Die Handreichung lenkt hierfür den Blick auf die Ausgestaltung von Gruppenprozessen, Entscheidungsverfahren im Verband und auf die Möglichkeiten, über die Gruppe oder den Verband an kommunalen Entscheidungen mitzuwirken. Die Forderung nach Mitgestaltung und Mitbestimmung spielt dabei eine große Rolle. Im Mittelpunkt steht aber das Ideal der Selbstbestimmung. Es bedeutet für uns, dass alle Mitglieder einer Gruppe sich auf eine Entscheidung verständigen. Ihr bestimmt selbst, statt dass andere für euch entscheiden.

Dieser Anspruch hinterfragt das häufig praktizierte Mehrheitsprinzip unserer Demokratie und lenkt die Aufmerksamkeit auf Konsensverfahren. Trotz alledem müsst ihr deshalb euren Verband nicht „auf den Kopf“ stellen, um Beteiligung zu verwirklichen. Wir möchten euch vielmehr einladen, einen Blick auf die

Arbeit eures Verbands zu werfen: Wer entscheidet und wie werden Entscheidungen umgesetzt? Wie wird im Vorfeld einer Entscheidung diskutiert? Es liegt auch an euch, dafür zu sorgen, dass der demokratische Anspruch eures Verbands nicht nur auf dem Papier erfüllt wird, sondern durch euer aktives Einmischen auch im Verbandsalltag lebendig wird.

Auch außerhalb eures Verbands, wo ihr auf die Entscheidungsregeln meist nicht so viel Einfluss habt, könnt ihr mitmischen. Mit eurer Gruppe könnt ihr gegenüber den Entscheidungsträgerinnen Forderungen stellen. Und falls ihr euch erst einmal eine Meinung bilden müsst, mit eurer Gruppe seid ihr dazu in der Lage. Eine Fish-Bowl-Diskussion oder ein Fotostreifzug sind nur zwei von vielen Möglichkeiten, die ihr hierfür habt. Mit eurem Verband ist euer Hebel, politisch etwas zu bewegen und Beteiligung einzufordern, noch größer.

Euch stehen also verschiedene Wege offen, um euch selbst und den Kindern und Jugendlichen eures Verbands Möglichkeiten zur Beteiligung zu eröffnen. Durch euren Einsatz können Beteiligungsmöglichkeiten entstehen und die Mitglieder eures Verbands ermutigt werden, ihre Lebenswelt aktiv mitzugestalten. Setzt euch dafür ein, dass junge Menschen mitmischen und unsere Lebensverhältnisse mit ihren Ideen aufmischen.

1.3 WAS MEINEN WIR MIT DEM PEER-TEAMER-PRINZIP?

In eurem Verband habt ihr sicher schon eine Reihe von Jugendlichen, die selber Verantwortung übernehmen und das Verbandsleben mitgestalten. Wir wollen mit dem hier vorgestellten Juleica-Modul daran anknüpfen, indem wir für das Juleica-Modul zum Thema Beteiligung das Peer-Teaming-Prinzip anwenden. Nach diesem schulen Teamer euch im Rahmen einer Juleica-Ausbildung und ihr werdet selber befähigt, die Inhalte der Schulung zu vermitteln. Oder ihr seid schon jetzt soweit, dass ihr selbst die Ausbildung teamt. Ihr tragt die demokratisch-politische Beteiligungshaltung, die sich durch das Modul zieht, in euren Verband bzw. in eure Gruppe hinein. So werdet ihr quasi zu Anwältinnen und Anwälten für das Thema Beteiligung in euren Verbänden. Kinder und Jugendliche können so wiederum durch euch lernen, sich selbst an diesen Prozessen zu beteiligen und für die Entwicklung demokratischer Artikulations- und Kommunikationsweisen zu sorgen.

Uns ist bewusst, dass Beteiligung nicht wie ein Schulfach „gelehrt“ werden kann. Daher haben wir versucht, euch bei der Gestaltung des Moduls viele Spielräume zu lassen und viele Möglichkeiten zur Auswahl zu geben. Vor allem aber setzten wir den Schwerpunkt auf Methoden, die nicht versuchen, Fakten zu erklären, sondern anhand derer ihr selbst fühlen, erleben und im Gespräch reflektieren könnt, was Beteiligung für euch heißt. Außerdem versuchen wir in den meisten Bausteinen, euch brauchbares Handwerkszeug für den Gruppen- und Verbandsalltag mit auf den Weg zu geben, welches auch außerhalb eines Seminars anwendbar ist – z. B. auf Freizeiten.

Die Schulungsbausteine können, je nachdem, worauf der Fokus in der jeweiligen Schulung liegt, kombiniert oder auch nur einzeln angewandt werden. Und natürlich könnt ihr die einzelnen Bausteine im Gruppen- und Verbandsalltag verwenden, kombinieren und variieren, je nach Lust und Laune.

Wir wünschen euch viel Spaß mit der Handreichung und hoffen, sie hilft euch dabei, eure Ansprüche auf Beteiligung und euren Anspruch an Beteiligung zu verwirklichen.

2 BETEILIGUNG LEBEN

Foto: Bild-DVD „Blickwinkel“ des Deutschen Bundesjugendrings (Journalistenbüro Röhr : Wenzel)



„Beteiligt euch!“ Ja, wie... an was denn? Wenn ihr in einem Verband aktiv seid, beteiligt ihr euch doch sowieso – oder geht es hier um mehr?

Ganz sicher, denn mit Beteiligung kommen wir auf die große Frage zu sprechen, wie wir in unserer Gesellschaft Entscheidungen treffen. Für uns sollen nicht andere, sondern wir selbst entscheiden. Das klingt einfach. Welche Schuhe ich heute anziehe, kann ich selbst entscheiden. Doch was ist, wenn meine Entscheidung gleichzeitig auch viele andere betrifft? Dann müssen alle, die die Sache etwas angeht, auch mitentscheiden können. Dafür steht „Demokratie“, was von **demokratia** kommt und mit „Herrschaft des Volkes“ übersetzt werden kann.

„Volk“ klingt heute sperrig und altbacken. Ebenso gut können wir einfach von einer Gruppe von Menschen sprechen, die gemeinsam etwas zu regeln haben. Das kann eine „vorgestellte Gemeinschaft“ wie die Bevölkerung eines Landes sein. Es kann aber auch eine „echte“ Gruppe sein, in der jede jeden kennt. Zum Beispiel die Ortsgruppe eures Verbands oder die Teilnehmenden einer Ferienfreizeit. Euer Gesamtverband ist auch eine solche Gruppe. Je nach Größe kann sie eine „echte“ oder eine „vorgestellte Gemeinschaft“ sein. Auch wenn der Verband sehr groß ist, müssen Entscheidungen getroffen werden, die alle Mitglieder etwas angehen. Dabei kann es sich um die Ziele des Verbands oder auch um die Mitgliedsbeiträge drehen.

Wofür „Beteiligung“ steht, was sie erfordert und was sie uns bringt, darum wird es in diesem Abschnitt gehen. Es soll deutlich werden, warum „Beteiligung“ mehr ist als „Wahlbeteiligung“ oder „mal kurz abstimmen“. Es ist eine Haltung, ein Bestreben und damit ein demokratischer Wert an sich, den ihr als Jugendgruppenleiterinnen ganz besonders vorleben und weitertragen könnt.

UNSERE BOTSCHAFTEN

**NICHT DIE FORM,
SONDERN DIE HALTUNG ZÄHLT!**

Beteiligung heißt, dass ihr an einer Entscheidung teilhabt. Nicht andere entscheiden für euch, sondern ihr selbst beteiligt euch. Denn eine Demokratie funktioniert nur, wenn sich die ihr zugehörigen Menschen in die Diskussionen einbringen.¹

Beteiligung lässt sich nicht auf eine Form festlegen, sondern sollte **als eine Grundhaltung** verstanden werden. Wir müssen uns fortlaufend dafür einsetzen, den Anspruch auf ein gemeinsames Entscheiden zu verwirklichen. Die Frage nach „Demokratie“ und „Beteiligung“ solltet ihr deshalb immer im Hinterkopf haben, um jegliche Entscheidungssituation in eurer Gruppe oder eurem Verband kritisch zu hinterfragen.

**BETEILIGUNG HAT VERSCHIEDENE GESICHTER:
VON MITSPRACHE ÜBER MITBESTIMMUNG
BIS HIN ZU SELBSTBESTIMMUNG.**

Wenn ihr oder die Mitglieder eurer Gruppe an einer Entscheidung direkt teilnehmen könnt und ihr euch dazu entscheidet, dass auch zu tun, dann ist das „Beteiligung“. Doch auch beim Ideen-Spinnen und in der Diskussion im Vorfeld einer Entscheidung könnt ihr euch beteiligen. Beteiligung reicht deshalb vom Entwerfen und Diskutieren einer Idee oder sogar von der Benennung eines „Problems“ bis hin zur Entscheidung innerhalb der Gruppe.

Wenn ihr euch mit den anderen Mitgliedern eurer Gruppe auf eine Entscheidung verständigt, trifft der Begriff der „**Selbstbestimmung**“ zu: Ihr alle habt mitbestimmt und zu der Entscheidung beigetragen. „**Mitbestimmung**“ kann dasselbe bedeuten. Doch wenn bei einer Entscheidung kein Einvernehmen hergestellt werden muss, kann **Mitbestimmung** von der Idee der Selbstbestimmung abweichen. Denn wenn

¹ Einen Einleitungstext von Prof. Dr. Angelika Vetter in Zusammenarbeit mit Frank Ulmer zur Bürgerinnen- und Bürgerbeteiligung findet ihr in der Handreichung Nr. 1 „In Zukunft mit UNS! – Wahl ab 16“.

ihr zu einer Frage abstimmen müsst, entscheidet die Mehrheit. Ihr habt dann zwar noch mitbestimmt, indem ihr mit abgestimmt und eure Stimme abgegeben habt, aber wenn eure Meinung nicht die der Mehrheit ist, dann habt ihr das Ergebnis nicht mehr selbst bestimmt.

Im Sinne des demokratischen Anspruchs solltet ihr an allen euch betreffenden Entscheidungen mitwirken können. Im Vergleich zum „Ausgeschlossen sein“ ist die **Mitsprache** im Vorfeld aber schon ein wichtiger Schritt. Sie hängt davon ab, dass euch alle notwendigen Informationen zu Verfügung stehen, um euch eine eigene Meinung zu bilden.

**SICH EINIGEN, STATT NUR ABZUSTIMMEN:
DEMOKRATIE LEBEN, HEISST KONSENS WAGEN.**

Wenn die Mehrheit eurer Gruppenmitglieder einer Entscheidung zustimmt, wird das oft als ausreichend für eine „demokratische Entscheidung“ angesehen. Natürlich kann ein Mehrheitsbeschluss die in der Gruppe vertretenen Meinungen widerspiegeln, wenn diese vorher diskutiert und in die Entscheidung eingebunden wurden. Jedoch werden sich die Gruppenmitglieder, die nicht Teil der Einigung sind, ausgeschlossen fühlen. Sie werden **beim Mitbestimmen überstimmt**, wodurch ihre Sichtweisen in den Hintergrund rücken.

„Demokratie“ und „Beteiligung“ zu leben, bedeutet für uns deshalb, einen Konsens, eine **gemeinsame Einigung anzustreben**. Es ist ein hohes Ideal, das mehr Geduld als das „mal kurz Abstimmen“ erfordert. Ein Konsens ermöglicht aber, dass eine Entscheidung von allen Gruppenmitgliedern mitgetragen wird. Dadurch wird es umso wahrscheinlicher, dass sie auch von allen gerne umgesetzt wird.

**SICH EINIG SEIN IN UNTERSCHIEDLICHKEIT –
KONSENS IST MEHR ALS EINE ENTSCHEIDUNG.**

Die Suche nach einem Konsens setzt voraus, dass alle Gruppenmitglieder sich auf die Unterschiedlichkeit ihrer Interessen einlassen. **Ihr müsst nicht alle das gleiche denken**, um euch zu einigen. Ihr benötigt eine Entscheidung, in der sich alle mit ihren Meinungen und Perspektiven wiederfinden können. Oft gelingt es, dass mit der Entscheidung hinterher alle „richtig glücklich“ sind. Nur in Ausnahmefällen solltet ihr

euch auf das Minimalziel einigen, so dass hinterher niemand mehr einen ernstesten Einwand hat und somit jede und jeder mit der Entscheidung leben und hinter dieser stehen kann.

Es ist auch möglich, sich nicht zu einigen und **Gegensätzlichkeit in einer Gruppe** auszuhalten. So kann es auch sehr förderlich sein, als Gruppe zwischenzeitlich unterschiedlichen Schwerpunkten nachzugehen. Denn in einem gemeinsamen Verband aktiv zu sein, muss nicht heißen, dass alle jederzeit exakt dieselben Schwerpunkte setzen. Im Rahmen eines von allen geteilten Leitbildes können gut auch ganz unterschiedliche Projekte verwirklicht werden. **Alle können sich so auf ihre Weise verwirklichen**, statt dass sie sich in ein von oben verordnetes Projekt fügen müssen.

**BETEILIGUNG ERFORDERT
„EMPOWERMENT“ ZUR SELBSTBESTIMMUNG.**

Beteiligung heißt für uns auch, dass Kindern und Jugendlichen ermöglicht wird, selbstbestimmt zu handeln. Das betrifft euch als Teilnehmende an Entscheidungen und besonders auch als Gruppenleiter, als die ihr **jungen Menschen Selbstbestimmung vorleben und ermöglichen** könnt. Damit ist zum einen die Möglichkeit zu eigenständigem Handeln gemeint, also auch die Fähigkeit, für sich selbst eine Meinung zu finden und eine Entscheidung zu treffen. Zum anderen geht es darum, dass eine Gruppe und damit all ihre Gruppenmitglieder ihre Entscheidungen für sich selbst treffen.

Ihr habt es in der Hand, dass die Kinder und Jugendlichen eurer Gruppe **die Fähigkeit zu dieser doppelten Selbstbestimmung** entwickeln. Ihr könnt ihnen Entscheidungsmacht geben und damit „empowerment“ leisten. Dieses „empowerment“ bedeutet dann auch, Kinder und Jugendliche in ihrem Selbstbestimmungsprozess zu begleiten. Hierfür solltet ihr ihnen die notwendigen Informationen und Hilfsmittel an die Hand geben.

**WERTSCHÄTZUNG FÖRDERT BETEILIGUNG –
JEDE IDEE IST EINE GUTE IDEE.**

Beteiligung hängt davon ab, dass ihr euch alle in gleicher Weise respektiert und ernst nehmt. Einer Person wird ihre Beteiligungsmöglichkeit genommen, wenn sie nicht zu Wort kommt oder ihre Ideen schlecht gemacht werden. All dies kann auch ganz unscheinbar oder sogar unabsichtlich geschehen. So kann eine Person stumm bleiben, weil sie damit rechnet, für ihre Idee schief angeschaut zu werden. Alle verdienen die gleiche Wertschätzung für ihre Einfälle. Wenn die Kinder oder Jugendlichen eurer Gruppe sich dieser Wertschätzung gewiss sein können, werden sie **Mut zur Beteiligung** schöpfen. Es bestärkt besonders diejenigen, die sich bis jetzt nicht getraut haben, ihre Wünsche zu äußern.

Auch wenn ihr Raum für alle Ideen lasst, fällt deren Diskussion und Beurteilung trotzdem nicht weg. Stellt euch vor, ein Kind schlägt einen Ausflug zum Mond vor. Ihr könnt euch **mit der Idee auseinandersetzen, statt sie als „fehl am Platz“ auszugrenzen** und dadurch Frustration hervorzurufen. Im gemeinsamen Gespräch wird das Kind nachvollziehen, welche Hindernisse seiner Idee im Wege stehen. Genau dabei können aber auch gute Alternativen zum Vorschein kommen. Vielleicht trifft es die Interessen des Kindes genauso gut, wenn ihr ein Holzraumschiff baut. Ein wertschätzender Umgang mit Ideen regt deshalb nicht nur zur Beteiligung an, er bringt euch auf den Pfad einer gemeinsamen Entscheidung.

Im Folgenden schlagen wir euch Methoden vor, mit denen ihr Beteiligung in eurer Jugendgruppe erlebbar machen könnt.

BETEILIGUNGSCOLLAGE

Oft ist es einfacher, eine Idee mithilfe von Bildern statt nur mit Worten zu erschließen. Bei diesem Baustein stellt ihr euch deshalb mit Bildern gegenseitig vor, was ihr unter „Beteiligung“ versteht.

🕒 DAUER:

35 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Beliebig

🎯 ZIEL:

Klären und anschaulich machen, was die Mitglieder einer Gruppe mit dem Begriff „Beteiligung“ verbinden.

🛠 MATERIAL:

Bunt zusammengewürfelte Sammlung an Bildern und Postkarten (ein paar erste Bilder als Inspirationsquelle findet ihr im Online-Material), mit denen auch gebastelt werden darf.
Poster, Scheren, Kleber, Stifte.

ABLAUF:

Ihr legt die Bilder in der Mitte eines Stuhlkreises aus. In Dreier-Gruppen wählt ihr dann Bilder aus, die für euch mit „Beteiligung“ in Verbindung stehen. Welche Situationen und Wünsche hängen für euch damit zusammen? Was fällt euch sonst zu „Beteiligung“ ein? In 20 Minuten erstellt ihr mit den Bildern eine große Collage, in die ihr noch erklärende Worte und bei Bedarf eigene Skizzen einbaut. Das Ergebnis sollte darstellen, was „Beteiligung“ für eure Kleingruppe bedeutet.

Die Poster stellt ihr euch dann gegenseitig vor und hängt sie gut sichtbar auf. Die Ergebnisse können mit dem Baustein „Beteiligung ist mehr, als ihr denkt!“ (S. 15) vertieft werden.

BETEILIGUNG DISKUTIEREN – DEMOKRATIE AUSPROBIEREN

„Beteiligung“ und „Demokratie“ sind Begriffe, deren Bedeutung manchmal selbstverständlicher erscheint, als sie ist. Die Stärkung von Beteiligung setzt deshalb ein klares Verständnis davon voraus, wovon ihr sprecht. Wie euch das in einer Weise gelingt, die alle einbindet und euch „Demokratie“ erfahrbar macht, zeigt dieser Baustein.

🕒 DAUER:

Mindestens 45 Minuten (bei 16 Personen und fünf bis zehn Minuten pro Runde)

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens zehn Personen

🎯 ZIEL:

Die Begriffe „Beteiligung“ und „Demokratie“ klären, indem beides unmittelbar erlebt wird.

✂️ MATERIAL:

Papier, Filzstifte, Klebeband

📖 QUELLE:

Deutscher Bundesjugendring 2009

ABLAUF:

Zu Beginn notieren alle Teilnehmenden jeweils auf einem Zettel fünf Stichpunkte mit Assoziationen zu folgender Frage: „Was verbindet ihr mit den Begriffen ‚Beteiligung‘ und ‚Demokratie‘?“ Danach findet ihr euch nach und nach in immer größer werdenden Gruppen zusammen. Jeweils gilt es, sich auf fünf Punkte zur Ausgangsfrage zu einigen und diese auf einen Zettel zu notieren. Die Zettel dienen als Gedankenstütze für eure Gespräche. Der Zettel einer vorigen Runde wird an der Wand aufgehängt, wenn ihr euch auf einen neuen geeinigt habt (siehe Abb. 1).

Im Detail heißt es, dass ihr nach dem Einstieg mit eurer eigenen Liste von fünf Punkten Zweier-Gruppen bildet. Darin bündelt ihr eure eigenen fünf Punkte zu einer gemeinsamen Liste von wieder fünf Begriffen. Dies können fünf von den nun insgesamt zehn Begriffen sein, auf die ihr euch einigen könnt. Es können aber auch neue Begriffe dabei sein, die euch erst im gemeinsamen Gespräch eingefallen sind. Danach findet ihr euch mit einer weiteren Zweier-Gruppe zusammen und einigt euch in der entstandenen Vierer-Gruppe auf fünf Stichworte. So geht es weiter, bis nur noch zwei oder drei Gruppen bleiben. Deren Gruppenergebnisse

sind dann die Grundlage für eine abschließende Einigung in der Gesamtgruppe. Indem ihr die Ergebnisse der vorigen Runden zu einem Gesamtergebnis zusammenführt, müsste sich darin die Meinung aller Gruppenmitglieder widerspiegeln. Dies hängt natürlich davon ab, wie der Einigungsprozess in den jeweiligen Gruppen ablief (siehe Auswertungsmöglichkeit 3).

Das Abschlussergebnis bildet als Poster die Spitze einer Pyramide von Zetteln, die im Laufe der verschiedenen Runden entstanden ist. Die Zettel sollten so aufgehängt sein, dass genau nachvollziehbar ist, wie sich die Ideen zugespitzt haben. Zum Beispiel hängen unter den Zetteln der Zweier-Gruppen die Punkte, die von den jeweiligen Gruppenmitgliedern in der Einstiegsrunde in Einzelarbeit notiert wurden.

AUSWERTUNGSMÖGLICHKEIT 1

Ihr führt den Baustein „Beteiligung ist mehr, als ihr denkt!“ (S. 15) durch, um die dabei vorgestellten Modelle von Beteiligung mit eurem Verständnis zu vergleichen. Dabei geht es nicht um ein „richtig oder falsch“, sondern um einen Vergleich der Schwerpunkte, die ihr setzt.

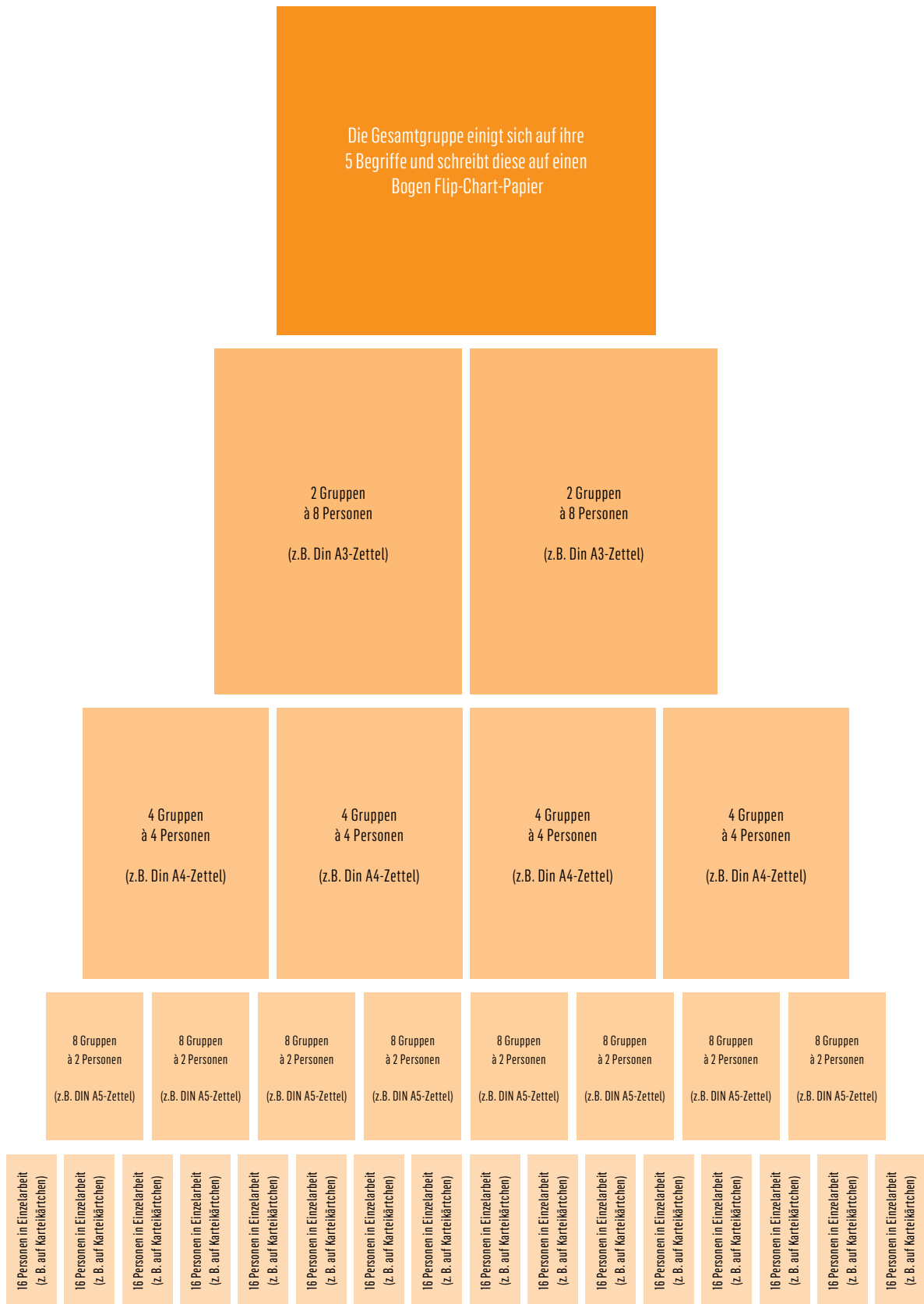
AUSWERTUNGSMÖGLICHKEIT 2

Ermittelt auf Basis eurer Ergebnisse Kriterien für Beteiligung, die euren Ansprüchen gerecht werden. Diskutiert davon ausgehend bereits bestehende Kriterienkataloge.

AUSWERTUNGSMÖGLICHKEIT 3

Ihr überprüft, wie sehr sich das von euch entworfene Verständnis im Einigungsprozess niederschlug. Wie habt ihr euch während der verschiedenen Etappen geeinigt? Haben sich manche besonders mit ihrer Vorstellung durchgesetzt oder wurden alle gleichberechtigt eingebunden?

Dabei solltet ihr auch näher besprechen, wodurch in Gruppenprozessen „Beteiligung“ gestärkt werden kann (siehe für mögliche Anregungen den Baustein „Diskussionsexperiment“ auf S. 22). Einen wichtigen Punkt in diesem Zusammenhang habt ihr mit der Übung bereits ausprobiert: Visualisierung, also das Sichtbarmachen von Ideen, Zwischen- und Endergebnissen. Es trägt in großem Maße dazu bei, dass die Teilnehmenden eines Diskussions- und Entscheidungsprozesses genau nachvollziehen können, an welchem Punkt sich die Gruppe befindet. Dadurch wird der Einstieg in die Debatte und damit „Beteiligung“ erleichtert.



► Abb. 1: Gruppenaufteilungen bei 16 Personen

BETEILIGUNG IST MEHR, ALS IHR DENKT!

Beteiligung hat viele Gesichter. Mitbestimmung oder Scheinbeteiligung sind nur zwei Beispiele für eine Vielzahl von Ideen, die um diesen Begriff kreisen. Macht euch mit diesem Baustein mögliche Stufen von Beteiligung bewusst, damit ihr genau wisst, was ihr einfordern möchtet.

🕒 DAUER:

Mindestens 30 bzw. 50 Minuten für die Variante

👥 GRUPPENGROSSE:

Beliebig

🎯 ZIEL:

Spielerisch verschiedene Modelle zur Bedeutung von Beteiligung erschließen.

🛠️ MATERIAL:

Poster, Moderationskarten, Filzstifte, Klebeband

ABLAUF:

Zur Vorbereitung zeichnet ihr die Beteiligungsmodelle, die ihr auf der nächsten Seite findet (Leiter, Treppe ...), auf je ein Poster. Die in den Abbildungen hinterlegten Begriffe lasst ihr weg. Bitte wählt die Größe eurer Zeichnung so, dass die Begriffe auf Moderationskarten hinterher wieder auf der Grafik angebracht werden können. Die Moderationskarten mit den Begriffen bereitet ihr ebenfalls vor, um sie dann gemeinsam mit den Postern an die Gruppe auszuteilen. Je nach Schwierigkeitsgrad könnt ihr die Begriffskarten vorsortieren oder für je zwei oder drei Modelle vermischt austeilen.

Die Teilnehmenden ordnen dann die Begriffe in die hierfür offen gelassenen Platzhalter auf den Postern ein. Dabei sollen sich Schemata ergeben, die ihnen als sinnvoll und begründbar erscheinen. Nachdem die Ergebnisse vorgestellt und miteinander verglichen wurden, folgt ein Vergleich mit den Vorlagen. Abweichungen zwischen Gruppe und Vorlagen solltet ihr nicht als Fehler betrachten, sondern als Gelegenheit, um über die Stichhaltigkeit der jeweiligen Variante nachzudenken. Denn die Vorlagen sollten durchaus kritisch hinterfragt werden.

Danach tauscht ihr euch darüber aus, welche Stufen der Beteiligung ihr euch für verschiedene Situationen in eurer Gruppe vorstellen könnt. Dies ist besonders wichtig, um später ehrlich gegenüber euren Gruppen-

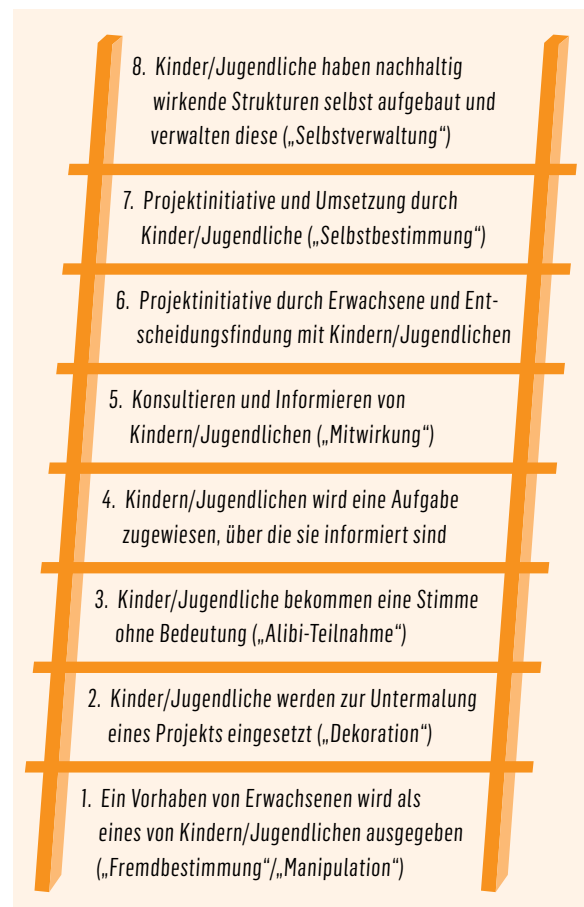
mitgliedern angeben zu können, wie viel Entscheidungsmacht ihnen jeweils gegeben ist.

VARIANTE:

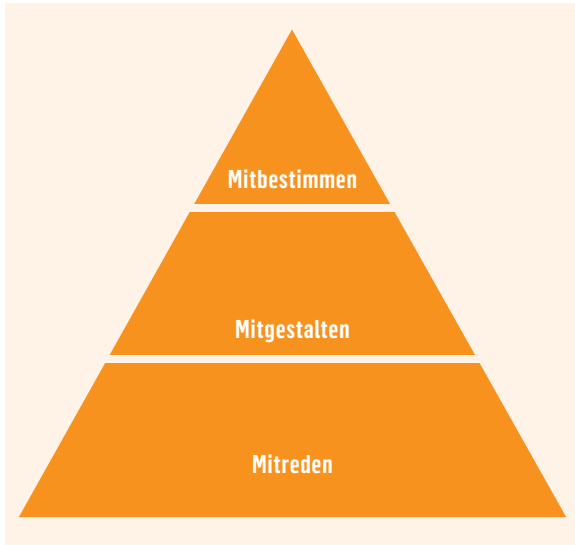
Die Teilnehmenden notieren auf Moderationskarten Situationen aus dem Verband, zu denen eine Erfahrung mit Beteiligung oder ein Wunsch nach Beteiligung besteht (jeweils andere Farbe). Die Karten werden dann neben die dazu passende Stufe von Beteiligung gelegt. Besprecht das Ergebnis in der Gruppe: Welche Erfahrungen/Wünsche überwiegen? Welche kommen nur selten vor? Wie kommt das? Wie ließen sich die Wünsche verwirklichen?

Mit den Wünschen kann ebenfalls in einer eigenen Einheit hin zu konkreten Umsetzungsideen weiter gearbeitet werden. Ein gutes Beispiel ist hierfür der Baustein Open-Space Konferenz (S. 44).

DIE MODELLE ZU BETEILIGUNGSSTUFEN



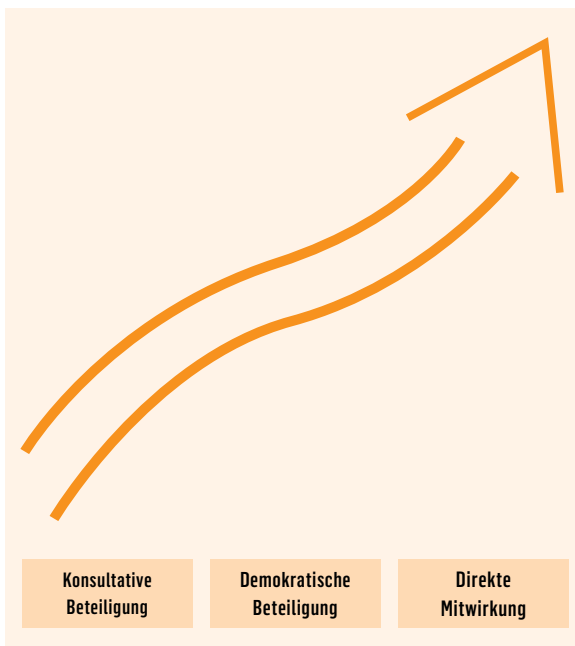
► Abb. 2: Die Leiter der Beteiligung
Quelle: Angelehnt an Hart 1992



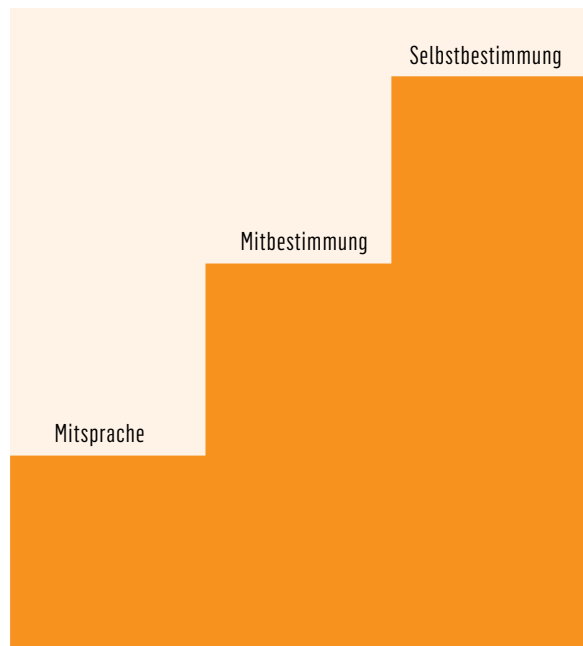
► Abb. 3: Die Pyramide der Beteiligung
Quelle: Nach Winklhofer 2000



► Abb. 5: Vier Säulen der Beteiligung
Quelle: Angelehnt an Nissen 2011



► Abb. 4: Der Weg der Beteiligung
Quelle: Angelehnt an Zentrum
eigenständige Jugendpolitik 2013



► Abb. 6: Drei Stufen der Beteiligung
Quelle: Angelehnt an BMFSFJ (Hrsg.) 2010

MEINE BETEILIGUNGS- GESCHICHTE

Um zu erfahren, was Beteiligung bedeuten kann, lohnt sich ein Blick in die eigene Gruppe. Welche Erfahrungen im Guten wie im Schlechten gibt es? Daraus können sich für euch auch spannende Anregungen ergeben, um eure persönliche „Beteiligungsgeschichte“ weiterzuschreiben.

🕒 DAUER:

Mindestens 30 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Beliebig

🎯 ZIEL:

Die Idee der „Beteiligung“ auf Grundlage von Erfahrungen/Wünschen in der Gruppe näher verstehen.

🛠 MATERIAL:

Poster, Stifte, ggf. gedruckte Bilder und weiteres Bastelmaterial

ABLAUF:

Jede von euch malt auf ein Poster mittig einen Zeitstrahl. Er steht für euer eigenes Leben. Neben den Zeitstrahl notiert ihr nun mit verschiedenen Farben Beteiligungserfahrungen im positiven (oberhalb) sowie im negativen Sinne (unterhalb des Zeitstrahls):

- ▶ **Positiv:** Wann war Beteiligung für euch möglich? Was hat euch dazu motiviert, euch zu beteiligen oder Beteiligung einzufordern? Was hat euch bestärkt?
- ▶ **Negativ:** Wann wurde euch Beteiligung verwehrt? Welche Erlebnisse haben euch davon abgebracht, euch zu beteiligen oder Beteiligung einzufordern?

Am Ende des Zeitstrahls, wo die Zukunft beginnt, könnt ihr noch eigene Wünsche formulieren: Welche Beteiligungserfahrung würde ich in Zukunft gerne machen? Die schriftlichen Einträge entlang des Zeitstrahls können durch gemalte Symbole oder dazu geklebte Bilder veranschaulicht werden (siehe hierzu die Bildersammlung im Online-Material der Handreichung – diese könnt und solltet ihr aber durch eigene Ideen erweitern).

Nach der Vorstellung der Ergebnisse solltet ihr näher über die verschiedenen Stufen und Formen von Beteiligung sprechen, die sich in euren „Beteiligungsgeschichten“ niederschlagen: Welche Beteiligungsstufen überwiegen in euren „Geschichten“? In welchen Situationen war die Beteiligung auch zugleich Selbstbestimmung? Welche Formen stehen im Mittelpunkt? Wann gab es Enttäuschungen, weil eine umfassendere Art der Beteiligung von euch erwartet wurde? Wie unterscheiden sich die Wünsche von der Gegenwart?

Die Stufen und Formen von Beteiligung könnt ihr über die Bausteine „Beteiligung ist mehr, als ihr denkt!“ (S. 15) und „Beteiligungsformen dies- und jenseits der Kommune“ (S. 54) kennen lernen, um sie hier weiterzuverwenden. Die Beteiligungswünsche lassen sich u. a. mit dem Baustein zur Open-Space Konferenz zu konkreten Umsetzungsideen weiterentwickeln (S. 44).

EURE ENTSCHEIDUNGSMACHT – WIRKLICHKEIT UND WÜNSCHE

Dieser Baustein richtet den Blick auf die Entscheidungsmacht, zu der ihr oder auch eure Gruppenmitglieder Zugang haben. „Entscheidungsmacht“ klingt stärker als „Beteiligung“. Dennoch geht es um die Frage, ob ihr Teil einer Entscheidung seid. Jedoch unterstreicht der Begriff „Entscheidungsmacht“ viel nachdrücklicher, dass es um die „Macht über eine Entscheidung“ geht. „Macht haben“ heißt deshalb, dass es nur mit euch eine Entscheidung gibt. Entscheidungsmacht kann euch gegeben oder auch vorenthalten werden. Ebenfalls könnt ihr sie auch im Zusammenhang einer Gruppenstunde mit euren Gruppenmitgliedern teilen. Wie viel Entscheidungsmacht ihr in verschiedenen Zusammenhängen habt oder euch wünscht, nehmt ihr mit diesem Baustein in den Blick. Genauso geht es auch um die Frage, wie viel Entscheidungsmacht ihr anderen eröffnet.

🕒 DAUER:

Mindestens 20 Minuten (je nach Anzahl der Fragen)

👥 GRUPPENGROSSE:

Beliebig

🎯 ZIEL:

Sich bewusst machen, wie Entscheidungsmacht verteilt ist. Sichtbar machen, welche Veränderungen daran gewünscht werden.

✂️ MATERIAL:

Runde Moderationskarten (in Anzahl der Teilnehmenden), Filzstifte, Klebeband

ABLAUF:

Die folgende Einheit arbeitet mit Aufstellungen der Gruppe entlang einer Positionslinie, die ihr euch vorstellt oder mit Klebeband auf dem Boden markiert. An einem Ende wird außerdem ein Nullpunkt markiert sowie am anderen einer für das absolute Maximum. Macht dann erst einmal eine Testrunde, z. B. zur Frage, wie sehr euch das Frühstück geschmeckt hat. Wenn es einer Person überhaupt nicht geschmeckt hat, müsste sie sich zum Nullpunkt stellen. Falls zwei von euch das Essen gleich gut geschmeckt hat, werden sie dann natürlich zusammen stehen.

Nach dem Test geht ihr über zu Fragen, die sich um eure Entscheidungsmacht drehen. Hierfür setzt ihr euch zuerst mit Fällen auseinander, in denen euch ein

bestimmtes Maß an Entscheidungsmacht vorgegeben ist. Ihr könnt deshalb nicht selbst entscheiden, einfach mehr davon zu haben. Zu jedem Fall gibt es zwei Fragen (a & b). Die erste (a) erfordert eine Aufstellung zur Entscheidungsmacht, die euch im jeweiligen Fall gegeben ist, und die zweite (b) fragt danach, wie viel ihr euch im Vergleich dazu wünschen würdet.

Damit jeweils der Ist-Zustand mit dem Wunsch-Zustand verglichen werden kann, schreibt ihr euren Namen auf eine runde Moderationskarte. Bei der Beantwortung der Frage zum Ist-Zustand legt ihr diese Karte vor euch ab. Sie bleibt dort liegen, wenn ihr euch zum Wunsch-Zustand weiter bewegt. Zur Markierung des Ist-Zustands des nächsten Falls sammelt ihr eure Namenskarte danach wieder ein.

Die Fragen und Fälle für die erste Runde sind:

a) Wie viel Entscheidungsmacht habt ihr ...

b) Wie viel Entscheidungsmacht wünscht ihr euch ...

- beim Planen des Urlaubs mit eurer Familie
- beim Sporttraining oder der Probe des Musikvereins
- im Schulunterricht, bezogen auf die Themen, die es zu lernen gibt
- bei der Frage, wohin die nächste Klassenfahrt gehen soll
- auf die Gestaltung des Schulgeländes, wenn ihr in der SMV seid
- in eurem Jugendverband, wenn es um die Jahresplanung der Aktivitäten geht
- in eurem Jugendverband, wenn es um den Haushalt oder um die Besetzung einer Hauptamtlichenstelle geht
- bei einer kommunalpolitischen Entscheidung, wie der Mittelvergabe für die Jugendverbände
- bei politischen Entscheidungen auf Landesebene, wie z. B. der Entscheidung über die Dauer der Gymnasialzeit (G8 oder G9)
- ...

Bei jedem Fall werden ein paar Teilnehmende gefragt, ob sie kurz ihre Position erklären möchten. Was bedeutet z. B. das hohe Maß an Entscheidungsmacht genau, das sie für Entscheidungen im Jugendverband angegeben haben? Bei Unterschieden zwischen realer und gewünschter Entscheidungsmacht solltet ihr ebenfalls über mögliche Gründe sprechen. Wie kommt es, dass ich nur wenig Entscheidungsmacht habe, wenn es um

G8 geht? Ist das gerechtfertigt, gerade wenn ich direkt betroffen bin? Auch die Frage, wie die aktuelle Verteilung von Entscheidungsmacht verändert werden könnte, solltet ihr behandeln.

In einer zweiten Runde könnt ihr euch noch mit Fällen beschäftigen, in denen ihr selbst Entscheidungsmacht an andere abgibt. Auf den „Ist-Zustand“ folgt die Frage danach, wie viel Entscheidungsmacht ihr gerne im Vergleich dazu geben würdet. Wenn ein Fall euch nicht betrifft, nehmt ihr einfach kurz eine Zuschauerposition ein.

a) Wie viel Entscheidungsmacht gebt ihr anderen ...

b) Wie viel Entscheidungsmacht würdet ihr gerne anderen geben ...

- bei der Planung eines gemeinsamen Treffens
- bei der Organisation eines Ausflugs
- bei der Organisation und Durchführung eines Workshops
- bei der Durchführung einer Versammlung in eurem Verband
- ...

In einer Auswertungsrunde könnt ihr noch näher darüber sprechen, was zum Erreichen der verschiedenen „Wunschzustände“ unternommen werden müsste. Dabei kann auch aufgespürt werden, welche Anregungen und Hilfsmittel von Teilnehmenden noch gebraucht werden, um Entscheidungsmacht anders zu vergeben. In diesem Zusammenhang könnt ihr auch diskutieren, wie viel Entscheidungsmacht an Gruppenmitglieder überhaupt gegeben werden sollte.

Zum Arbeiten an Umsetzungsideen für die eigenen Wünsche bietet sich u. a. der Baustein zur Open-Space Konferenz an (siehe S. 44).

WIE VIEL GRAD SELBSTBESTIMMUNG?

Mitreden und Mitbestimmung sind wesentliche Beteiligungsstufen, die euch bereits viele Möglichkeiten eröffnen. Trotzdem kommen wir bei Beteiligung immer wieder auf das Ideal der Selbstbestimmung zurück. Ansonsten ginge es immer nur, um ein „beteiligt werden“ an einem Prozess, den ihr selbst nicht in der Hand habt. Dieser Baustein regt euch deshalb dazu an, den Grad an Selbstbestimmung in von euch erlebten Entscheidungsprozessen zu ermitteln.

🕒 DAUER:

Mindestens 50 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Beliebig

🎯 ZIEL:

Eigene Beteiligungserfahrungen in Hinblick auf die verschiedenen Beteiligungsstufen einordnen. Sich Anregungen zur Verwirklichung von Selbstbestimmung geben.

📌 MATERIAL:

Poster (in der Anzahl der Teilnehmenden), Filzstifte in verschiedenen Farben (u. a. blau, gelb, orange & rot – oder alternativ Wassermalfarbe, falls Mischfarben gewünscht sind)

ABLAUF:

Alle Teilnehmenden malen ein eigenes Thermometer mittig auf ein Poster (siehe Skizze). Links (a) und rechts (b) des Thermometers werden nun zwei verschiedene Arten von Beteiligungserfahrungen vermerkt:

- ▶ **„Erlebte Entscheidungen“:**
Entscheidungsprozesse, die ich erlebe, aber deren Ablauf ich nicht vorgebe
- ▶ **„Selbst gestaltete Entscheidungen“:**
Entscheidungsprozesse, deren Gestaltung in meiner Verantwortung liegen

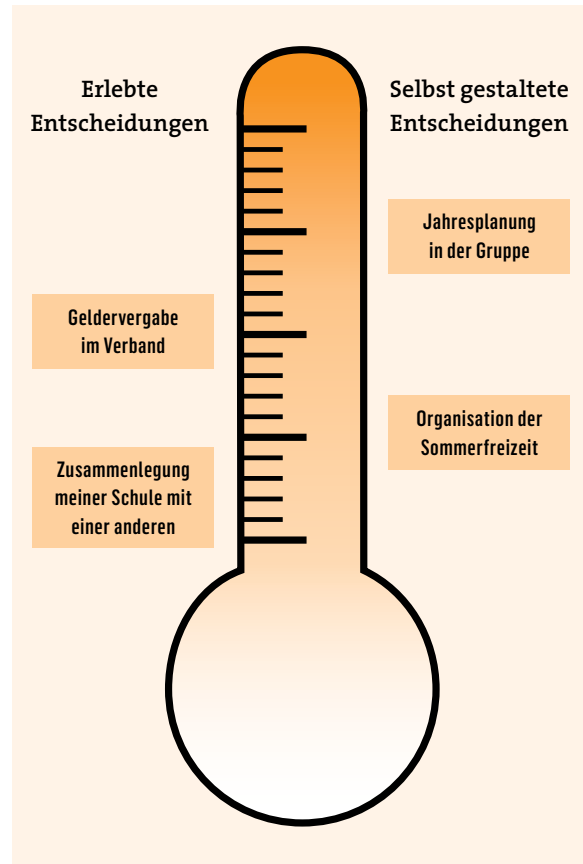
Die Position eurer Erfahrungen ergibt sich jeweils aus dem damit verbundenen Grad an Selbstbestimmung. Bei b) könnte so z. B. eine gemeinsame Jahresplanung in der Gruppe hoch im Kurs stehen oder ein kurzes Erfragen von Wünschen für das nächste Treffen eher niedrig bewertet werden. Die Fälle, die sich auf euren Verband beziehen, können durch weitere, z. B. aus eurem Schulalltag ergänzt werden.

Die Unterteilung zwischen „Mitsprache, Mitbestimmung & Selbstbestimmung“ wurde entweder durch den Baustein „Beteiligung ist mehr, als ihr denkt!“ (S. 15) schon kennen gelernt oder sie wird jetzt von der Kursleitung vorgestellt. Danach markiert ihr eure Beteiligungserfahrungen mit Farben, die durch ihre „Wärme“ den Grad an Selbstbestimmung widerspiegeln: keine Beteiligung/Selbstbestimmung (blau), Mitsprache (gelb), Mitbestimmung (orange) und Selbstbestimmung (rot). Selbstverständlich können die Farben dabei auch gemischt werden, um fließende Übergänge deutlich zu machen.

Anschließend besprecht ihr in der Gruppe eure Ergebnisse zu den „erlebten Entscheidungen“: Welche erlebten Entscheidungen haben einen besonders hohen/niedrigen Grad von Selbstbestimmung? Wie kommt das? Welche Möglichkeiten seht ihr um den Selbstbestimmungsgrad jeweils zu steigern? Bei größeren Gruppen empfiehlt es sich, dass ihr euch erst in Kleingruppen besprecht und dann auf zentrale Punkte in der gesamten Gruppe zurückkommt.

Danach setzt ihr euch in Zweier-Gruppen mit den Ergebnissen zu „selbst gestalteten Entscheidungen“ auseinander. Hierfür sucht ihr euch eine Partnerin, die ähnliche Entscheidungen aufgelistet, sie aber an anderer Stelle eingeordnet hat. Dabei sollte nicht nur eine von euch beiden tief gelistete Einträge haben. Gegenseitig erklärt ihr euch eure Einteilung der Erfahrungen. Dann überlegt ihr, ob aus Erfahrungen mit einem hohen Grad an Selbstbestimmung Anregungen für euer Gegenüber abgeleitet werden können. Abschließend notiert ihr über euer Thermometer eine für euch hilfreiche Anregung, um Selbstbestimmung zu verwirklichen.

In der Gruppe stellt ihr euch die verschiedenen Anregungen vor, die sich aus der Partnerarbeit ergeben haben. Dabei notiert ihr in einem Themenspeicher Punkte, zu denen ihr noch Informationen benötigt oder weiterarbeiten möchtet. Eine Einheit zu konkreten Umsetzungsideen hin zu Selbstbestimmung könnte im Rahmen des Bausteins zur Open-Space Konferenz (S. 44) stattfinden.



► Abb. 7: Das Beteiligungsthermometer

DAS DISKUSSIONSEXPERIMENT

Diskussionen können manchmal sehr turbulent werden. Das kann spannend und lustig sein, hat zum Teil aber auch die Folge, dass ein Teil der Gruppe aus der Diskussion „rausfällt“. Es lohnt sich deshalb, näher in den Blick zu nehmen, wie wir uns selbst bei einer Diskussion verhalten. So könnt ihr euch bewusst machen, durch welche – oft unabsichtlichen – Handlungen oder Diskussionsstile Beteiligung verhindert wird und wie sie stattdessen gestärkt werden kann.

🕒 DAUER:

Mindestens 40 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens zehn Personen

🎯 ZIEL:

Verhalten, das Beteiligung bei Diskussionen beschränkt oder bestärkt, aufdecken.

📝 MATERIAL:

Protokoll- und Auswertungszettel, Stifte, Flipchart, Moderationskarten

ABLAUF:

Zu Beginn wählt ihr eine kontroverse Diskussionsfrage aus. Hierfür stellt ihr euch entlang einer imaginären Positionslinie im Raum auf, die eure Meinung widerspiegelt (siehe zur Methode der Aufstellung auch den Baustein „Eure Entscheidungsmacht ...“ auf S. 18). Dann prüft ihr anhand verschiedener Fragen, wie sehr dabei eure Meinungen auseinander gehen:

- „Ab wann sollte ein Mensch wählen dürfen?“
- „Wie stark sollte sich mein Jugendverband in die Politik einmischen?“
- „Wie viel Begleitung und Betreuung durch Erwachsene braucht und wie viel verträgt ein Jugendverband, damit er auch wirklich ein **Jugendverband** ist?“
(bitte beide Fragen einzeln stellen)
- eigene Diskussionsfragen ...

Die Frage, bei der sich eure Meinungen am weitesten streuen, wird für die folgende Debatte gewählt. Die Protokollierenden (ggf. nur eine Person) sollten so ausgewählt werden, dass sich das Meinungsspektrum durch ihre Abwesenheit nicht zu sehr verändert. Wenn ihr ein „verdecktes Experiment“ durchführen möchtet, kündigt ihr gegenüber der Gruppe nur an, dass sich

die Protokollierenden darum kümmern, den Verlauf der Argumente zu notieren. Auf einem Zettel mit den Leitfragen für sie erwähnt ihr aber zusätzlich noch, dass sie besonders auch das Diskussionsverhalten der Gruppe in den Blick nehmen sollen:

- Wie gehen die Teilnehmenden miteinander um? Wann wird ein Argument aufgegriffen? Wann nicht?
- Was sind Anzeichen für einen fairen und demokratischen Umgang? Welche Situationen widersprechen diesem Anspruch?
- Was passiert, wenn eine große Mehrheit geschlossen eine Position vertritt?

Dann startet die Debatte. Die Teilnehmenden stehen weiterhin auf den Positionen, die sie während der Aufstellung zu Beginn eingenommen haben. Wenn eine Person ihre Meinung ändert, bewegt sie sich ebenfalls auf der imaginären Positionslinie. Die Kursleitung kann bei Bedarf die Debatte zuspitzen.

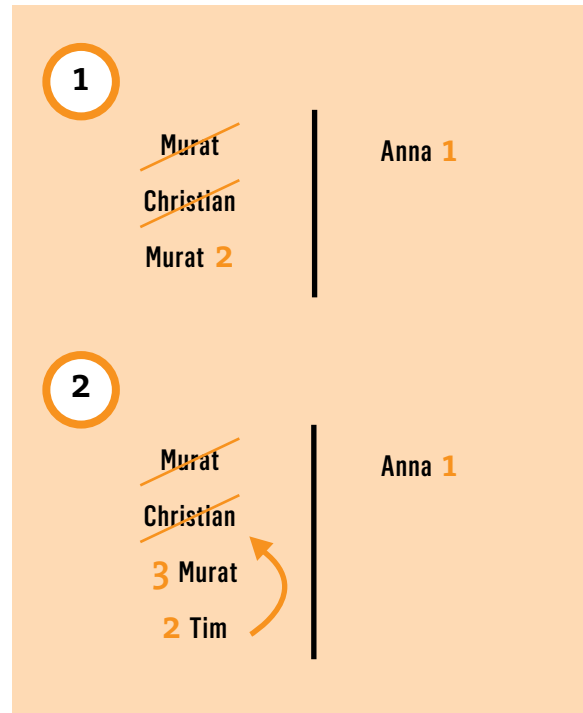
Am Ende der Debatte sprechen sich die Protokollierenden kurz zu ihren Erfahrungen ab. Währenddessen erhalten alle anderen einen Auswertungszettel mit folgenden Fragen:

- Wann habe ich mich in der Diskussion gut gefühlt? Wann war sie für mich unangenehm?
- Wurden meine Beiträge und Argumente ernst genommen?
- Wann habe ich die Diskussion als fair und demokratisch empfunden? Wann nicht?

Für die nun folgende Reflexion stellen zuerst die Protokollierenden ihre Eindrücke vor. Die Gruppe ergänzt ihren Bericht um eigene Erfahrungen. In erster Linie sollte gemeinsam geklärt werden, wann ein fairer, demokratischer Umgang möglich wurde und wann dies nicht möglich war. Dabei verzichtet ihr auf Aussagen, die sich auf eine Person beziehen: statt „Als Christian auf einmal ziemlich laut wurde ...“ lieber „In einer Situation wurde eine Person ziemlich laut. Das vorige Argument spielte dann keine Rolle mehr.“

Im Anschluss können mit einer Ideensammlung am Flipchart oder auf Moderationskarten Punkte gesammelt werden, die einen „demokratischen“ Umgang in einer Diskussion unterstützen. Dabei kann die Kursleitung folgende Ideen einbinden:

- Wertschätzende Haltung & Bewusstmachen/ Vermeiden von dominantem Verhalten, ggf. festgehalten in gemeinsamen Gesprächsregeln (siehe die Bausteine „Wertschätzende Entscheidungs- und Diskussionsregeln“ auf S. 23 und „Beteiligung – (mehr) als Theater“ auf S. 24)
- Visualisierung/Dokumentation (siehe Baustein „Beteiligung diskutieren – Demokratie ausprobieren“ auf S. 13)
- Blitzlicht (eine Runde, während der alle kurz und bündig ihre Meinung sagen, ohne dass diese von den anderen kommentiert würde)
- Redestab (nur wer den Stab hat, darf reden)
- (doppelt quotierte) Redeliste
- Zeitlimits, Gesprächstoken (siehe Baustein „Token Bazar“ auf S. 37)
- Handzeichen zur Meinungsäußerung, aber auch als Signale wie „Bitte lauter!“ / „Bitte nicht so laut und aufbrausend.“ (siehe Baustein „Entscheidung im Konsens“ auf S. 32)
- Wechsel zwischen Austausch in Kleingruppe und Plenum (siehe ebenfalls Baustein „Entscheidung im Konsens“ auf S. 32)
- bewusste Entscheidung für eine „offene“ oder nach Unterthemen strukturierte Debatte
- regelmäßige Feedbackmöglichkeiten, um zu prüfen, ob alle mit den Diskussions- und Entscheidungsprozessen zufrieden sind (in der Gruppe und persönlich z.B. als „Meckerkasten“)



► Abb. 8: Beispiel einer doppelt quotierten Redeliste

„Doppelt quotiert“ heißt, dass Jungs und Mädchen abwechselnd dran kommen und Personen, die noch nichts gesagt haben, vorgezogen werden. In unserem Beispiel kommt Murat deshalb bei Variante eins erst nach Anna zu Wort, auch wenn sie sich nach ihm gemeldet hat. Denn mit Christian hat gerade schon ein Junge gesprochen. Bei Variante zwei käme vor Murat noch der sich ebenfalls später meldende Tim dran, da er vorher noch nichts gesagt hat.

WERTSCHÄTZENDE DISKUSSIONS- UND ENTSCHEIDUNGSREGELN

Gegenseitige Wertschätzung in einer Gruppe ist unerlässlich, um Beteiligung für alle zu verwirklichen. Außerdem fühlt es sich auch besser an, wenn ihr auf anerkennende und nicht abwertende Weise miteinander umgeht.

🕒 DAUER:

Mindestens 50 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Beliebig

🎯 ZIEL:

Auf kreative Weise Grundregeln eines wertschätzenden Umgangs erschließen und in einem „Gruppenvertrag“ festhalten.

🛠️ MATERIAL:

Mal- und Bastelmaterial, Bilder

ABLAUF:

Ihr seid aufgefordert, auf kreative Weise zu erzählen, wie eine von Wertschätzung geprägte Diskussions- oder Entscheidungssituation aussieht. Hierfür könnt ihr auf eine Vielzahl von Ausdrucksformen zurückgreifen:

- Ein kleiner, erzählerischer Text
- Ein gemaltes Bild oder eine Collage (siehe Bildersammlung im Online-Material der Handreichung)
- Ein Text, der im Stil eines Theaterstücks geschrieben ist (Clara, Tina, Alev und Pierre sitzen um einen Tisch. Oliver: „Ich fänd's super, wenn wir das nächste Zeltlager mal zusammen mit der Jugendfeuerwehr machen.“ Clara: „...“ ...)
- Eine kurze, gespielte Theaterszene (mit Sprache oder auch pantomimisch)
- Eine Skulptur aus Dingen, die im Raum zu finden sind

Je nach Interesse könnt ihr euch zur Vorbereitung auch in Kleingruppen von max. drei Personen zusammenfinden. Bei der Vorstellung eurer Schöpfungen sollten mögliche Nachfragen geklärt werden. Verzichtet dabei aber auf ein Kommentieren und Bewerten der anderen. Danach sammelt ihr auf einem Poster die Punkte, die durch eure Schöpfungen zu einem wertschätzenden Umgang ausgedrückt wurden. Formuliert sie jeweils als gemeinsame Gruppengrundsätze („Wir stehen dafür ein, dass bei Diskussionen und Entscheidungen auf dies und auf das geachtet wird“). Achtet darauf, dass alle in den Vorstellungen geäußerten Ideen in das Poster einfließen. Wenn es Diskussionsbedarf gibt, sollte der strittige Punkt im Konsens geklärt werden.

Abschließend überlegt ihr, ob noch etwas ergänzt werden muss. Danach unterschreibt ihr gemeinsam eure selbst entworfenen „Diskussions- und Entscheidungsregeln“ und hängt sie gut sichtbar an die Wand. Besonders die Kursleitung sollte im weiteren Verlauf der Gruppe hilfreiche Methoden an die Hand geben, die die Verwirklichung der Regeln erleichtern (Handzeichnen, Möglichkeiten zur Visualisierung, Idee der doppelt quotierten Redeliste, ...). Weitere Tipps und Verweise findet ihr beim Baustein „Das Diskussionsexperiment“ (S. 21).

BETEILIGUNG – (MEHR) ALS THEATER. EINE IDEENSAMMLUNG

Wenn z. B. bei Bauvorhaben manchmal groß von „Beteiligung“ gesprochen wird, kann das auch „Show“ sein. Viel Lärm um nichts. Umgedreht kann gerade etwas Gespieltes wie Theater Ausgangspunkt für tolle Ideen sein, durch die Beteiligung gestärkt wird. Es ermöglicht euch, Situationen genauer anzuschauen und auszuprobieren, was ihr anders machen könnt.

Eine Methode hierfür ist das „Forum Theater“, welches von Augusto Boal aus Rio de Janeiro (Brasilien) im Rahmen des Theaters der Unterdrückten entwickelt wurde. Ziel ist es, durch das Theaterspiel Domination und Unterdrückung zu überwinden. Es passiert tagtäglich, dass einzelne Menschen andere dominieren und dadurch deren Chance, sich einzubringen, einschränken. Es kann euch in eurer Gruppe begegnen, wenn einzelne Personen sich so in den Vordergrund drängen, dass die anderen sich nicht mehr einbringen können. Auch Situationen bei euch im Verband sind denkbar: z. B. eine Versammlung, auf der eure Meinung komplett übergangen wird. Mit dem „Forum Theater“ entwerft ihr Wege, um solch eine Verweigerung von Beteiligung in einen gleichberechtigten Dialog zu wandeln.

Einen Einstieg ins „Forum Theater“ findet ihr über verschiedene Übungen aus dem Improvisationstheater („Impro-Theater“). Es zeigt euch, dass ihr alle Theaterspielen könnt und der Spaß dabei auch nicht zu kurz kommt. Darüber hinaus lässt euch Impro-Theater allein bereits erleben, was Beteiligung als wertschätzende Haltung bedeutet. Denn eine Szene entsteht nur, wenn ihr miteinander eine Geschichte entstehen lasst. Jede Idee von allen Beteiligten ist darin ein unverzichtbares Mosaiksteinchen. Probiert es aus und erfahrt es selbst.

🕒 DAUER:

Je nach gewählter Übung (siehe unten)

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens sechs Personen für die Aufwärmübungen und das Impro-Theater, mindestens zehn Personen für das Statuentheater und das Forum Theater

🎯 ZIEL:

Das Bewusstsein für gemeinsames Handeln schärfen; für Situationen, in denen Beteiligung verwehrt wird, Lösungsideen entwerfen und ausprobieren

📄 MATERIAL:

Moderationskarten, Filzstifte und ggf. Bilder aus dem Online-Material der Handreichung (nur für das Statuentheater und das „Forum Theater“)

📖 QUELLE:

Odierna & Letsch 2006

Aufwärmübungen

Wenn ihr Theater spielt, ist es immer wichtig, sich wie beim Sport auch etwas aufzuwärmen. Dafür gibt es ein paar Übungen. Sie geben euch einen Einstieg und machen euch für's Impro-Theater oder „Forum Theater“ locker.

KLATSCHKREIS (🕒 mindestens 5 Minuten)

Ihr stellt euch in einen Kreis. Die beginnende Person dreht sich zu ihrer linken Nachbarin, klatscht in ihre Richtung und sagt laut und deutlich „Ja!“. Das „Ja!“ spiegelt sich in der gesamten Körperhaltung und -dynamik wider. Dieser Impuls wird von ihrer Nachbarin aufgegriffen. Sie gibt an ihren linken Nachbarn ein ebenso überzeugtes „Ja!“ weiter. Das „Ja!“ wird mehrmals durch den Kreis geschickt. Dabei versucht ihr auch, das Tempo zu erhöhen, ohne dass die „Ja!“-Impulse an Ausdruckskraft verlieren.

Als Option könnt ihr auch ein „Nein!“ einführen. Ihr äußert es mit dem Körper zur „Ja!“ sagenden Person zugewandt und erhebt die Hände vor euch so, als ob ihr etwas abblocken wolltet. Nach einem „Nein!“ muss die Person, die zuletzt „Ja!“ sagte, dieses wiederholen. Entweder zur Person, die gerade „Nein!“ sagte oder zu ihrer anderen Nachbarin.

ASSOZIATIONSKREIS (🕒 mindestens 5 Minuten)

Im Kreis werden reihum Begriffe genannt. Dabei richtet sich jede Person mit ihrem Einfall nach dem zuvor geäußerten Begriff. Das, was ihr spontan damit in Verbindung bringt („assoziert“), wird genannt. Es gibt kein „richtig“ oder „falsch“. Was euch in Reaktion auf euren Nachbarn in den Kopf kommt, wird gesagt. So probiert ihr aus, spontan auf die Idee einer anderen Person einzugehen und außerdem eurer eigenen Idee ohne Selbstkontrolle Raum zu geben.

SICH GEGENSEITIG DURCH DEN RAUM FÜHREN**(🕒 mindestens 15 Minuten)**

Ihr findet euch zu zweit zusammen. Eine Person führt die andere durch den Raum, indem sich eure Zeigefinger berühren und der Kontakt nie verloren geht. Variationen wie Fortbewegung in der Hocke oder schnelles Laufen müssen deshalb ganz bewusst eingeführt werden. Nach einer Weile werden die Rollen der Führenden und des Geführten getauscht.

Der abschließende und entscheidende Schritt ist, dass ihr in einer dritten Runde euch gegenseitig führt. Dies bedeutet, dass ihr beide Richtungsimpulse gebt. Hierbei gilt es besonders aufmerksam für die Signale des Partners oder der Partnerin zu sein. Wichtig ist, dass ihr in ein Miteinander einsteigt und letztendlich nicht doch nur eine Person Impulse gibt.

Ihr könnt auch ausprobieren, den Kontaktpunkt zu verlagern. Dann berührt mal der Handrücken den Ellenbogen der anderen Person und wenig später vielleicht das Knie. Wichtig ist, dass ihr immer einen gemeinsamen Berührungspunkt aufrecht erhaltet.

FLIESENDE STANDBILDER ZU DOMINANZ UND MACHT**(🕒 mindestens 10 Minuten)**

Eine Person beginnt, indem sie eine möglichst machtvolle Position einnimmt. Diese drückt sich durch eine deutliche Körperhaltung und Mimik aus. Eine weitere Person ergänzt sie nun und formt mit ihr ein gemeinsames Standbild. Dabei ist ihre Aufgabe, das Machtverhältnis im Bild ad absurdum zu führen oder einfach umzudrehen.

So könnte eine im Thron sitzende, Macht ausstrahlende Königin durch eine Person ergänzt werden, die sich bequem seitlich an den Thron lehnt, ihren Schuh auf dessen Lehne legt und sich den Dreck aus der Schuhsohle klopfte. Danach tauscht die dritte Person die erste, also in unserem Fall die Königin, aus. Nun verliert die

ihren Schuh putzende Person ihre Vormachtstellung im Bild (z. B. weil sie nach Eintritt der neuen Person nun nicht mehr nur den eigenen Schuh, sondern auch den der anderen Person zu putzen hat). Es ergibt sich eine Kette von immer neuen Standbildern, bei denen die Machtverhältnisse fortlaufend „auf den Kopf“ gestellt werden.

„EINKLATSCHEN“ – EIN LEICHTER EINSTIEG**INS IMPRO-THEATER (🕒 mindestens 15 Minuten)**

Hier handelt es sich um eine einfache und rasante Übung aus dem Improvisationstheater. Zwei Personen überlegen sich eine Szene. Nachdem die Gruppe ihnen ein Startsignal gegeben hat (Einzählen mit „5, 4, 3, 2, eins und los!“), betreten sie die imaginäre Bühne vor der Gruppe, um ihre Szene aufzuführen.

Die restliche Gruppe steht in einer Reihe vor der „Bühne“. Die Person ganz rechts hat nun die Aufgabe, in einem ausdrucksstarken Moment der Szene zu klatschen. Bei diesem Signal „frieren“ die beiden Darstellerinnen ein, behalten also ihre Körperposition und Mimik bei. Nun sucht sich die Person, die klatschte, eine Darstellerin aus, welche sie nun ersetzt. Sie nimmt dafür genau dieselbe Position und Mimik ein. Die ersetzte Person geht von der „Bühne“ und reiht sich links in die Gruppe ein. Durch ein Klatschen von ihr wird den beiden auf der „Bühne“ das Signal gegeben, nun weiterzuspielen. Ihre Szene baut auf den Positionen auf, aus denen sie starten. Jedoch verlängern sie nicht die „eingefrorene“ Szene, sondern spielen ausgehend von ihrer Position eine komplett neue Szene.

Es wird solange gespielt, bis alle einmal oder auch mehrmals an der Reihe waren. Dabei sollte möglichst immer die Person ausgetauscht werden, die schon am längsten spielt.

Insgesamt ist darauf zu achten, dass rechtzeitig geklatscht wird, bevor die Darstellenden mit ihrer Szene durch sind. Falls dies trotzdem passiert, kann eine der beiden die Hand wie eine Filmklappe bewegen und „Cut“ rufen. Dann ist die Szene beendet und die zwei Vordersten in der Reihe beginnen nach erneutem Einzählen mit einer anderen Szene.

Wenn ihr schon gut im Spielen drin seid, könnt ihr auch die Aufgabe des Klatschens der zweiten Person von rechts geben. Dadurch wird die Spontaneität der ersten Person umso mehr herausgefordert, da sie den Moment des Einsteigens nicht selbst wählt.

Zwei wichtige Grundregeln des Improvisationstheaters solltet ihr beim „Einklatschen“ beachten:

► „Ja!“ Sagen

Eine Szene kann nur gespielt werden, wenn ihr die Einfälle der anderen Person annehmt und auf sie eingeht. Wenn eine Darstellerin auf einen Darsteller zugeht und sagt: „Ach, Mama. Ich habe dich so vermisst!“, ist dieser auch die Mutter in der Szene. Wenn er sagen würde „Was redest du denn für einen Quatsch! Ich bin gar nicht deine Mutter.“, wäre die Szene sofort kaputt. „Impro-Theater“ lebt davon, dass ihr immer die Situationsdefinitionen eures Gegenübers annehmt und diese weiterentwickelt, statt abzublocken. Damit sind auch Raumdefinitionen gemeint. Auf „Hast du die Sternschnuppe gesehen?“ zu antworten mit „Wow. Sie ist dort vorne eingeschlagen. Lass uns dorthin gehen.“ ist alle mal spannender als ein „Nö, hab ich nicht!“.

► Spielen, statt nur zu reden

Nutzt eure „Bühne“. Baut mit großen Gesten am Eiffelturm oder purzelt nach einer Explosion durch den Raum. Euch sind alle Möglichkeiten gegeben. Nur Dastehen und Reden bringt eure Szene nicht voran. Geht zu Taten über!

Natürlich sollt ihr auch reden. Doch wenn ihr z. B. zur abgestürzten Sternschnuppe eilt, braucht ihr nicht davor stehen bleiben, um über den Krümmungswinkel ihrer Flugbahn nachzudenken. Ihr könnt dann in das von ihr verursachte Loch herabsteigen und euch die Finger verbrennen, wenn ihr versucht, aus den Gesteinsbrocken funkelnde Kristalle herauszubrechen. Wenn ihr ins „Theaterspielen“ reingefunden habt, könnt ihr zum nächsten Schritt übergehen: durch Theaterszenen das Thema Beteiligung in die Blick nehmen. Hierfür möchten wir euch das Statuentheater und das „Forum Theater“ vorstellen.

Statuentheater

(🕒 mindestens 30 Minuten)

Diese Übung ist ein guter Einstieg hin zum „Forum Theater“. Zu Beginn schreibt ihr auf Karten Erfahrungen und Situationen, in denen Mitgliedern einer Gruppe Beteiligung vorenthalten wurde. Im Mittelpunkt sollten Beispiele aus der Gruppen- und Verbandsarbeit

stehen. Ihr könnt aber auch Situationen nehmen, die ihr außerhalb dieses Zusammenhangs in eurem Ort erlebt habt (wenn ihr z. B. von eurem Treffpunkt im Ort weggeschickt wurdet oder eine Podiumsdiskussion über „Zukunftschancen für junge Menschen“ erlebt habt, bei der ihr als Jugendliche kaum zu Wort kamt). Bei Bedarf nehmt ihr noch Bilder, die sich auf Beteiligung beziehen, mit dazu.

VORBEREITUNG DER STANDBILDER

Die Karten (und ggf. Bilder) werden auf dem Boden oder an der Wand gesammelt, um ähnliche Ereignisse einander zuzuordnen. Danach sucht ihr euch in Kleingruppen mit drei bis fünf Leuten eines davon aus. Ihr besprecht, wie die Situation genau aussieht, um sie dann gemeinsam als Standbild darzustellen. Dafür ist es wichtig, dass die Emotion und besonders auch die Machtposition der verschiedenen Personen im Bild mit möglichst viel Ausdruck vermittelt wird. Etwas, was sich in der realen Situation im Inneren abspielt, macht ihr somit sichtbar. Wenn es z. B. um eine Gruppendiskussion geht, in der eine Person sich mit ihrer Idee in den Vordergrund drängt, wird die Verschüchterung, Verärgerung oder auch die Langeweile von den anderen Gruppenmitgliedern sichtbar gemacht.

VORSTELLUNG VOM „REALBILD“ UND UMFORMUNG HIN ZUM „IDEALBILD“

Wenn ihr euer Standbild vor dem Rest der Gruppe vorstellt, verharrt ihr in diesem „Realbild“. Denn die anderen haben nun die Aufgabe, euer Standbild in ein „Idealbild“ umzuformen. Hierfür sind die Personen des Standbildes wie Wachsfiguren, die ihre Haltung bewahren, aber vom Publikum in eine andere Position gebracht werden können. Die Mimik muss ihnen natürlich mit Worten vermittelt werden.

Versucht ein möglichst kreatives und vielschichtiges „Idealbild“ zu entwerfen. Wenn auf einmal alle sich im Kreis die Hand geben und lieb lächeln, könnt ihr aus der geschaffenen Gruppensituation nur wenig herauslesen und für euch mitnehmen.

Wenn alle mit dem „Idealbild“ einverstanden sind, könnt ihr euch im Kreis für eine Auswertung zusammenfinden. Besprecht die Botschaften eures „Idealbildes“ und überlegt euch dann, welche Schritte dorthin führen würden. Alternativ dazu könnt ihr auch mit der Methode des „Forum Theater“ mögliche Veränderungen der Situation des „Realbilds“ direkt ausprobieren.

Forum Theater

(🕒 mindestens 60 Minuten)

Wie beim Statuentheater sammelt ihr Situationen, in denen Beteiligung verwehrt oder untergraben wurde. Dann bereitet ihr in Kleingruppen jeweils eine der Situationen als Theaterszene vor. Ggf. baut ihr dabei auch auf den „Realbildern“ des Statuentheaters auf. Überlegt euch bei der Vorbereitung der Szene besonders:

- Wer unterbindet in unserer Szene Beteiligung? Mit welcher Emotion geschieht das?
- Geschieht die Verweigerung von Beteiligung unterschwellig oder wird Macht offen gegen andere ausgespielt? Wie reagieren die „machtlosen“ oder „entmachteten“ Personen?
- Wichtig ist, dass ihr euch auf die Darstellung der Problemsituation konzentriert. Aufbegehren und verändern kommt hier noch nicht vor. Ihr beendet die Szene mit einem gemeinsamen „Einfrieren“ in Posen, die das Gespielte gut in Erinnerung halten.

DAS AUSPROBIEREN VON IDEEN IM THEATERSPIEL

Der nächste Schritt ist der spannendste, denn ihr nehmt eine Szene und arbeitet gemeinsam mit der Gruppe an verschiedenen Lösungsideen. Hierfür wird die Szene erst komplett vorgespielt. Wenn die Darstellenden in ihren Abschlussposen verharren, setzt ihr euch genauer mit dem Charakter und den Gedanken der einzelnen Personen in der Szene auseinander. Moderiert von der Kursleitung („Jokerin“ beim „Forum Theater“) überlegt ihr, was in der jeweiligen Person wohl vor sich geht. Wie fühlt sie sich in der Situation? Welche Wünsche, welche Ängste hat sie? Bei Interesse kann auch in die Szene hinein „gezoomt“ werden. Dabei wird dann die Gefühlslage der Personen durch ein eigenes Standbild verdeutlicht.

Nachdem ihr so die Szene genauer in den Blick genommen habt, werdet ihr, wie Boal sagte, zu „spectactors“, also zugleich Zuschauerin (spectator) und Spielerin (actor). Wenn die Szene erneut gespielt wird, habt ihr nun die Möglichkeit, wie beim „Einklatschen“ in das Spiel einzusteigen. Durch euer Klatschen oder „Stopp“-Rufen friert die Szene ein. Ihr könnt dann eine der Rollen übernehmen, um etwas am Verlauf der Szene zu ändern. Die „Jokerin“ gibt das Signal zum Weiterspielen und Ausprobieren. Wenn die Szene zu Ende ist, fordert die „Jokerin“ die Darstellenden auf, wieder zu einer bestimmten Stelle in der Szene zurückzuge-

hen. Das kann dieselbe sein, in der eben eingestiegen wurde, oder auch eine andere. Wenn niemand direkt einspringen möchte, kann auch erst in der Gruppe eine Idee entwickelt werden. Diese wird dann mit Leuten aus dem „Publikum“ in einem weiteren Durchlauf der Szene erprobt.

WORAUF NOCH ZU ACHTEN IST ...

Das Ergebnis einer Variante kann durch einen Blick auf die Gefühlslage der Beteiligten näher unter die Lupe genommen werden. Hierfür kann die „Jokerin“ eine Szene gegen Ende anhalten und mit der Gruppe ein Gespräch über die verschiedenen Personen und ihre Gefühle führen.

Falls eine Idee völlig außerhalb unserer Wirklichkeit liegt, kann „Magic!“ gerufen werden. Die Szene wird erneut eingefroren. Wenn sich die Gruppe über einen zu „magischen“ Verlauf einig ist, wird wieder zurückgespult, um etwas anderes zu probieren.

Gerade für diejenigen, die ein dominantes Verhalten in der Szene ausüben, ist es wichtig, sich immer wieder aus Neuem auf die Veränderungen der Situation einzulassen. Ein anderer Umgang mit euch kann auch euer Verhalten verändern, im Guten wie im Schlechten. Es muss für euch nur nachvollziehbar mit der Rolle zusammenhängen. Wenn die vorlaute Person einer Gruppe von einer anderen mit der Aussage „Es ist total ätzend, dass du niemand zu Wort kommen lässt.“ angefahren wird, regt diese sich womöglich einfach extrem auf. Umgedreht kann eine andere Aussage letztere auch zum Nach- und Umdenken bewegen.

AUSWERTUNG UND VERTIEFUNG

Nachdem ihr verschiedene Lösungsvarianten ausprobiert habt, folgt eine Auswertung im Kreis. Ihr ruft die verschiedenen Ideen zur Wandlung der Szene in Erinnerung und notiert sie auf ein Poster. Markiert diese, in denen sich auf einen wertschätzenden Umgang und die Beteiligung aller zubewegt wurde. Tauscht euch darüber aus, welche der Ideen euch am ehesten zuspricht. Könnt ihr euch vorstellen, sie selbst zu verwirklichen? Was würde euch dabei helfen?

Im Sinne des „Legislativen Theaters“ nach Boal könnt ihr die Erfahrungen aus dem „Forum Theater“ auch dazu nutzen, konkrete Vorschläge an Gremien oder politische Vertreterinnen zu entwickeln. Auch gemeinsame Gruppenregeln könnten durch das Theaterspielen entwickelt werden.

3 BETEILIGUNG IN DER GRUPPE



Aktive des Improtheaters 'WildWechsel' beim Kongress „Tickets ins Übermorgen“ des Landesjugendrings.

UNSERE BOTSCHAFTEN

KEINE BETEILIGUNG – KEINE GRUPPE, SONDERN EIN PUBLIKUM

Ohne Beteiligung habt ihr als Gruppenleiterin keine Gruppe, sondern ein Publikum. Deshalb solltet ihr selbst eine klare demokratische Haltung vorleben. Diese Haltung spiegelt sich in eurem Leitungsstil wider. Ihr solltet versuchen, dass eure Gruppe möglichst alle sie angehenden Entscheidungen selbst trifft. Lasst sie damit aber nicht alleine, sondern unterstützt sie, indem ihr gemeinsam die Art der Entscheidungsfindung klärt. Sorgt dann dafür, dass diese eingehalten wird.

IN GRUPPEN MÜSSEN ALLE GLEICHBERECHTIGT SEIN

Wenn ihr **jedes Mitglied eurer Gruppe** an den Entscheidungsprozessen der Gruppe beteiligen wollt, stellt sich die Frage, wie ihr das bewerkstelligen könnt. Reine Mehrheitsentscheidungen sind aus verschiedenen Gründen nicht unbedingt die beste Wahl. Zum einen sind sie nicht geeignet, den Ansprüchen an Beteiligung, die im ersten Teil geschildert wurden, gerecht zu werden. Zum anderen gibt es bei einer Mehrheit immer auch eine Minderheit und damit Verlierer. Gruppendynamisch kann das zu großen Schwierigkeiten führen, im schlimmsten Fall zerfällt die Gruppe, weil einzelne einfach jedes Mal überstimmt werden.

SUCHT DEN KONSENS

Für Gruppen sind daher **konsensorientierte Entscheidungsverfahren** in jeder Hinsicht besser geeignet. Konsens bedeutet, dass alle Mitglieder einer Gruppe sich auf eine Entscheidung verständigen. Alle Ideen und auch Bedenken spielen so eine Rolle. Letztendlich geht es darum, eine Position zu finden, auf die sich alle einlassen können. So setzen **nicht Einzelne ihre Meinung** durch, sondern alle machen einen Schritt hin zu einer gemeinsamen Gruppenposition. Das kostet manchmal Zeit und Nerven, dafür spart ihr euch jede Menge Unzufriedenheit in der Gruppe. Den Konsens zu suchen, lohnt sich auch deshalb, weil dieser oft in einer ganz neuen Idee liegt, die in einer möglichen Abstimmung gar nicht aufgetaucht wäre. Der Konsens liegt also nicht immer einfach nur in einem Kompromiss

in der Mitte zwischen zwei oder mehr Positionen, sondern kann auch eine ganz eigene, neue Qualität, eine ganz neue Sichtweise auf das Thema haben. Er kann ein „Durchbruch“ sein, mit dem niemand gerechnet hat: „Ach, so einfach ist das, da hätten wir auch vorher schon drauf kommen können.“

GEMEINSAME ENTSCHEIDUNGEN ERFORDERN EINEN FAIREN UMGANG MITEINANDER

In Gruppen müssen alle gleichberechtigt sein – das gilt nicht nur im Hinblick auf das Verfahren, das ihr zur Entscheidungsfindung einsetzt, sondern auch im **Drumherum**. Dazu gehört auch, dass ihr darauf achtet, wie sich die einzelnen Gruppenmitglieder in der Gruppe verhalten. Es gibt fast immer einzelne Mitglieder, die dazu neigen, Gruppen zu dominieren. Oft ist ihnen selbst das nicht einmal bewusst. Dominanz kann in Gruppen unterschwellig durch dominantes Redeverhalten auftreten, z. B. wenn eine den anderen nie ausreden lässt, deren Aussagen verdreht, unsachlich wird, nicht auf Gegenargumente eingeht usw., aber auch ganz offen, wenn z. B. eine Person ihre Meinung durchsetzt, indem sie sich auf ihre Position beruft: Ich bin im Vorstand, also habe ich das Sagen.

Versucht daher als Gruppenleitung, nicht nur den Gruppenmitgliedern, die sich dominant verhalten, sondern auch den eher Leiseren zu ermöglichen, sich zu artikulieren. **Gewalt in jeder Form**, sei es physische oder auch psychische, zum Beispiel, wenn ein Gruppenmitglied ein anderes lächerlich macht, gilt es zu verhindern. Anregungen zur Stärkung von Beteiligung in Gruppen findet ihr in diesem Themenbereich sowie in der Übersicht des Bausteins „Das Diskussionsexperiment“ auf S. 21.

BETEILIGUNG STÄRKT EURE GRUPPE UND ALLE MITGLIEDER

Manchmal ist es anstrengend alle Ideale der Beteiligung im Gruppenalltag umzusetzen. Um mal in einer Kosten-Nutzen-Logik zu denken: **Ihr werdet davon profitieren.** Als Gruppe, weil ihr euch besser kennenlernt und niemanden ausgrenzt. Und ihr selbst, weil ihr viel lernen könnt, wenn ihr miteinander redet, statt einfach eine Meinung „durchzudrücken“. Egal, ob das nun rhetorische Fähigkeiten sind oder ein Verständnis von Abläufen und Befindlichkeiten in Gruppen sowie soziale Beziehungen im Allgemeinen.

MULTIPLY YOUR VOICE – BETEILIGT EUCH ALS GRUPPE

Wie ihr im weiteren Verlauf der Handreichung noch sehen werdet, habt ihr oft unerwartet große Spielräume, um euch an politischen Prozessen zu beteiligen. Dabei könnt ihr wirkliche Veränderungen anstoßen. Besonders unkonventionelle Methoden sind dafür hilfreich. Am Besten geht das allerdings, wenn ihr euch nicht alleine abmüht, sondern mit eurer Gruppe etwas bewegt.

LEADERSHIP

Diese Methode bietet sich an, um den Gruppenmitgliedern unterschwellig entstehende Hierarchien in Gruppen zu verdeutlichen und die Ursachen dafür zu reflektieren.

🕒 DAUER:

30 bis 60 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens zehn Personen

🎯 ZIEL:

Reflexion von Gruppenprozessen und -hierarchien

📖 QUELLE:

Odierna & Letsch 2006

ABLAUF:

Ihr bildet Gruppen von ca. zehn Teilnehmenden, die sich in einen Kreis stellen. Die Teilnehmenden schließen die Augen. Es wird angekündigt, dass die Kursleitung jetzt zu den Kreisen geht und durch Antippen jeweils einen „Leader“ bestimmt. Danach soll die Gruppe nur durch Blickkontakt und Mimik herausfinden, wer der „Leader“ in der Gruppe ist. Auf ein Zeichen sollen dann alle auf die Person zeigen, die sie für den „Leader“ halten. Ob sie richtig liegen, wird nicht aufgelöst.

Es folgt eine zweite Runde, während der angekündigt wird, dass nun zwei Personen in jedem Kreis als „Leader“ angetippt werden. Die vorige Person zählt nicht dazu. Nach einer erneuten Raterunde wird aufgelöst: Die Kursleitung hat in der ersten Runde niemanden angetippt und in der zweiten Runde alle.

Auf welcher Basis dennoch einzelne Personen als „Leader“ ausfindig gemacht wurden, solltet ihr danach mit der Gruppe reflektieren und diskutieren.

GRUPPENLEITUNGSSTILE

In eurer Rolle als Gruppenleitung habt ihr in jeder Situation die Möglichkeit, einen von mehreren Leitungsstilen zu wählen. Welches sind die häufigsten Gruppenleitungsstile? Wo findet ihr euch am ehesten wieder?

🕒 DAUER:

Ca. 45 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens sechs Personen

🎯 ZIEL:

Kennenlernen der verschiedenen Leitungsstile und Entwicklung von Handlungsidealen zur Gruppenleitung.

✍️ MATERIAL:

Flipchart / Pinnwände

📖 QUELLE:

Praxis-Jugendarbeit.de

AUTORITÄRER LEITUNGSSTIL

Ihr lasst immer erkennen, dass ihr der Boss seid. Die Gestaltung der Angebote legt ihr einfach fest, denn: Wenn ihr etwas nicht könnt, stellt das eure Autorität in Frage und das nutzen die Teilnehmerinnen bestimmt sofort aus. Ihr legt eure Beweggründe für Entscheidungen nicht dar, sprecht Anordnungen und Befehle aus. Wer diese nicht einhält, wird aus der Gruppe ausgeschlossen.

Wenn ihr eine Armeeeinheit haben wollt, wählt immer diesen Stil. Ansonsten wendet ihn nur in Extremsituationen an, wenn sich Gruppenmitglieder selbst oder andere in akute Gefahr bringen. Denkt in solchen Fällen aber immer daran, euren drastischen Ton hinterher zu erklären.

LÄSSIGER STIL / „LAISSEZ-FAIRE“

Ihr tut so, als wärt ihr einfach eine Teilnehmerin der Gruppe oder als wärt ihr gar nicht da. Eigentlich wollt ihr vor allem ein guter Freund der Teilnehmenden sein. Darüber hinaus ist euch eigentlich alles egal, die Gruppe macht, „was sie will“. Dadurch dominieren meistens einige wenige die Gruppe. Ihr habt so zwar nicht viel zu tun und seid oft sogar gar nicht unbeliebt, aber die bei euch ablaufenden Gruppenprozesse sind wenig erfreulich. Wenn ihr in einer gleichaltrigen Jugendgruppe unterwegs seid, relativiert sich das, weil ihr vielleicht tatsächlich keine ganz so klare Lei-

tungsrolle habt. Vielleicht könnt ihr euch auch hinter älteren Leiterinnen „verstecken“. Trotzdem solltet ihr versuchen, euch Gruppenprozesse bewusst zu machen und diese der Gruppe aufzuzeigen.

DEMOKRATISCH-PARTNERSCHAFTLICHER STIL

Ihr arbeitet bewusst mit der Gruppe. Ihr kennt die Fähigkeiten der Gruppenmitglieder und versucht, diese zu fördern. Euer Grundprinzip ist **Fairness und Achtsamkeit**. Es gibt klare Regeln, die zusammen erarbeitet wurden und an die sich alle halten. Ihr sorgt gemeinsam mit der Gruppe für die Durchsetzung dieser Regeln. Außerdem achtet ihr darauf, wie sich die Gesamtgruppe entwickelt, wer welche Rolle spielt und wo Schwierigkeiten liegen. Klingt super, ist es auch. Gleichzeitig ist dieser Leitungsstil aber auch der aufwendigste und am schwierigsten umzusetzende. Aber: Erfahrung und Übung macht die Meisterin!

EIN VORSCHLAG FÜR DIE UMSETZUNG

IM RAHMEN DER JUGENDLEITERINNEN-SCHULUNG

Ihr macht einen „Kopfstand“, geht also vom Negativen aus und kehrt es ins Positive um. Überlegt euch dafür in Kleingruppen, wie ihr eine Freizeit oder eine Veranstaltung so leiten müsst, dass auch ganz bestimmt wirklich alles schief laufen wird. Niemand hat Spaß an der Sache und nur wenige können ihre Meinung einbringen. Im Plenum tragt ihr die Ergebnisse der Kleingruppenarbeit kurz zusammen. Dann stellt ihr eure Überlegungen wieder vom Kopf auf die Füße: Die negativen Punkte werden allesamt umgekehrt und in positive Handlungsideale umformuliert. Zum Beispiel wird „Wir ignorieren Streit in der Gruppe einfach. Die werden schon selbst damit fertig.“ zu „In Streitsituationen sollten wir aufmerksam und präsent reagieren. Wir sollten zeigen, dass wir gewillt sind zu verstehen, worum es geht und dann vermitteln.“. Insgesamt müsstet ihr auf diese Weise verschiedene Vorgaben für den demokratisch-partnerschaftlichen Stil finden.

Präsentiert euch im Anschluss an eure Sammlung gegenseitig Beispielsituationen, in denen ihr das Ideal besonders gelungen umsetzen konntet oder ihr beeindruckt wart, wie jemand anders dieses Ideal gelungen umgesetzt hat. Und sicher erinnert ihr euch auch an Situationen, in denen ihr versehentlich in einen der weniger optimalen Leitungsstile gerutscht seid. Wann war dies und wie kam es dazu? In welchen Situationen passiert euch dies vielleicht noch heute? Haltet die Ergebnisse in einem Fotoprotokoll fest und schickt sie den Teilnehmerinnen.

ENTSCHEIDUNG IM KONSENS – WIE GEHT DAS?

Egal, was für eine Gruppe ihr seid: Ihr müsst auf jeden Fall andauernd Entscheidungen treffen. Das könnt ihr auf verschiedene Arten tun. Großer Beliebtheit erfreuen sich Mehrheitsentscheidungen. Ihr müsst nicht viel miteinander reden und kommt schnell zu einer „demokratischen“ Entscheidung. Die Mehrheitsentscheidungen haben ein zentrales Problem: Sie erzeugen Minderheiten. Jeder, der mit der Entscheidung nicht einverstanden ist, hat quasi nicht mitentschieden. Eine Alternative dazu sind Konsensentscheidungen, die Kunst der gemeinsamen Entscheidungsfindung. Bedenken und Bedürfnisse aller werden gehört, um die beste Entscheidung für jede Einzelne und die Gruppe zu treffen.

🕒 DAUER:

Ca. 20 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens sechs Personen

🎯 ZIEL:

Verständnis von Konsens als praktikables Konzept, Verwendung der Handzeichen als beispielhafte Umsetzung.

📌 MATERIAL:

Plakate mit Handzeichen

📖 QUELLE:

Sahler & Besemer 2004

WORAUF BEIM KONSENS ZU ACHTEN IST

Konsensentscheidungen haben auch Klippen, die es zu umschiffen gilt. Sie dauern länger und allein durch das Verfahren ist noch lange nicht sicher, dass der Anspruch gleichberechtigter Beteiligung dabei umgesetzt wird. Es können weiterhin Entscheidungen getroffen werden, mit denen ein Großteil der Gruppe nicht wirklich einverstanden ist. Sei es aus Opportunismus oder weil einzelne die anderen in Grund und Boden reden.

Es ist daher als Gruppenleitung eine eurer zentralen Aufgaben, Diskussionen zu moderieren und sensibel für das Verhalten eurer Gruppenmitglieder zu sein. Einzelne können sich besonders dominant verhalten, während andere gar nicht zu Wort kommen oder ihre

Meinung nonverbal (durch Körpersprache) schlecht gemacht wird. Es müssen alle Meinungen gehört werden und es muss eine Entscheidung gefunden werden, die für alle in Ordnung ist. Dann ist es Konsens.

KONSENS IN GROSSEN GRUPPEN

Wenn ihr eine größere Gruppe seid, kann es hilfreich sein, sich in Kleingruppen aufzuteilen. In jeder Kleingruppe findet dann eine erste Einigung statt. In einem nächsten Schritt ernennt ihr eine Sprecherin pro Kleingruppe. Alle Sprecher kommen dann in einer Runde zusammen und prüfen, ob auf Basis der Einigungen in den Kleingruppen bereits ein Konsens für die Gesamtgruppe möglich ist.

Wenn hierfür die Kleingruppenpositionen zu unterschiedlich sind, überlegt sich die Runde der Sprecherinnen einen gemeinsamen Konsensvorschlag. Dieser geht dann zurück in die Kleingruppen. So ergibt sich ein Rückkopplungszyklus zwischen den verschiedenen Kleingruppen, in denen sich einfacher beteiligt werden kann, als in einer großen Gruppe.

KONSENS ALS IDEAL, AN DAS IHR EUCH ANNÄHERT

Der Konsens ist unsere Idealvorstellung – wir wissen aber, dass er vom Alltag oft weit entfernt ist. Und natürlich ist es auch schon gut, wenn ihr überhaupt erst einmal versucht, alle Gruppenmitglieder an euren Entscheidungen zu beteiligen. Um den Weg zum Konsens etwas leichter zu machen, findet ihr auf dieser

Vier Schritte der demokratischen Entscheidungsfindung nach Betzavta (hebräisch für Miteinander)

- ▶ **1. Klärung:** Handelt es sich um einen echten Konflikt bzw. Widerspruch oder scheint es nur so?
- ▶ **2. Suche:** Gibt es kreative Lösungen, die die Situation so verändern, dass kein Konflikt zwischen den Beteiligten mehr vorliegt? (→ Konsens)
- ▶ **3. Suche:** Gibt es einen fairen Kompromiss, bei dem alle Beteiligten ihre Freiheit in gleicher Weise einschränken? (→ Kompromiss)
- ▶ **4.** Wenn es jetzt immer noch nur das Entweder-Oder gibt, muss eine Mehrheitsentscheidung (Abstimmung) herbeigeführt werden. (→ kein Konsens bzw. Kompromiss)

Seite noch eine weitere Methode, in der ein möglicher Weg aufgezeigt wird, so oft wie möglich zu einem Konsens zu kommen: Betzavta (was auf Hebräisch soviel heißt wie „Miteinander“).

HANDZEICHEN

Handzeichen eignen sich sehr gut zur Umsetzung des Konsensanspruches. Sie haben verschiedene Vorteile. Zum einen wird die Schwelle für die Meinungsäußerung herabgesetzt. Gruppenmitglieder, die nicht gerne reden und dadurch oft mit ihrer Meinung untergehen, können sich so einfacher beteiligen. Zum anderen unterbrecht ihr euch nicht ständig, nur um zu sagen, dass ihr einem Beitrag zustimmt oder ihn nicht gut findet. Stattdessen äußert ihr solch eine Rückmeldung einfach nonverbal.

Entscheidungen im Konsens werden dadurch erleichtert. Denn ihr könnt euch in der Debatte auf Vorschläge und Argumente konzentrieren. Zugleich seht ihr durch die Handzeichen direkt, wenn alle einer Idee zustimmen oder wenn es noch Bedenken zu klären gibt. Wichtig ist dann natürlich, dass ihr Fragen stellt, auf die mit den Handzeichen auch geantwortet werden kann. Statt „Wollt ihr lieber heute oder morgen den Ausflug machen?“ holt ihr eine Rückmeldung zu der Option ein, für die ihr mit der größten Zustimmung rechnet: „Was haltet ihr davon, wenn wir heute den Ausflug machen?“

Wenn Bedenken zu einem Vorschlag signalisiert werden, müsst ihr auf sie eingehen. Klärt dann gemeinsam, wie der Vorschlag angepasst werden muss, damit alle ihn mittragen können.

Ein bewusster Umgang mit Bedenken ist unerlässlich für eine Konsensentscheidung. Sie sollten nicht dafür genutzt werden, um die eigenen Interessen den anderen aufzuzwingen. Auch sollte niemals aufdringlich und theatralisch mit den Armen „gewedelt“ werden, da dies die Person, die gerade konzentriert ihre Argumente darlegt, schnell aus dem Konzept bringen wird. Zugleich dürfen Einwände nicht übergangen werden. Achtet deshalb darauf, dass kein Gruppenmitglied unter Druck gesetzt wird, um seine Bedenken aufzugeben.

Einige Handzeichen, die für eine Konsensentscheidung hilfreich sind, möchten wir euch hier vorstellen. Sie werden bereits von einer Vielzahl von Gruppen in unterschiedlichen Ländern verwendet.



Normale Meldung

Hände mit nach oben gehaltenen Armen wedeln → „Ich stimme zu.“

Hände überkreuzen → „Ich blockiere den Vorschlag, ich bin ganz und gar nicht einverstanden, habe einen schwerwiegenden Einwand, den ich äußern muss.“

Hände nach oben oder unten bewegen → „Sprich bitte lauter.“ oder „Sprich bitte leiser.“

Wiederholung / Kürzer fassen

Verwirrung

- Abb. 9: Diskussionshandzeichen für non-verbale Kommunikation. Ein Vorschlag des Blogs „diskussionshandzeichen.wordpress.com“. Quelle: Amann & Müller 2010

UMSETZUNG IM RAHMEN DER SCHULUNG

Führt zu Beginn der Schulung die Handzeichen ein, malt sie auf ein Poster oder druckt sie aus und wendet sie während der Schulung immer an, wenn ihr eine Entscheidung treffen müsst. Zum Beispiel: Wann ist Pause? Welchen von zwei vorbereiteten Programmpunkten sollen wir machen und welchen nicht? Erklärt dazu kurz, was mit Konsens gemeint ist. Als Einstieg eignet sich vorher sehr gut das Schiffbruchspiel (siehe Seite 34).

SCHIFFBRUCH

Diese Methode ist sehr gut geeignet, um Gruppenprozesse gemeinsam zu reflektieren und zu untersuchen, wie Entscheidungen getroffen werden. Wichtig ist, dass ihr euch am Ende genug Zeit für die Auswertung nehmt und dabei auch auf Konsensentscheidungen sowie die Auswirkungen von dominantem Verhalten eingeht.

⌚ DAUER:

60 bis 120 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens zehn Personen

🎯 ZIEL:

Reflexion von Gruppenprozessen und Entscheidungsfindung

✍️ MATERIAL:

Kopien der Vorlagen, Stifte

📖 QUELLE:

Klee 2006

ABLAUF:

1. PHASE: EINZELENTSCHEIDUNG

(⌚ 5 Minuten)

Jeder Teilnehmer versucht – für sich allein – die gestellte Aufgabe zu lösen. Jede Spielerin erhält dafür Blatt eins aus dem Anhang (siehe Online-Material), auf dem eine Liste von Gegenständen steht, die bei einem Schiffbruch gerettet werden konnten. Auf Blatt eins ist außerdem das genaue Szenario erklärt, in dem sich die Gruppe jetzt befindet. Bitte achtet bei dieser Spielphase darauf, dass die Spielerinnen die vorgegebene Zeit nicht überschreiten. Zeitdruck ist ein wichtiges Element bei diesem Spiel!

Zur Vorbereitung der zweiten Phase bildet ihr mindestens zwei Gruppen mit jeweils vier bis maximal acht Personen.

2. PHASE: GRUPPENENTSCHEIDUNG

(⌚ 15 Minuten)

Das Ziel ist, eine eindeutige Reihenfolge zu finden, die die ganze Gruppe mittragen kann. Und auch hier gilt: Achtet auf die Zeit!

3. PHASE: AUSWERTUNG

(⌚ 15 bis 30 Minuten)

Vergleicht die verschiedenen Ergebnisse der Gruppen untereinander. Wertet das Spiel dann anhand folgender Fragen aus: Wie seid ihr in den Gruppen zu Entscheidungen gekommen? Kann jeder aus der Gruppe mit dem Ergebnis der Gruppe leben? Wenn nein: Woran liegt das? Gab es bei euch in der Gruppe unangenehme Situationen?

Führt dann die Begriffe „Konsens“ und „Mehrheitsentscheidung“ ein und diskutiert, warum in Gruppen Konsensentscheidungen die tragfähigsten darstellen (siehe die Einleitung zu diesem Themenbereich und den Baustein „Entscheidung im Konsens“ auf S. 32). Nach Ende der Einheit könnt ihr noch die Musterlösung für die Aufgabe austeilen. Diese findet ihr in den Online-Materialien.

TRÄUMEN, MACHEN, KRITISIEREN

Damit Beteiligung gelingen kann, braucht ihr umsetzbare Ideen. Erfahrungsgemäß gibt es immer viele Ideen, von denen die meisten nicht ohne weiteres umsetzbar sind. Was schließen wir daraus? Wir brauchen noch viel mehr Ideen, damit mehr Umsetzbares dabei ist. Eine Moderationsmethode, die euch dabei unterstützt, ist nach einem berühmten Filmemacher benannt, der diese selbst oft bei der Ideenfindung angewandt hat: **Die Walt-Disney-Methode**.

🕒 DAUER:

2 Stunden bis 1 Tag

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens zehn Personen

🎯 ZIEL:

„Mit Plan planen“

✍️ MATERIAL:

Jede Menge Papier, Stifte, Flipcharts ...

🏠 RAUM:

Mehrere, unterschiedliche Räume (s. u.), es lässt sich auch improvisieren

📖 QUELLE:

Beteiligungskompass der Bertelsmann Stiftung

ABLAUF:

Die Walt-Disney-Methode hat drei Runden, die alle gemeinsam durchlaufen. Während jeder Runde nehmen die Teilnehmenden gemeinsam eine bestimmte Rolle zum Planen ein. Zwischen den Runden macht ihr eine längere Pause und möglichst ein kurzes Auflockerungsspiel, um die Rolle der vorherigen Runde „abzuschütteln“. Walt Disney hatte für jede Runde in seinen Studios einen eigenen Raum, der passend eingerichtet war. Das ist natürlich nicht ohne weiteres zu bewerkstelligen. Trotzdem ist es empfehlenswert, für jede Runde einen eigenen Raum zu nutzen oder den Raum in den Pausen umzugestalten. Zu Beginn jeder Runde solltet ihr die jeweiligen Regeln vorstellen.

1. RUNDE: IHR SEID TRÄUMER UND TRÄUMERINNEN

Stellt euch vor, es gibt keine Beschränkungen für euer Vorhaben. Sammelt Ideen und spinnt sie immer weiter. Lasst euch nicht von Sachzwängen abhalten, eure Ideen einfach in den Raum zu stellen, so unrealistisch sie auch scheinen. Prüft die Ideen nicht in eurem Kopf, sondern lasst sie einfach raus. Kritik ist in dieser Phase

strengstens verboten! Schreibt alle Ideen, sind sie noch so verrückt, auf. Es gilt: Quantität geht vor Qualität. Zum Raum: Der Raum sollte hell und groß sein, nicht zu viele Arbeitsmaterialien. Wenn Sommer ist: Geht raus.

2. RUNDE: IHR SEID MACHER UND MACHERINNEN

Ihr wollt alles umsetzen. Was sich auf keinen Fall umsetzen lässt, lasst ihr weg. Versucht, einen oder mehrere konkrete Pläne zur Umsetzung zu fassen und diesen möglichst bis ins Detail machbar auszugestalten. Eure einzige Motivation ist: machen, machen, machen. In dieser Phase sollte der Raum sehr großzügig mit großen Postern auf Pinnwänden, Flipcharts, Papier, Stiften usw. ausgestattet sein, aber zugleich nüchtern und nicht übermäßig gemütlich gestaltet sein.

3. RUNDE: IHR SEID KRITIKER UND KRITIKERINNEN

Ihr habt an allem etwas auszusetzen. Ihr seht nur Schwierigkeiten. Es gibt keine Kritik, die nicht ausgesprochen wird. Alles, was der Kritik nicht standhält, wird verändert oder weggelassen. Scheut in dieser Phase keine Auseinandersetzungen, es geht um die Sache, nicht um Personen! Diese Phase sollte in einem beengten, spärlich eingerichteten Raum stattfinden. Es macht nichts, wenn nicht alle sitzen können, der Raum darf ruhig zu klein sein. Zum nebenher Essen sollte es auch nichts geben.

Am Ende habt ihr ein Konzentrat der Ideen vom Anfang, welches hoffentlich umsetzbar ist. Fasst als Gruppenleitung unbedingt noch einmal die Ergebnisse aller Räume gegenüber der Gruppe zusammen, damit nicht nach der Kritikphase Unzufriedenheit aufkommt und die Kritik „das letzte Wort hat“. Macht danach eine längere Pause und vereinbart abschließend die Weiterarbeit mit den Ergebnissen.

Im Rahmen einer Juleica-Schulung könnt ihr zum Beispiel eine gemeinsame Abschlussaktion der Gruppe am letzten Tag zum Gegenstand nehmen. Oder ihr sagt, dass es am letzten Tag leider kein Essen mehr gibt, sondern die Gruppe dafür selber sorgen muss (ohne oder nur mit sehr wenig Geld). Die Gruppe hat dann die Aufgabe, das Problem mithilfe der Walt-Disney-Methode zu lösen. In beiden Fällen müsst ihr zusätzlich noch Zeit für die Umsetzung der ausgewählten Idee einplanen.

PAPPNASEN

Diese Methode ist angelehnt an das klassische Brainstorming-Verfahren und eignet sich besonders, wenn eingefahrene Denkmuster und Denkschablonen verlassen werden sollen. Die Verfremdung durch das imaginäre Problem setzt enorme Kreativität frei und macht Spaß.

 **DAUER:**

60 bis 120 Minuten

 **GRUPPENGROSSE:**

Mindestens sechs Personen

 **ZIEL:**

Denkblockaden durchbrechen,
praktische Lösungen finden

 **MATERIAL:**

Moderationskarten, Pinnwände
mit großen Postern, Filzstifte

 **QUELLE:**

Methodenkoffer der Bundeszentrale
für politische Bildung

ABLAUF:

Zunächst erklärt ihr kurz die Regeln für das Brainstorming. Im Wesentlichen sind das: Quantität geht vor Qualität, jede Idee ist wertvoll und wird nicht bewertet. Nun stellt ihr der Gruppe ein imaginäres Problem vor. Zum Beispiel: Wie können wir die Gemeinderatsmitglieder dazu bringen, auf der Straße Pappnasen zu tragen? Dann bittet die Gruppe oder mehrere Teilgruppen, innerhalb von fünf Minuten möglichst viele kreative Lösungen zu entwickeln. Die Ideen sollen von den Teilnehmerinnen auf Karten notiert werden. Es gilt: auf jede Karte nur ein Vorschlag mit maximal fünf Wörtern.

Die Gesamtgruppe oder die Teilgruppen „produzieren“ Lösungen zum imaginären Problem. Sie haben fünf Minuten Zeit. Nach der Sammlung werden die Lösungen vorgestellt und gegebenenfalls erläutert. Dabei werden die Karten für alle gut sichtbar an eine Pinnwand geheftet. Dann kommt ihr zu einem realen Problem, vor dem eure Gruppe steht. Es wird klar benannt und mit Moderationskarten visualisiert.

Nun versucht ihr, Bezüge zu den Lösungen für das imaginäre Problem herzustellen. Gibt es Lösungen, die bei der Lösung des realen Problems verwertbar sind? Wenn es solche Lösungen gibt, werden sie in der Gesamtgruppe weiterentwickelt und auf Karten angepinnt. Dabei kann eine konkrete Handlungsstrategie entworfen werden. Wichtig ist, dass alles verbindlich gemacht wird. Am besten bereitet ihr abschließend ein Plakat vor, auf dem ihr eintragt, wer wann was macht.

In der Regel werden viele Lösungen gefunden, die dann – meist für alle Teilnehmerinnen überraschend – in Bezug auf das reale Problem wirklich gute Ansätze beinhalten. Im Rahmen der Schulung könnt ihr die Methode anhand eines Problems anwenden, das ein Teilnehmer aus seiner Gruppe schildert. Hierfür erfindet ihr dann eine passende imaginäre Fragestellung.

TOKEN BAZAR

Der Token Bazar ist eine spannende Methode für eure Gesprächsrunden. Er macht sichtbar, was normalerweise gar nicht so auffällt: **Wer spricht wie viel?**

DAUER:

60 bis 120 Minuten

GRUPPENGROSSE:

Mindestens sechs Personen

ZIEL:

Diskutieren und reflektieren über Sprechanteile in Diskussionen

MATERIAL:

Pro Minute Diskussionszeit ein „Token“ (s. u.)

QUELLE:

Nissen 2011

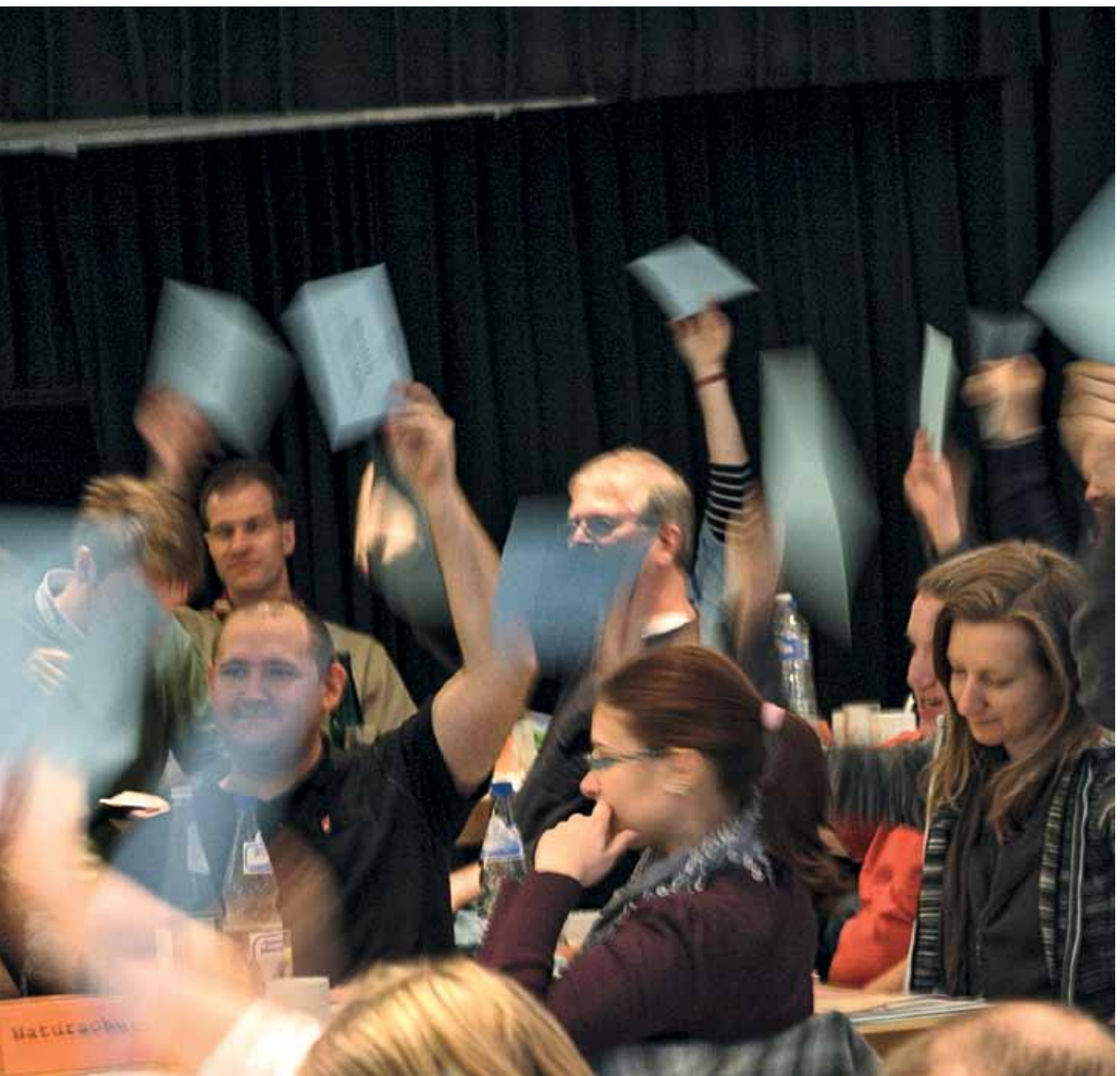
ABLAUF:

Ihr braucht pro Minute, die ihr für die Diskussion habt, einen Token. Token können Gegenstände aller Art sein, z. B. Murmeln oder Münzen. Die Token werden gleichmäßig auf die Teilnehmenden verteilt. Außerdem braucht ihr eine Uhr und eine Glocke oder eine andere Möglichkeit, Anfang und Ende einer Spielrunde anzuzeigen.

Ein Token bedeutet eine Minute Sprechzeit. Die Gruppenleitung misst die Zeit. Wenn eine Teilnehmerin zu sprechen beginnt, lässt der Zeitnehmer nach einer Minute ein Signal ertönen. Dann muss die Sprechende einen ihrer Token abgeben und in die Mitte legen. Wenn eine Person keine Token mehr hat, ist ihre Sprechzeit vorbei. Token können auch untereinander verschenkt werden: Wenn ein Diskussionsteilnehmer einen Beitrag interessant findet oder Diskussionsteilnehmende in ihren Beiträgen gestärkt werden sollen, darf er seinen Token an eine andere weitergeben. Wie auf einem Bazar eben.

Ihr könnt diese Methode auf der Schulung in mehreren Kleingruppen anhand einer aktuellen politischen Frage durchführen.

4 BETEILIGUNG IN VERBANDSSTRUKTUREN



UNSERE BOTSCHAFTEN

Politik? Das ist doch, wenn in der Tagesschau bedeutungsschwere Worte mit wichtigen Gesten aus dem Bundestag gezeigt werden. Naja gut, vielleicht auch wenn bedeutungsschwere Worte mit wichtigen Gesten hier in unserem Gemeinderat geschwungen werden. Doch Politik ist mehr: Jedes „Sich-öffentlich-Einmischen“ ist politisch, egal ob als gewählte Vertreterin eines Parlaments, egal ob als Bürgerinitiative oder durch einen engagierten Leserinnenbrief. Eine ganz besondere Rolle als wichtiger Teil der Zivilgesellschaft nehmen – gerade auch aus ihrer Entstehungsgeschichte heraus – Vereine und Verbände in der demokratischen Gesellschaft ein.

DER VERBAND ALS MEGAFON – DEN INTERESSEN GEHÖR VERSCHAFFEN

Die Motivation, sich politisch zu beteiligen, wächst mit dem Gefühl, etwas zu bewirken und Einfluss auf politische Prozesse zu erhalten. Häufig sind dem einzelnen die Möglichkeiten des Einflusses nicht so bewusst und man treibt im politischen Schwimmbecken mit. **In einem pluralistischen Staatswesen nimmt die Interessenvertretung durch Verbände eine wichtige Rolle ein**, die es auch insbesondere euch als Mitgliedern ermöglicht, direkten Einfluss auf das politische Tagesgeschäft zu gewinnen.

DER VERBAND LEBT VON DEN VORSTELLUNGEN DES EINZELNEN UND DER BETEILIGUNG ALLER

Was denkt ihr, wie steht es um den Einfluss eures Verbands auf die Politik bei euch im Ort? Und wie steht es um den Einfluss des Einzelnen im Verband? Verbandsarbeit besitzt viele Gesichter und ein ganz entscheidendes heißt Entscheidungsfindung. Je heterogener ein Verband aufgestellt ist, d. h. je größer z. B. der Altersunterschied zwischen den einzelnen Mitgliedern ist, desto größer ist auch die Gefahr, dass sich traditionell bewährte Wege der Entscheidungsfindung festfahren und wenig Raum für neue Ansätze und Ideen bleibt. **Dabei ist es wichtig, dass sich Verbände immer wieder selbst reflektieren.** An dieser Stelle kommt ihr ins Spiel. Stoßen meine Bedürfnisse auf taube Ohren? Welche alternativen Verfahren der Entscheidungsfindung gibt es und wie wirken sich diese aus?

An dieser Stelle sollt ihr eine Idee davon bekommen, wie sich unterschiedliche Interessen in einem Verband finden und möglicherweise auch unter einen Hut bringen lassen. Sind diese Interessen einmal ausgemacht, steht letztendlich die Frage im Raum, wie darüber entschieden werden soll. Auch hier gibt es mehr zu entdecken als das Einmaleins des Händehobens.“

WER LERNT, SICH EINE MEINUNG ZU BILDEN, KANN DIESE AUCH VERTRETEN

Um die eigenen Interessen bei kontroversen Themen besser vertreten zu können, ist ein Verständnis für die Argumente der Gegenseite unabdingbar. **Standpunkte einzunehmen und diese auch vertreten zu können, ist ein wichtiger Bestandteil sozialen und politischen Handelns.** Wer gut über die Gegenargumente Bescheid weiß, kann sich besser in den Diskussionspartner einversetzen und tragfähige Lösungen für beide Seiten entwickeln. Denn es geht ja schließlich nicht ums „Gewinnen“!

„COME TOGETHER“ – BETEILIGUNG IM INTERNET

Obwohl der Ursprung verschiedener etablierter Entscheidungsverfahren in der Zeit weit zurückliegt, haben sie sich bewährt und bis heute ihre Berechtigung. Dennoch öffnen technologische Veränderungen wie das Internet Türen, um Entscheidungsmöglichkeiten zu ergänzen oder sogar neu zu überdenken. Dies trifft umso eher zu, da wir heute einen großen Teil unserer Zeit im Internet verbringen. **Lebenswelten haben sich verändert und mit ihnen die Vorstellung von Beteiligung.** Als Jugendliche seid ihr meist näher an den technologischen Neuheiten dran als manch andere. Jetzt gilt es, diese Möglichkeiten zu verstehen und zu nutzen.

DIE WERTSCHÄTZENDE BEFRAGUNG

Die Arbeit im Verband kann streckenweise mühsam erscheinen. Ihr würdet gerne weiterkommen, doch hängt euch an Problemen auf und merkt nicht, wie ihr euch im Kreis dreht und wesentliche Aspekte des eigenen Schaffens aus den Augen verliert. An dieser Stelle lohnt es sich mal einen Schritt zurückzutreten und die positiven Errungenschaften sowie die Prozesse, mit denen ihr zum aktuellen Zeitpunkt zufrieden sein könnt, ins Auge zu fassen. Die „Wertschätzende Befragung“ hilft euch dabei, diesen Prozess in Gang zu bringen.

🕒 DAUER:

Ca. 90 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens sechs Personen

🎯 ZIEL:

Reflexion der aktuellen Potentiale im Verband mit Blick auf mögliche Verbesserungsideen. Eine Möglichkeit, um über Beteiligung im Verband ins Gespräch zu kommen.

🏠 RAUM:

Ein großer Raum oder mehrere kleinere Räume

✍️ MATERIAL:

Kopien der Interview-Leitfäden in den Online-Materialien, Klemmbretter, Moderationskarten in vier verschiedenen Farben, Stifte

📄 QUELLE:

Nissen 2011

ABLAUF DER „WERTSCHÄTZENDEN BEFRAGUNG“ ÜBER „BETEILIGUNG IM VERBAND“

GRUNDIDEE UND EINSTIEG

In einem ersten Schritt sollte jeder Teilnehmer einen Interview-Bogen in die Hand bekommen. Kopiervorlagen der Interview-Bögen findet ihr in den Online-Materialien. Nachdem ihr euch in Zweier-Gruppen zusammengefunden sowie mit Stift und Moderationskarten ausgerüstet habt, sucht ihr euch einen Ort im Raum, an dem ihr euer Interview ungestört durchführen könnt. Nun interviewt ihr euch gegenseitig zum Thema Mitbestimmung und Beteiligung im Verband (siehe nächster Abschnitt). Dabei wechselt ihr euch ab und lasst euch für jedes Interview ca. zwei mal 25 Minuten Zeit. Es ist wichtig, dass ihr folgende Hinweise im Auge behaltet:

- Nehmt euch Zeit und schaut euch beim Reden an.
- Lasst eurem Gegenüber genügend Zeit zum Antworten.
- Fragt nach, sobald ihr etwas nicht versteht.
- Sollte eure Interviewpartnerin auf eine Frage nicht antworten wollen, dann darf sie das.
- Zu guter Letzt: Wurden alle wichtigen Informationen notiert?

Die Befragung stützt sich auf vier Eckpfeiler, die ihr schrittweise abhandelt:

- Die eigenen positiven Erfahrungen, welche ihr bisher im Zusammenhang mit Beteiligung in eurem Verband gemacht habt.
- Eine Reflexion der eigenen Stärken und Fähigkeiten.
- Die eigene Idealvorstellung von Beteiligung im Verband (Utopie).
- Mögliche Ideen und Pläne, um der eigenen Idealvorstellung einen Schritt näher zu kommen.

AUSWERTUNG DER INTERVIEWS

Nach einem Interview spiegelt ihr eurem Gegenüber mindestens einen Moment, den ihr als besonders beeindruckend empfunden habt: Wann habt ihr bei der interviewten Person ein „Leuchten in den Augen“ wahrgenommen? Welche Aussage war mit einem mitreißenden Maß an Tatendrang verbunden? Wann wurde etwas „tief aus der Seele“ eures Gegenübers ausgesprochen?

Danach geht ihr gemeinsam zu einer großen Wand, an der die Ergebnisse der Befragung aus der gesamten Gruppe gesammelt werden sollen. Hierfür gibt es gemäß der verschiedenen Fragetypen (zu finden in den Online-Materialien) drei Bereiche – die Fragen drei und vier gehören zusammen. Ihr stellt euch jetzt nacheinander die Karten vor, die ihr zum jeweiligen Bereich während des Interviews beschrieben habt. Wenn eure Interviewpartnerin es möchte, können die Karten so, wie sie sind, aufgehängt werden. Alternativ können auf eine neue Karte allein die Punkte geschrieben werden, die sie mit der Gruppe teilen möchte. Es ist außerdem zu respektieren, wenn eine Person zu einem Bereich nichts aufhängen möchte. Nicht aufgehängte Karten werden der interviewten Person übergeben.

Beim Aufhängen der Karten ist darauf zu achten, dass ihr ähnliche Ideen einander zuordnet, aber nicht überhängt. Die Karten zum Thema „Und jetzt! Was wir tun können!“ werden neben die Wünsche aus Frage drei gehängt, zu denen sie formuliert wurden.

Gerade bei den Fragen zwei und vier kann es spannend sein, die Person hinter der Antwort zu kennen. Wenn ihr möchtet, schreibt deshalb euren Namen auf die Karte. So kann ein anderer Teilnehmer euch auf eine eurer Fähigkeiten ansprechen, die ihr bei Frage zwei genannt habt. Und auch bei euren nächsten Schritten (Frage vier) ist es empfehlenswert, mit anderen ins Gespräch zu kommen und vielleicht einen gemeinsamen konkreten Schritt einzuläuten.

Mit den Ergebnissen der „Wertschätzenden Befragung“ kann sehr gut auch im Rahmen einer Zukunftswerkstatt oder Open-Space Konferenz weitergearbeitet werden (siehe Baustein Open-Space auf S. 44). Dabei könnte dann näher an den verschiedenen Zukunftsutopien zu „Beteiligung im Verband“ gearbeitet werden, um eine Umsetzung gemeinsam auf den Weg zu bringen. Welche Fähigkeiten und welche Einsatzbereitschaft hierfür zur Verfügung stehen, habt ihr ja bereits im Zuge der „Wertschätzenden Befragung“ aufgedeckt. Zum Festhalten der dabei gewonnenen Einblicke sollte in jedem Fall ein ausführliches Fotoprotokoll erstellt werden.

Wenn ihr Zeit habt, könnt ihr eure Interviews auch noch gemeinsam reflektieren:

- Wie offen konntet ihr eure Meinung vortragen?
- Welche Probleme seht ihr bei dieser Methode?
- Wie ließe sich eine wertschätzende Befragung zum momentanen Zeitpunkt in eurem Verband gut anwenden?

FISH-BOWL-METHODE

Je größer die Beteiligungsmöglichkeiten an einer Diskussion, desto eher spiegelt sie die Meinungen einer Gruppe wider. Dadurch wird eine gemeinsame Einigung auf Basis dieser Diskussion umso wahrscheinlicher. Die Fish-Bowl-Methode ermöglicht es, viele Meinungen einzubinden und dennoch die Atmosphäre eines unmittelbaren Gesprächs aufrecht zu erhalten.

🕒 DAUER:

Ca. 20 bis 60 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens 15 Personen

🎯 ZIEL:

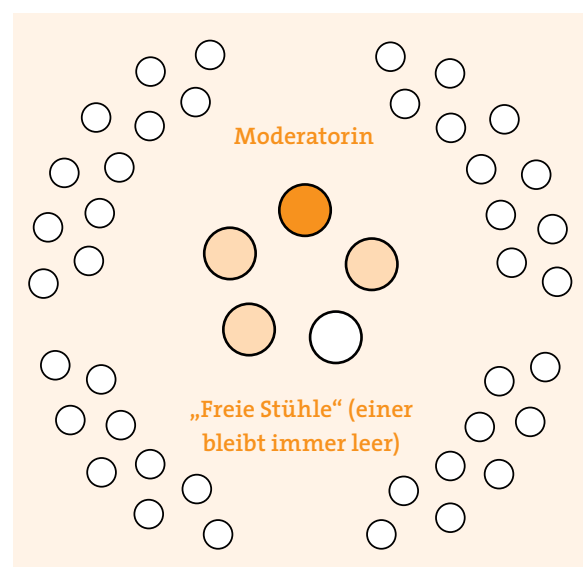
Ein fokussierter und zugleich partizipativer Austausch über Gruppenarbeitsergebnisse oder andere Diskussionsthemen.

🏠 RAUM:

Frei bestuhlbarer Raum für die erforderliche Gruppengröße

ABLAUF:

Ihr könnt die Fish-Bowl-Methode im direkten Anschluss an einen Diskussionsprozess in Kleingruppen oder auch als alleinige Methode verwenden. Zunächst werden mindestens zwei Stuhlkreise im Raum eröffnet, wobei ein kleinerer Stuhlkreis von einem größeren umrahmt wird.



▶ Abb. 10: Fish-Bowl-Runde mit vier Personen (inkl. Moderatorin) im Innenkreis

Im Innenkreis sind alle Stühle bis auf den der Moderatorin „freie Stühle“ (höchstens vier bis sechs). Die Personen, die zu Beginn der Diskussion dort sitzen, räumen deshalb wenig später ihren Platz für andere. Dies passiert nicht auf einen Schlag, sondern fließend. Es muss immer ein Platz frei bleiben, damit zu jeder Zeit in die Mitte gekommen werden kann. Wenn sich eine Person auf den freien Stuhl setzt, muss deshalb zwangsläufig eine andere Person aus dem Innenkreis ihren Platz verlassen. Dies sollte natürlich möglichst eine Person sein, die sich mit ihren Ideen bereits in die Diskussion einbringen konnte.

Wenn im Rahmen der Diskussion auf die Idee einer Person eingegangen wird, ohne dass sie noch in der Runde sitzt, kann der Moderator sie wieder in den Innenkreis holen. Sonst besteht die Gefahr, dass es sich zunehmend einschleicht, dass eine Diskussion zwischen Innenkreis und Außenkreis stattfindet. Die angestrebte Fokussierung auf einen Innenkreis, in dem sich alle Diskussionsteilnehmenden direkt ansehen, ginge dadurch verloren.

Die Moderatorin kann zur Halbzeit der Diskussion ihren Platz wechseln, idealerweise, wenn gerade der „freie Stuhl“ ihr direkt gegenüber ist. Dadurch wird vermieden, dass ein Teil der Gruppe permanent den Moderator nur mit dem Rücken sieht. Für die restlichen Plätze stellt sich dieses Problem nicht, da hier ein fortlaufender Wechsel stattfindet.

DISKUSSION MIT GÄSTEN

Die Fish-Bowl-Methode bietet sich auch dafür an, eine Diskussion mit eingeladenen Gästen partizipativ zu gestalten. Sie stellt dabei eine gute Alternative zur allseits bekannten Podiumsdiskussion dar, die in der Regel eher zu Monologen als zu Dialogen führt. Es ist auch symbolisch schöner, mit euren Gästen „in eurer Mitte“ zu diskutieren als sie „von oben herab“ diskutieren zu lassen.

Bei nur ein oder zwei Gästen (z. B. zwei Vertreterinnen des Vorstands eures Verbands) nehmen diese dauerhaft im Innenkreis Platz. Hinzu kommen drei bis vier weitere „offene Stühle“. Dadurch ist sichergestellt, dass sich im Innenkreis immer mindestens genauso viele Leute von euch wie Gäste befinden. Bei einer Diskussion mit mehr als zwei Gästen (z. B. bei einer Debatte mit mehreren Gemeinderäten) bleibt es dennoch bei den zwei Stühlen für die Gäste im Innenkreis. Sie müssen sich dann ebenfalls untereinander abwechseln. Dabei kann folgende einfache Regel angewandt werden: Wenn der Eintritt einer Gemeinderätin in den Innenkreis dazu führt, dass Gemeinderäte nun überproportional im Innenkreis vertreten wären, muss ein anderer Gemeinderat seinen Platz räumen. So ist sichergestellt, dass eure Positionen Mittelpunkt der Diskussion bleiben. Auch kann es die Schwelle zum Eintritt in den Innenkreis senken, da ihr so niemals alleine euren Gästen gegenüber sitzt.

ANORDNUNG DER STÜHLE

Der partizipative Grundcharakter der Fish-Bowl-Methode sollte von euch durch eine passende Raumgestaltung unterstützt werden. Wenn z. B. so viele Teilnehmerinnen dabei sind, dass ein einzelner Außenkreis nicht mehr reicht, legt ihr mehrere Außenkreise an, die in gleichen Abständen Gänge hin zum Innenkreis aufweisen (siehe Abb. 10). Diese Anordnung ermöglicht, dass der Weg zum Innenkreis für alle Diskussionsteilnehmenden möglichst unkompliziert ist. Natürlich kann der Innenkreis auch einfach aus einem Stehtisch bestehen.



WORLD CAFÉ „WIE STEHT'S UM DIE BETEILIGUNG?“

In einem Verband kommen viele unterschiedliche Menschen zusammen. Dass dann nicht nur einzelne Entscheidungen treffen, sondern sich alle gemeinsam einigen, ist der Anspruch und die Herausforderung von Beteiligung. Ihr solltet euch immer wieder fragen, wie viel Beteiligung bei euch gelebt wird. Hierfür ist es unerlässlich, die Meinung aller Mitglieder einzuholen. Mit dem „World Café“ stellen wir euch im Folgenden vor, wie sich über Beteiligung auf eine Weise ausgetauscht werden kann, die selbst viel Beteiligung zulässt.

🕒 DAUER:

90 bis 180 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens 15 Personen

🎯 ZIEL:

Potentiale einer kleingruppenbasierten Diskussionsmethode entdecken; sich bewusst machen, wie weit der Anspruch der Beteiligung in eurem Verband umgesetzt ist.

✂️ MATERIAL:

Tische mit Stühlen (je einen für fünf Personen), große Papierbögen, mittelgroße Poster, Filzstifte (mindestens 2/3 der Teilnehmenden), Getränke & Knabbersachen

📖 QUELLE:

The World Café 2002;

Deutscher Bundesjugendring 2009 & Nissen 2011

ALLGEMEINE INFOS ZUR METHODE DES „WORLD CAFÉ“

Grundidee des „World Cafés“ ist, dass ein Thema anhand verschiedener Fragen an unterschiedlichen Tischen diskutiert wird. Damit sich die Diskussion nicht erschöpft und möglichst viele Fragen diskutiert werden können, gibt es mehrere Runden, zwischen denen die Teilnehmenden ihren Tisch wechseln. Die Gespräche der verschiedenen Runden werden durch „Gastgeberinnen“ verknüpft. Wenn ihr nicht für jeden Tisch feste „Gastgeber“ zur Verfügung habt, können diese auch spontan bestimmt werden. Nach jeder Runde wird dann am Tisch abgeklärt, wer noch eine weitere Runde als „Gastgeber“ am Tisch bleibt.

Zur Vorbereitung verteilt ihr mehrere Tische für jeweils ca. fünf Personen im Raum. Ihre Anzahl hängt von den zu diskutierenden Themen oder Fragen ab, denn an jedem Tisch wird ein anderer Aspekt des Themas anhand einer oder mehrerer Fragen behandelt. Die Fragen, die auch mit provokanten Aussagen verknüpft sein können, sollten verschiedene Seiten des Themas beleuchten und miteinander in Zusammenhang stehen. Diese notiert ihr auf kleinen Pappaufstellern oder A5-Plakaten, die erst einmal umgedreht zu den großen Papierbögen auf den Tischen kommen. Jeweils legt ihr außerdem mindestens drei Filzstifte in verschiedenen Farben bereit.

Bevor es losgeht, könnt ihr entweder Gruppen einteilen, indem ihr z.B. verschiedenfarbige Namensschilder verteilt, die jeweils zur Farbe der Fragenkärtchen passen. Alternativ könnt ihr die Teilnehmer bitten, sich selbst auf die Tische zu verteilen, auf denen die Fragen dann schon offen liegen. In diesem Fall müsst ihr allerdings Acht geben, dass weiterhin nur ca. fünf Personen an einem Tisch sitzen. Denn ab fünf Personen wird es zunehmend unwahrscheinlich, dass sich auch wirklich alle umfassend einbringen können.

Am Anfang erklärt die Moderation vor der Gesamtgruppe, wie das „World Café“ abläuft und anhand welcher Fragen das vorgesehene Thema besprochen wird. Mit einem Signal, z.B. durch das Läuten einer Glocke, eröffnet dann die Moderation die erste Runde. Nach mindestens 15 und maximal 30 Minuten läutet sie erneut, um den ersten Tischwechsel anzukündigen. Bis auf die „Gastgeber“ suchen sich alle Teilnehmenden einen neuen Tisch. Die Tischgruppen wechseln dabei nicht gemeinsam, sondern verstreuen sich komplett. Die „Gastgeberinnen“ sind dann dafür zuständig, zu Beginn der neuen Runde den Stand der Diskussion der vorigen Runde vorzustellen. Dadurch können die Gespräche direkt an den Erkenntnissen von vorher anknüpfen, statt dass nochmal komplett von vorne begonnen wird.

Das Weiterdiskutieren wird auch dadurch ermöglicht, dass alle dazu angehalten sind, ihre Ideen und Äußerungen auf den Papierbögen zu vermerken. Dort sollte dann kein striktes Protokoll entstehen, sondern eine große Ideenskizze, an der alle mitwirken. Dabei werden auch gegensätzliche Positionen und mögliche Verständigungen sichtbar.

In der Regel sollten an einem Tisch alle gemeinsam darauf achten, dass alle in gleicher Weise zu Wort kommen. Hierfür kann den „Gastgeberinnen“ auch eine Moderationsverantwortung gegeben werden. Dies ist besonders zu empfehlen, wenn ihr ein World Café mit Politikerinnen oder anderen Gästen veranstaltet.

Am Ende der letzten Runde solltet ihr fünf bis zehn Minuten dafür vorsehen, dass alle Tische ihre drei bis fünf Kernpunkte auf ein separates Poster schreiben. Dieses dient als Unterstützung für die gemeinsame Vorstellung der Ergebnisse im Plenum, mit der das „World Café“ endet.

Für ein noch besseres Verständnis lohnt es sich, auch einen Blick auf die Leitlinien der Methode zu werfen.

→ www.theworldcafe.com/translations/Germancafetogo.pdf

HINWEISE FÜR EIN MÖGLICHES WORLD CAFÉ: „WIE STEHT'S UM DIE BETEILIGUNG?“

Ihr richtet fünf Tische mit den aufgeführten Themen/ Leitfragen (siehe Online-Material) ein. Bei weniger als 15 Teilnehmenden solltet ihr die Tischanzahl verkleinern, damit jeweils mindestens drei Personen an einem Tisch sitzen. Falls ihr eine besonders große Gruppe seid (mehr als 30 Leute), empfiehlt es sich, noch einen weiteren Tisch mit einer weiteren Frage einzurichten.

Für jede Runde solltet ihr 15 bis 20 Minuten einplanen. Je nachdem, wie viel Zeit ihr zur Verfügung habt, könnt ihr einen Besuch an allen Tischen (1:30 h) oder nur an dreien vorsehen (0:50 h). Im Anschluss daran können die Ergebnisse noch in der Großgruppe besprochen werden: Was gelingt in eurem Verband in Hinblick auf die verschiedenen Aspekte von Beteiligung besonders gut? Wo seht ihr den größten Handlungsbedarf? Diese Reflexion kann sehr gut mit dem Baustein Open-Space Konferenz fortgeführt werden, in dem ihr euch mit konkreten Handlungsmöglichkeiten zur Stärkung von Beteiligung auseinandersetzen könnt.

Abschließend solltet ihr die Methode des „World Cafés“ noch kurz in der Gruppe besprechen: Was sind die Stärken und Potentiale? Was kann sie nicht leisten? Worauf sollte bei der Durchführung besonders geachtet werden?

OPEN-SPACE KONFERENZ „BETEILIGUNG STÄRKEN“

Mitgliederversammlungen sollten eine zentrale Möglichkeit zur Beteiligung im Verband sein. Doch vielleicht habt ihr auch schon einmal die Erfahrung gemacht, dass letztendlich nur wenige Leute sich einbringen können und der Großteil der Mitglieder die Versammlung einfach „über sich ergehen“ lässt. Vielleicht kennt ihr das z. B. aus eurem „Erwachsenen-Verband“. Das geht anders. Denn es gibt besonders mit der Open-Space Konferenz die Möglichkeit, dass viele Menschen zugleich die Themen diskutieren, die ihnen auf den Nägeln brennen. Mit diesem Baustein laden wir euch ein, mit Hilfe der Open-Space Methode an konkreten Ideen zu arbeiten, wie ihr bei euch im Verband „Beteiligung stärken“ könnt.

🕒 DAUER:

Zwei bis drei Stunden

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens zehn Personen

🎯 ZIEL:

Potentiale einer auf Selbstorganisation und hoher Beteiligung basierenden Konferenz entdecken; konkrete Handlungsmöglichkeiten zur Stärkung von Beteiligung in eurem Verband entwerfen.

🏠 RAUM:

Mehrere Räume und / oder Ecken, in denen Gruppen parallel arbeiten können

📌 MATERIAL:

Pinnwand, Moderationsmaterial

📖 QUELLE:

zur Bonsel, Matthias

GENERELLER ABLAUF EINER OPEN-SPACE KONFERENZ:

Jede Open-Space Konferenz bezieht sich zunächst einmal auf ein bestimmtes Leitthema, welches so groß angelegt ist, dass genügend „Raum“ für Ideen und Untergruppen bleibt. Sobald das Leitthema abgesteckt wurde, ist es jedem Teilnehmer freigestellt, eine Arbeitsgruppe zu einem bestimmten Thema einzubereitern. Um die Aufteilung der Arbeitsgruppen sinnvoll zu strukturieren, werden den verschiedenen Räumen bzw. Ecken, in denen sich Kleingruppen zusammenfinden, entweder Symbole oder Zahlen zugeordnet. Damit jeder Teilnehmer den Überblick darüber behalten kann, wo sich welche Gruppe zusammenfindet, wird eine für alle gut sichtbare Übersichtstafel angebracht.

Sie wird von den Teilnehmenden und Organisatorinnen der Konferenz auf dem aktuellen Stand gehalten. Wichtig für den erfolgreichen Verlauf einer solchen Open-Space Konferenz sind ein Gesetz und vier Prinzipien.

„Das Gesetz der zwei Füße“ besagt, dass jeder nur so lange in einer Arbeitsgruppe bleiben soll, solange er dort einen Beitrag leisten und / oder etwas lernen kann. Es ist nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht, die Arbeitsgruppe zu wechseln. Für das „Gesetz der zwei Füße“ ist es unerlässlich, dass ihr die Übersichtstafel stets aktuell haltet!

Die vier Prinzipien lauten:

1. Die, die da sind, sind genau die Richtigen.
2. Was auch geschehen mag – es ist das einzige, was geschehen kann.
3. Wann immer es beginnt, es ist die richtige Zeit.
4. Vorbei ist vorbei.

Die Kleingruppen organisieren sich bei der Bearbeitung ihres Themas selbst. Vorgegeben ist nur der Zeitpunkt, an dem alle Gruppen wieder im Plenum zusammenkommen. Hier werden die Ergebnisse der Arbeitsgruppen vorgestellt und ggf. noch kurz durch die anderen kommentiert.

Mit der Vergabe von sogenannten „Themenpatenschaften“ sowie dem Aushändigen von gebundenen Gruppenprotokollen wird gewährleistet, dass die aufgeworfenen Fragen und Ideen auch über die Zeit der Konferenz hinaus im Auge behalten werden.

Als Organisator der Konferenz besteht die Hauptaufgabe somit darin, den „Raum zur Verfügung zu stellen“. Ein direkter Eingriff in den Verlauf der Konferenz sollte, wenn möglich, nicht stattfinden, um dem natürlichen Fluss der Gruppenarbeitsprozesse freien Lauf zu lassen.

MÖGLICHER ABLAUF IM ZUGE EINER JULEICA-SCHULUNG:

Ihr beruft eine (fiktive) Open-Space Konferenz, z.B. unter dem Titel „Beteiligung stärken“, ein. Dazu wird von Seiten des Organisationsteams – das solltet ihr als Gruppenleiter übernehmen – zunächst ein kurzer Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten der Beteiligung bei Diskussions- und Entscheidungsprozessen im Verband gegeben. Dies geschieht beispielsweise durch eine kurze Einführung via Power-Point und das Aushändigen von Fact-Sheets. Sie sollen eine

Anregung sein, zu der noch viele weitere Ideen im Rahmen des Open-Space entworfen werden können. Wichtig ist, dass sie möglichst konkret werden und dadurch über eure Schulung hinaus wirken.

Nach dieser allgemeinen Einführung sammelt ihr auf Moderationskarten Situationen aus der Verbandsarbeit oder auch Beteiligungsmethoden, zu denen ihr gerne im Rahmen der Open-Space Methode arbeiten würdet: „mehr oder einladendere Diskussionsmöglichkeiten in der Mitgliederversammlung“, „bei Versammlungen reden meistens nur die Jungs“ oder „ein World Café zum Thema ‚Ehrenamt im Zeitalter der Ganztagschule‘ organisieren“.

Danach beginnt die Selbstorganisation. Denn jetzt gilt es, sich ein Thema und mögliche Mitstreiterinnen dafür zu suchen. Die Karte(n), die ihr in eurer Arbeitsgruppe behandeln möchtet, pinnt ihr auf die Übersichtstafel mit den Symbolen. Sie verweisen darauf, in welcher Ecke oder welchem Raum ihr euch besprecht, da diese/r ebenfalls mit dem Symbol markiert ist. Falls die Räume weitläufig verteilt sind, sollte die Übersichtstafel durch einen Raumplan ergänzt werden. Wenn sich im Zuge der Aufteilung weitere Ideen ergeben oder ein Aspekt in zwei Gruppen behandelt werden soll, nehmt ihr weitere Themenkarten hinzu. Wie sehr ihr den Prozess der Gruppenaufteilung durch eine Moderation begleiten solltet, hängt von der Dynamik eurer Gruppe ab.

Ihr könnt auch spontan weitere Räume und damit Symbole hinzunehmen, falls sich mehr Arbeitsgruppen ergeben, als gedacht. Achtet aber darauf, dass niemand alleine bleibt und sich ebenfalls die Gruppe nicht nur in ganz kleine oder ganz große Gruppen aufteilt. Denn je größer die Gruppe ist, desto geringer werden die Beteiligungschancen für alle in der jeweiligen Gruppe.

Im Zuge der Juleica-Schulung ist eine zeitliche Beschränkung der Gruppenarbeit auf zwei Stunden sinnvoll, um dann anschließend noch genügend Raum für die Vorstellung und Diskussion der Gruppenergebnisse zu lassen.

Abschließend solltet ihr außerdem noch kurz die gerade erlebte Methode der Open-Space Konferenz durchsprechen: Was hat euch gut gefallen? Was hat euch Schwierigkeiten bereitet? Wie könnte die Methode für euch noch angepasst werden?

E-PARTIZIPATION – BETEILIGUNG IM INTERNET

Die Weiten des Internets sind für Jugendliche wahrlich kein Neuland mehr. Ihr bewegt euch im Web genauso selbstverständlich fort wie im sonstigen Alltag. Diesen Aspekt haben mittlerweile auch Politik und Verbände für sich entdeckt, was zu einer verstärkten Thematisierung von Online-Beteiligungsformen führte. Durch das Internet entstehen auch oder insbesondere für euch neue Möglichkeiten der Mitgestaltung sowie der politischen Willensbildung, die es zu nutzen gilt.

Was ist E-Partizipation eigentlich?

Partizipation bedeutet Teilhaben, Mitmachen, sich Engagieren und Aktivwerden. Dies beinhaltet, dass Bürgerinnen und Bürger sich aktiv an öffentlichen Entscheidungsprozessen auf verschiedenen Ebenen beteiligen und sich einbringen, d. h. auf lokaler, regionaler, nationaler oder europäischer Ebene. Im Falle von E-Partizipation erfolgen das Engagement und die Beteiligung an Entscheidungsprozessen in elektronischer Form durch die Nutzung von Online-Informationsangeboten und internetbasierter Technologie. Wenn wir von E-Partizipation sprechen, liegt dem ein sehr weites Verständnis von Beteiligung an politischen Prozessen zugrunde – es geht um die zahlreichen Aspekte des alltäglichen Lebens, in denen junge Menschen von den politischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen beeinflusst werden. Daher ist E-Partizipation im Grunde genommen interaktive Online-Politikgestaltung oder auch „Mitmachpolitik“ im Internet.

Ypart

Die Internet-Plattform **Ypart** dient Jugendlichen insbesondere dazu, gemeinsam Themen zu diskutieren, Projekte zu starten sowie Ideen zu entwickeln. Die Plattform wurde im Zuge des Projekts **youthpart** initiiert und wurde im weiteren Verlauf speziell auf kommunaler Ebene getestet. Die Plattform bietet viel Raum für unterschiedliche Beteiligungsverfahren, die in der Verbandsarbeit von Bedeutung sind: Konsultation und Mitbestimmung, offene Themenfindung, Haushaltsplanung, offene Dialogverfahren und Anträge, gemeinsames Erstellen von Texten. Sie kann von jeder Institution bzw. Organisation genutzt werden, die an einer stärkeren Beteiligung von Jugendlichen interessiert ist, z. B. von Jugendringen, Jugendverbänden, Jugendvereinen,

eparttool

Das **eparttool** ist ein von Jugendringen und -verbänden genutztes Werkzeug, welches insbesondere eine transparente Möglichkeit für die Dokumentation von Reaktionen und Wirkung der Jugendbeteiligung liefert. Jugendliche können somit direkt etwas über die Wirkung ihrer Mitwirkung erfahren. Das im Rahmen der Bundesjugendring-Projekte **Ichmache>politik** und **Strukturierter Dialog** geschaffene Konsultationstool kann u. a. dabei helfen, Ergebnisse, welche im Zuge dezentraler Meinungsbildungsprozesse entstanden sind, zu sammeln. Als Open-Source-Lizenz ist es schnell und frei verfügbar und kann dabei helfen, Beteiligungsmöglichkeiten in eurem Verband zu erweitern.

Mögliche Diskussionsfragen im Zuge einer Juleica Schulung:

- Welche Stärken bzw. Schwächen haben Online-Beteiligungsmethoden eurer Meinung nach?
- Für welche Fälle bzw. Zusammenhänge erscheint euch eine Online-Beteiligung in eurem Verband sinnvoll?
- Auf welche Weise und über welche aktuellen Themen und Prozesse ließe sich eine Online-Beteiligung in eurem Verband anstoßen?

5 IN ZUKUNFT MIT UNS: BETEILIGUNG IN DER KOMMUNE



Wenn es um Politik geht, steht oft eine Frage im Mittelpunkt: Was hat das alles mit mir zu tun? Oft können wir nicht einschätzen, was es überhaupt bedeutet, „sich politisch zu beteiligen“ oder gar „politisch zu sein“. Doch im Grunde geht es darum, dass Gruppen ihre gemeinsamen Angelegenheiten regeln. In eurem Verband lebt ihr hierfür wahrscheinlich schon einige demokratische Grundprinzipien. Entscheidungen werden nicht einfach vom Vorstand getroffen, sondern es wird versucht, alle Mitglieder und Aktiven einzubinden. Probleme werden gemeinsam diskutiert und gelöst. Doch wie könnt ihr mit eurem Verband oder eurer Gruppe auch Einfluss auf die „Politik außerhalb eures Verbands“ nehmen?

UNSERE BOTSCHAFTEN

EURE MEINUNG IST WICHTIG!

Die Gemeindeordnungen in einigen Bundesländern besagen, dass ihr bei Planungen und Vorhaben, die eure Interessen berühren, angemessen beteiligt werden müsst. Auch in Baden-Württemberg gibt es aktuell eine Gesetzesinitiative, die dies in der Gemeindeordnung festlegen möchte. Jedenfalls könnt ihr einfordern, dass eure Meinungen gehört und ernst genommen werden. Eure Meinung ist also nicht nur wichtig, sondern auch gefragt! Die Bedeutung von Meinungsbildung und -artikulation für politische Prozesse solltet ihr nicht unterschätzen. Ihr solltet euch Zeit nehmen, um euch eine Meinung zu bilden und diese überzeugend mit Argumenten zu untermauern. Dafür solltet ihr auch Prioritäten setzen können, damit ihr bei euren wichtigsten Themen wirklich etwas erreicht.

IHR KÖNNT BETEILIGUNG ERLEBEN!

Macht euch eure Interessen bewusst, damit ihr den Kommunalpolitikerinnen eure Meinung so vermitteln könnt, dass sie diese nicht nur auf einer Sachebene, sondern auch emotional verstehen. Gerade in der Lokalpolitik wird vieles entschieden, was direkten Einfluss auf euren Verband und eure Lebenswelt hat. Es werden Fragen aufgeworfen, die ganz konkret euren Alltag berühren: Welche Freiräume gibt es, wo ihr euch treffen oder etwas unternehmen könnt? Habt ihr ein gutes Nahverkehrsangebot, um unkompliziert zum nächsten See zu kommen? Braucht ihr einen Skaterpark oder reicht ein neuer Kicker im Jugendtreff? Welche Räumlichkeiten gibt es für euren Verband und eure Jugendgruppe? Selbst eine mögliche Erneuerung eurer Schule hängt von einer lokalen Entscheidung ab.

Mit eurer Gruppe oder eurem Verband könnt ihr Veränderungen hierzu anstoßen. Beteiligung in der Kommune heißt also, dass ihr euch aktiv als Macherinnen und Macher von Politik in Angelegenheiten einmischt, die euch etwas angehen. Ihr könnt Beteiligung direkt vor Ort erleben und so eure eigene Lebenswelt mitgestalten.

KOMMUNALE POLITIK – EUER SPIELFELD!

70 Prozent aller Kinder und Jugendlichen in Deutschland sind Mitglied eines Verbands oder einer Jugendgruppe. Damit übernehmen euer Verband und eure Jugendgruppe eine wichtige Rolle bei der Interessensvertretung von Kindern und Jugendlichen gegenüber der Politik. Nutzt deshalb eure Verbände und deren Zusammenschlüsse, die Jugendringe, um euch auf den verschiedenen politischen Ebenen Gehör zu verschaffen.

Besonders die kommunale Politik sollte dabei euer Spielfeld sein. Werdet von der Auswechselspielerin zur Spielmacherin, um Veränderungen, die euch unmittelbar zu Gute kommen, anzustoßen. Genau hierfür könnt ihr im Laufe des folgenden Themenbereichs Aufgaben und Strukturen der Kommunalpolitik sowie deren wichtigste Entscheidungsträgerinnen kennenlernen. Auf diese Weise macht ihr euch vertraut mit den Rahmenbedingungen für Beteiligung in der Kommune. So wisst ihr, mit was und mit wem ihr es zu tun habt.

EURE STIMME! EUER VERBAND!

Euer Verband nimmt in der Gesellschaft eine wichtige Rolle ein und mischt in eurem Namen politisch mit. Dabei kann es um allgemeine politische Forderungen gehen, z. B. bei den Umweltverbänden oder den Gewerkschaften. Es kann aber auch um ein ganz konkretes Bedürfnis eines Verbands gehen – z. B. wenn dein Sportverein weniger Miete für das Sportgelände an die Stadt bezahlen will. Ohne zu wissen, was ihr wollt, könnt ihr allerdings schwer für etwas einstehen. Aber was heißt es genau, sich eine Meinung zu bilden? Wenn ihr euch im Rahmen eurer Gruppe mit eurem Verband und seiner kommunalpolitischen Bedeutung auseinandersetzt, könnt ihr eure eigenen Standpunkte zu einem gewissen Thema schärfen. Genau darauf zielt dieser Baustein ab, der außerdem Interesse wecken soll, um weiter mitzumischen.

🕒 DAUER:

30 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens sechs Personen

🎯 ZIEL:

Spielerischer Einstieg in das Thema, Auseinandersetzung mit der eigenen Position und dem eigenen Entscheidungsverhalten.

🏠 RAUM:

Freigeräumter Gruppenraum

✍️ MATERIAL:

Kopiervorlage mit Positionen; evtl. Plakate und Stifte

📖 QUELLE:

Angelehnt an Bundeszentrale für politische Bildung 2013

ABLAUF:

In die Mitte des Raumes wird die Kopiervorlage (siehe Online-Material) mit den vier unterschiedlichen Positionen gelegt. Jeweils eine Ecke des Raumes wird für eine Position bestimmt. Die Positionen werden dann laut vorgetragen. Die Teilnehmenden sollen sich anschließend in die Ecke des Raumes stellen, welche am ehesten ihrer eigenen Meinung entspricht.

VARIANTE ZUM THEMA

„JUGENDVERBÄNDE IN DER KOMMUNALEN POLITIK“

Die Lokalpolitikerinnen eurer Kommune entscheiden, wie viel Geld jährlich für die Jugendarbeit ausgegeben wird. Auch die Zuschussanträge eures Verbands werden in den Verwaltungsausschüssen der Kommune behandelt. Wenn es bei euch ein eigenes Gremium zur Interessensvertretung für Kinder und Jugendliche gibt – z. B. einen Jugendgemeinderat – könntet ihr euch mit euren Wünschen an dieses oder auch direkt an den Gemeinderat wenden. Vielleicht ist das auch gar nicht notwendig, weil das Geld für die Aktionen eurer Gruppe bisher immer gereicht hat. Doch nicht nur in Bezug auf die Mittelvergabe stellt sich deshalb die folgende Frage:

Soll ein Jugendverband in der kommunalen Politik mitmischen?

Lest die Antworten auf diese Fragen (siehe Online-Material) vor der Gruppe laut vor. Dann überlegt ihr, welche der vier Personen am ehesten eure eigene Meinung vertritt.

Um eine Auseinandersetzung der einzelnen Positionen zu ermöglichen, könnt ihr eine geleitete Diskussion führen. Die Vertreter jeder Position bleiben jeweils in den Ecken und bereiten sich mit Plakaten auf die Diskussion vor. Anschließend trägt jeweils eine Person pro Gruppe ihre begründete Meinung vor. Um widerstreitende Positionen klar herauszuarbeiten, kann die Spielleitung auch selbst für eine entgegengesetzte Position argumentieren. Versucht als Spielleitung, die Positionen pro Kommunalpolitik zu stärken (Argumente hierfür findet ihr in Kapitel 1 und auf S. 48).

Im Anschluss an diese Debatte könnt ihr z. B. über die verschiedenen Möglichkeiten zur Beteiligung in der Kommune sprechen (siehe Baustein „Beteiligungsformen dies- und jenseits der Kommune“ auf S. 54).

PRIORITÄTEN, PRIORITÄTEN, PRIORITÄTEN

Kommunalpolitik ist zwar kein Wunschkonzert – dennoch könnt ihr Veränderungen, die ihr für wichtig haltet, erreichen. Hierfür solltet ihr euch mit Gleichgesinnten zusammenschließen. Wichtig ist, dass ihr Prioritäten festlegt und nach außen hin überzeugend auftrittet. Das folgende Prioritätenspiel kann sehr gut an den Baustein „Eure Stimme! Euer Verband“ angeknüpft werden.

🕒 DAUER:

Ca. 90 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens zehn Personen

🎯 ZIEL:

Prioritäten setzen und abstimmen können; Aufgaben einer Kommune kennenlernen und somit befähigt werden, den eigenen Handlungsspielraum zu erkennen.

📄 MATERIAL:

Arbeitsblätter

📖 QUELLE:

In Anlehnung an Robby Geyer,
Landeszentrale für politische Bildung BW

ABLAUF:

1. Auf Arbeitsblatt 1 (siehe Online-Material) geht es darum, eine persönliche Prioritätenliste für Aufgaben der Kommunalpolitik zu erstellen. Teilt Arbeitsblatt eins an alle aus und bearbeitet es eigenständig (🕒 **mindestens 20 Minuten**).
2. Es werden Gruppen mit ca. fünf Personen gebildet und Arbeitsblatt 2 ausgeteilt, auf dem gemeinsame Prioritäten gefunden werden sollen. Die Gruppen bearbeiten Arbeitsblatt zwei eigenständig (🕒 **mindestens 30 Minuten**).
3. Anschließend stellen die Gruppen ihre Ranglisten vor (🕒 **mindestens 15 Minuten**).
4. Erklärt der Gruppe die Beispiele für Entscheidungsverfahren (siehe rechts). Welcher Entscheidungsregel ähnelt das Verfahren, für das sich die Gruppen jeweils entschieden haben? Warum wurde das Verfahren so gewählt? Wie haben sie sich dabei gefühlt? War es fair?

5. Vertiefung: Zurück zu den Ergebnissen von Phase vier. Überlegt in euren Kleingruppen, zu welchen dieser Themen ihr mit eurem Jugendverband bzw. eurer Gruppe aktiv werden könntet. Wie würdet ihr das Thema bei euch aufgreifen? Gibt es ansonsten noch weitere kommunalpolitische Themen bei euch, die für euren Jugendverband von Interesse sind? Stellt eure Ergebnisse in der Gruppe vor und prüft, welche Themen laut eurer Gruppe besonders gut in der Gruppen/Verbandsarbeit behandelt werden könnten.

So kommen verschiedene Gremien und Organisationen zu Ergebnissen:

- ▶ **Gemeinderat, Bundestag, etc.**
Die relative Mehrheit entscheidet: Es gewinnt, wer die meisten Stimmen erhält, selbst wenn dies weniger als die Hälfte aller Stimmen ist. In besonderen Fällen, z. B. bei einer Grundgesetzänderung, ist eine 2/3-Mehrheit nötig.
- ▶ **Europäischer Rat**
Fast immer Einstimmigkeit erforderlich, Enthaltungen zählen aber nicht dagegen.
- ▶ **Attac**
Über 90 Prozent Zustimmung, sonst arbeitet eine AG einen Konsensvorschlag aus. Wenn kein Konsens gefunden wird, kommt es zur Abstimmung mit 3/4-Mehrheit.
- ▶ **Bundesnetzwerk Kinder- und Jugendbeteiligung**
 - Erster Wahlgang: Es braucht 4/5 Ja-Stimmen und es darf keine Nein-Stimmen geben. Kommt diese Mehrheit nicht zustande, geht das Thema in eine erneute gemeinsame Beratung.
 - Zweiter Wahlgang: 4/5 Ja-Stimmen reichen aus, auch wenn es bis zu 1/5 Nein-Stimmen gibt.

Mehr zum Thema Konsensfindung im Baustein „Entscheidung im Konsens“ auf S. 32.

Im Baustein „Beteiligungsformen dies- und jenseits der Kommune“ (S. 54) findet ihr verschiedene Möglichkeiten, eure hier erarbeiteten Ideen an die Entscheidungsträgerinnen eurer Kommune heranzutragen.

FOTOSTREIFZUG

Durch Fotostreifzüge könnt ihr all die Orte sichtbar machen, an denen ihr euch wohlfühlt oder an denen ihr euch gar nicht gerne aufhaltet. So wird deutlich, was bei euch gut läuft und was sich ändern sollte. Erkundungen dieser Art bieten sich besonders für Gruppen in Jugendverbänden an. Ihr könnt damit die Aufmerksamkeit der Entscheidungsträgerinnen in eurem Ort auf eure Lebensumwelt und auf das, was ihr in ihr ändern wollt, lenken.

🕒 DAUER:

Ca. 90 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens sechs Personen

🎯 ZIEL:

Die eigene Kommune kennenlernen und als gestaltbar wahrnehmen.

📁 MATERIAL:

Stadtkarte/Ortsplan, je eine Kamera bzw. Smartphone pro Gruppe (USB-Kabel und/oder Kartenlesegerät), PC mit Internetzugang, USB-Stick, Drucker

📖 QUELLE:

In Anlehnung an den Online-Methodenkoffer der Bundeszentrale für politische Bildung

WIE LÄUFT EIN FOTOSTREIFZUG AB?

Es werden Kleingruppen mit drei bis fünf Personen gebildet. In jeder Kleingruppe muss eine (Handy-)Kamera vorhanden sein. Die Gruppen bekommen die Leitfragen ausgeteilt und ziehen los. Aufgaben und Leitfragen können sein: „Fotografiere, was dir gar nicht in deiner Gemeinde gefällt.“ „Fotografiere, was du in deiner Gemeinde ändern willst, deinen Lieblingsort usw.“.

Wichtig ist, dass es eine Abschlussrunde gibt, in der die Gruppen von ihren Erfahrungen berichten. Mit den gewonnenen Ergebnissen sollte dann weitergearbeitet werden. Recherchiert gemeinsam, wer zuständig ist für die jeweiligen Themen und nehmt Kontakt zu den kommunalen Ansprechpartnerinnen auf.

Denkbar ist auch, dass ihr mit einem oder mehreren Gemeinderäten zusammenarbeitet. Besprecht mit ihnen eure Eindrücke und die sich daraus ergebenden Forderungen. Schließt dann ggf. auch eine gemeinsame Vereinbarung über weitere Schritte ab, die von den Gemeinderätinnen unternommen werden sollen. Ein paar Monate später könnt ihr dann gemeinsam überprüfen, wie die Vereinbarung umgesetzt wurde. Näheres zu diesem auch als „Come in Contract“ bezeichneten Verfahren findet ihr auf S. 51.

VARIANTE

Für die Präsentation der Fotos kann auch mit einem großen Stadtplan gearbeitet werden, in dem die abfotografierten Orte markiert werden. Mit dem freien Kartenprogramm „Ushahidi“ (auch als App verfügbar) geht das auch digital. Hier kann der Stadtplan eurer Kommune mit Stecknadeln markiert werden, die dann mit Hilfe eines Smartphones direkt vor Ort mit euren Fotos und Kommentaren ergänzt werden können. Zur Installation des Programms wendet ihr euch am besten an eine Person aus eurem Verband, die sich mit Serverbasierten Anwendungen auskennt. Wer z. B. die Website eures Verbands betreut, findet ihr im Impressum der Seite.

WIE KÖNNT IHR DEN „FOTOSTREIFZUG“ BEI EURER JULEICA-SCHULUNG AUSPROBIEREN?

Die Kursleitung führt zu Beginn kurz in die Idee des „Fotostreifzugs“ ein: Wie läuft das ab? Was ist damit möglich?

Danach probiert ihr selbst eine Beispielvariante aus. Hierfür startet ihr ebenfalls in Kleingruppen mit den notwendigen Materialien. Zum Ausprobieren konzentriert ihr euch auf den Ort, wo eure Schulung stattfindet. Sammelt Bilder von den Ecken, die euch besonders gut gefallen, und denen, wo eurer Meinung nach etwas verändert werden müsste.

Nach maximal 30 Minuten kommt ihr wieder zusammen und druckt eine Auswahl der „Wohlfühlorte“ sowie der „Orte, die nach Veränderung rufen“ aus. Auf einem großen Packpapier, auf dem die Einrichtung und ihr Außengelände skizziert sind, markiert ihr mit Nadeln eure Orte. An die Nadeln werden Wollfäden

geknotet, um Verbindungslinien zu den Fotos zu ziehen, die ihr neben den Plan klebt. Ihr könnt für jede Gruppe oder für die verschiedenen Eindruckstypen unterschiedlich farbige Fäden benutzen. Ergänzt die Bilder mit Kommentaren und Symbolen, damit möglichst anschaulich vermittelt wird, was euch besonders gefällt oder stört. Vermerkt außerdem, welche Veränderung ihr euch für den jeweiligen Ort vorstellt. Diese könnt ihr auch mit einer gemalten Skizze oder einem arrangierten Bild andeuten.

Zum Abschluss der Einheit findet ihr euch im Plenum zusammen, um darüber zu sprechen, wie mit den Ergebnissen eines „Fotostreifzugs“ weitergearbeitet werden kann. Denn ein Beteiligungsprojekt kann nur begeistern, wenn durch die Ergebnisse auch etwas angestoßen wird. Besprecht deshalb die folgenden Punkte in der Gruppe:

- An wen könntet ihr euch mit den Ergebnissen bei euch vor Ort wenden?
- Wie sollten die Ergebnisse mit möglichen Verantwortlichen der Kommune besprochen werden? Wie kann vermieden werden, dass die Eindrücke eurer Gruppenmitglieder „klein geredet“ werden?
- Wie könnte Druck auf die verantwortlichen Personen und Stellen ausgeübt werden, damit sie tatsächlich auf eure Ergebnisse eingehen? Setzt euch hier u. a. mit den Möglichkeiten, euer Projekt öffentlich zu machen, und dem Ansatz des „Come in Contract“ (siehe rechts) auseinander.

COME IN CONTRACT

Damit eure Forderungen umgesetzt werden können, solltet ihr mit den Personen sprechen, bei denen die Entscheidung liegt. Ihr könnt zuständige Lokalpolitikerinnen dazu anregen, einen Vertrag mit euch zu unterschreiben, in dem festgehalten wird, was wie und bis wann umgesetzt werden soll. Dadurch erhält die Unterredung einen bindenden Charakter und es kann überprüft werden, was eingehalten worden ist und wo nachgebessert werden muss.

🎯 ZIEL:

Verbindlichkeit schaffen durch Unterzeichnung eines „Contract“, also eines „Vertrags“.

📖 QUELLE:

Angelehnt an das „Projekt P“ der BpB und des DBJR

ABLAUF:

Wichtig ist es, Themen festzulegen. Anlass dafür kann der Fotostreifzug in der Kommune sein. Zusätzlich könnt ihr euch Fragen stellen wie: „Worum geht es uns?“, „Welche Themen stehen bei uns auf der Tagesordnung?“ Als nächstes solltet ihr klären, welche Ansprechpersonen es für euer Anliegen gibt. Wer soll kontaktiert werden? Habt ihr eine geeignete Ansprechperson gefunden und ist diese bereit mit euch zu verhandeln, ist es wichtig, euer Gespräch gut vorzubereiten. Welcher Zweck dieses Zusammenkommens mit der Lokalpolitikerin wird verfolgt? Wollt ihr auf Missstände aufmerksam machen oder geht es schon darum, konkrete politische Forderungen anzubringen und zu einer Vereinbarung zu kommen? Am Ende der Verhandlungen sollte ein Dokument aufgesetzt werden, welches ein Vertreter eurer Gruppe und der Politiker unterzeichnet.

Interessant kann es außerdem sein, im Voraus die Presse mit euren Ideen zu kontaktieren und beispielsweise durch Aktionen in der Stadt, z. B. mit einem Stand in der Fußgängerzone, auf euer Anliegen aufmerksam zu machen. So könnte man die anschließende Vertragsunterzeichnung zu einem großen feierlichen Akt machen. Das macht Spaß und fördert vor allem die Verbindlichkeit.

Eine vom DBJR erstellte Schritt-für-Schritt-Anleitung könnt ihr noch auf den Seiten der KSJ finden:

→ www.ksj.de/frauen/glamgirl/pdf/kontakt_politik.pdf

PLANSPIEL TEUPIN

Was kann nun ein einzelner Verband tun, um sich politisch einzubringen? Im Planspiel „Teupin“ erlebt ihr, wie Jugendverbände und Jugendinitiativen Einfluss auf die Lokalpolitik nehmen können. Ihr sammelt Projektideen, entwickelt Strategien, um kommunalpolitische Vertreterinnen zu überzeugen und schlagt somit eine Brücke zwischen eurem Verband und eurer Kommune. Mit den im Rahmen des Planspiels entwickelten Ideen kann noch weitergearbeitet werden, um damit an eure „realen“ Kommunalpolitikerinnen heranzutreten.

🕒 DAUER:

3 bis 6 Stunden

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens 15 Personen

🏠 RAUM:

Ein bis drei Räume. Mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz haben.

📎 MATERIAL:

Beamer, Laptop, Flipchart-Papier, Stifte, Würfel, Namensschilder. Smartphones können für Recherchezwecke benutzt werden. Optional: für die Pressegruppe eine Kamera mit Videofunktion und Mikrofon, PC-Lautsprecher plus Anschlusskabel

📄 QUELLE:

Landesjugendring Brandenburg 2013

WIE WIRD GESPIELT

In der Stadtverordnetenversammlung verhandeln die Teupiner Fraktionen über sinnvolle Kriterien zur Jugendförderung und über die Gründung eines Jugendbeirates. Währenddessen entwickeln die Teupiner Vereine und Verbände Projektideen. Sie erarbeiten daraus Anträge, die sie in der Stadtverordnetenversammlung vorstellen – denn bereits im Vorfeld hat die Gemeinde beschlossen, 5.000 Euro für ein Jugendprojekt zur Verfügung zu stellen. Die Lokalpresse bildet die dritte Spielgruppe. Sie führt Interviews und berichtet in Nachrichtensendungen über das Spielgeschehen.

Während des Spiels treffen sich diese drei Gruppen in verschiedenen Situationen: In informellen Gesprächen, einer Präsentation der Projekte im Rathaus und zu den Ausstrahlungen der Nachrichtensendungen. Während dieser Treffen müssen alle Seiten Überzeugungsarbeit leisten, denn am Ende entscheidet der Gemeinderat in einer öffentlichen Sitzung darüber, welches Projekt den Zuschlag über 5.000 Euro erhält.

Alle Materialien und eine Schritt für Schritt-Anleitung findet ihr hier:

→ www.machs-ab-16.de/sites/default/files/content/files/01_spielbeschreibung_und_uebersicht.pdf

WAS IN DIESEM SPIEL PASSIERT

Ort des Geschehens ist Teupin, eine kleine Stadt in Brandenburg. Politik und Jugendverbände arbeiten zunächst getrennt: auf der einen Seite in der Stadtverordnetenversammlung (politische Ebene), auf der anderen innerhalb lokaler Verbände (Verbandsebene). Im Planspiel haben die Verbände das Ziel, von der Stadtverordnetenversammlung Geld für ein Projekt bewilligt zu bekommen.

- Das Planspiel „Teupin“ wurde vom Landesjugendring Brandenburg entwickelt. Einige Begriffe sind in Brandenburg etwas anders, z. B. heißt der Gemeinderat dort Stadtverordnetenversammlung. Das Spiel funktioniert aber auch in Baden-Württemberg. An die kleinen Unterschiede habt ihr euch schnell gewöhnt.

BETEILIGUNGSFORMEN DIES- UND JENSEITS DER KOMMUNE

Die Kommune ist euer Spielfeld. Das bedeutet, ihr könnt eine aktive Rolle spielen, wenn es darum geht, bei euch betreffenden Entscheidungen mitzubestimmen. Es gibt verschiedene Formen, wie ihr euch als Gruppe und Verband in die Kommunalpolitik einbringen könnt. Einige Möglichkeiten bestehen vielleicht schon heute bei euch! Es macht Sinn, sich dahingehend einmal schlau zu machen. Falls es allerdings noch keine Möglichkeit bei euch geben sollte, ist das auch gar kein Problem. Ihr habt immer die Chance eine Beteiligungsform, die euch besonders gefällt, in eurer Kommune anzustoßen!

Generell wird zwischen vier Grundformen der Beteiligung unterschieden, die Übergänge zwischen den Formen sind allerdings fließend.

- ▶ **Alltagsformen**, hier geht es um alle Themen, die euch in eurem Verbandsalltag tagtäglich beschäftigen. Beteiligung im Alltag könnt ihr an vielen Punkten jederzeit erleben.
- ▶ **Repräsentative Beteiligungsformen**, zum Beispiel Jugendgemeinderäte, zeichnen sich durch die Wahl von Vertreterinnen für eure Interessen aus. Die Mitspracherechte sind durch eine Satzung oder Geschäftsordnung festgelegt.
- ▶ **Offene Beteiligungsformen**, zum Beispiel Jugendkonferenzen, finden einmalig oder in gewissen Abständen statt. Alle Jugendlichen können sich einbringen, es gibt keine Wahl.
- ▶ **Projektorientierte Beteiligungsformen**, zum Beispiel Zukunftswerkstätten, finden in einem überschaubaren Zeitraum statt und stehen allen Interessierten offen. Sie haben ein klares Thema und ein definiertes Ende.

- ▶ Ihr wollt genauer wissen, welche Formen der Jugendbeteiligung es in der Kommune gibt? Das Projekt „In Zukunft mit UNS!“ hat hierzu einiges gesammelt. Die Broschüre „Jugendbeteiligung in der Kommune“ kann beim Landesjugendring bestellt oder hier heruntergeladen werden: www.beteiligungslotse.de/inzukunft-mituns

🕒 DAUER:

Ca. 90 Minuten

👥 GRUPPENGROSSE:

Mindestens sechs Personen

🎯 ZIEL:

Aktiv Beteiligungsformen kennenlernen und die Vor- und Nachteile diskutieren.

📄 MATERIAL:

Arbeitsblätter aus dem Online-Material

📖 QUELLE:

Nach Nissen 2011

ABLAUF:

Du kennst bestimmt das Spiel „**Flaschendreher**“. Alle bilden einen Sitzkreis, bei größeren Gruppen werden mehrere Sitzkreise gebildet, die einzeln spielen. In der Mitte liegen eine leere Flasche und vier Kartenstapel der jeweiligen Beteiligungsformen. Die Karten findet ihr in unseren Online-Materialien. Die Flasche wird nun reihum gedreht. Die Jüngste beginnt. Derjenige, auf den der Flaschenhals zeigt, zieht eine Karte aus einem beliebigen Stapel, liest seinen Inhalt laut vor und beginnt mit seiner eigenen Einschätzung zu der Beteiligungsform. **Achtung:** Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Die anderen aus der Runde sind eingeladen, mitzudiskutieren.

Beispielfragen, zu denen ihr diskutieren könnt:

- Kennst du die Form?
- Was ist damit gemeint?
- Was stellst du dir darunter vor?
- Welche Vorteile, welche Nachteile hat meiner Meinung nach diese Form?
- Findest du es gut, mit eurer Gruppe oder mit eurem Verband an der jeweiligen Form „anzudocken“ oder sie anzuregen, falls sie noch nicht besteht?

ZWISCHENBESPRECHUNG IM PLENUM

(🕒 nach ca. 45 Minuten)

- Welche dieser Beteiligungsformen kennt ihr von euch vor Ort? (soweit nicht schon besprochen)
- Welche Vor- bzw. Nachteile sind euch besonders aufgefallen?
- Wie könnt ihr mit eurer Gruppen- und Verbandsarbeit an diesen Beteiligungsformen anknüpfen?

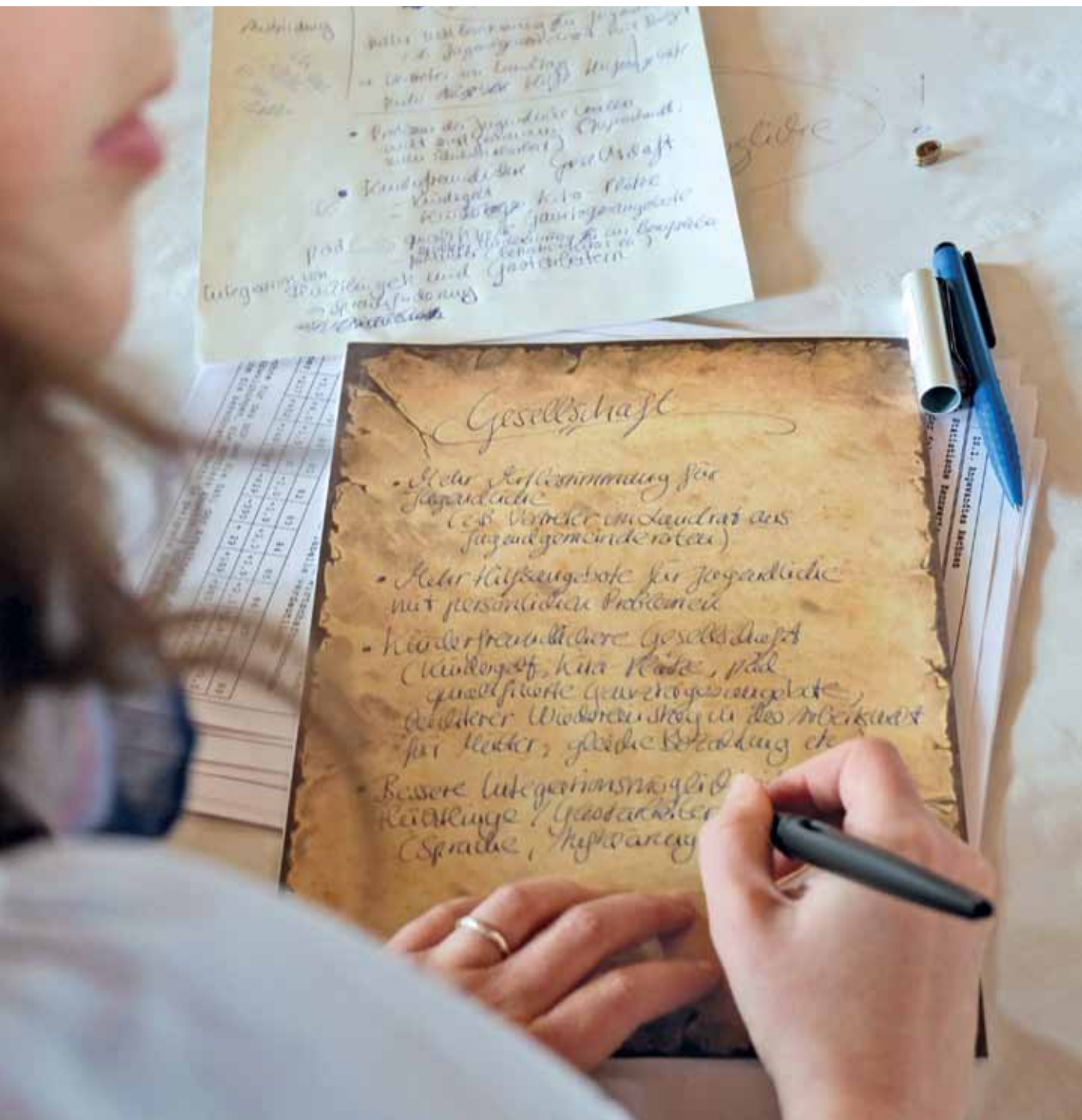
WEITERFÜHRUNG MIT OPEN-SPACE

Für ein tieferes Eintauchen in die verschiedenen Beteiligungsformen bietet sich die Open-Space Technik an (siehe den Baustein dazu auf S. 44). Dabei sucht ihr euch mit einer Kleingruppe eine Beteiligungsform aus, zu der ihr gerne mit eurer Gruppe oder dem gesamten Verband aktiv werden wollt. Dann wird sich in allen Kleingruppen überlegt, wie die jeweilige Beteiligungsmethode verwirklicht bzw. wie an sie angedockt werden kann: Welche Schritte sind zu ergreifen? Steht ein bestimmtes Thema im Mittelpunkt?

- Bei den repräsentativen und offenen Formen sollte es allein um das Andocken an bestehende Formen dieser Art gehen. Wenn es noch nichts Bestehendes gibt, sollte eher zu einer projektorientierten Form gearbeitet werden.
- Wenn es um eine projektorientierte Beteiligungsidee geht, sollte sich auch über die Weiterarbeit mit den Ergebnissen Gedanken gemacht werden.

Möglicherweise könnt ihr euch ja im Rahmen der Schulung auf ein bestimmtes Projekt in eurem Verband einigen, das ihr dann im Nachgang der Schulung durchführt.

LITERATURVERZEICHNIS



Amann, Marc & Martin Müller (2010):

**Diskussionshandzeichen
non-verbale Kommunikation**

Online verfügbar unter:

www.diskussionshandzeichen.wordpress.com

Baden Württemberg Stiftung (Hrsg.) 2014:

**In Zukunft mit UNS! – Wahl ab 16. Handreichungen
für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren.**

Online verfügbar unter:

www.bwstiftung.de/buergerbeteiligung-zivilgesellschaft

www.beteiligungslotse.de/buergerbeteiligung-zivilgesellschaft/

[was-ist-beteiligung/ein-erster-ueberblick/](http://www.beteiligungslotse.de/buergerbeteiligung-zivilgesellschaft/was-ist-beteiligung/ein-erster-ueberblick/)

Bertelsmann Stiftung (Hrsg.) 2015:

Beteiligungskompass

Online verfügbar unter:

www.beteiligungskompass.org/article/show/516

(zuletzt abgerufen am 22.02.2015)

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend (Hrsg.) 2010:

**Qualitätsstandards für die Beteiligung
von Kindern und Jugendlichen**

Online verfügbar unter:

[www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/](http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/kindergerechtes-deutschland-brosch_C3_BCRe-qualit_C3_A4tsstandards.property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf)

[kindergerechtes-deutschland-brosch_C3_BCRe-qualit_C3_](http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/kindergerechtes-deutschland-brosch_C3_BCRe-qualit_C3_A4tsstandards.property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf)

[A4tsstandards.property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf](http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/kindergerechtes-deutschland-brosch_C3_BCRe-qualit_C3_A4tsstandards.property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf)

(zuletzt abgerufen am 18.02.2015)

Bundeszentrale für politische Bildung (2013):

Politikverdrossenheit? Meine Stimme! Meine Wahl!
(=HautNah, Heft 2/2013). Berlin.

Online verfügbar unter:

[www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/](http://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Hautnah_Politikerverdrossenheit.pdf)

[Hautnah_Politikerverdrossenheit.pdf](http://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Hautnah_Politikerverdrossenheit.pdf)

(zuletzt abgerufen am 22.02.2015)

Bundeszentrale für politische Bildung:

Methodenkoffer.

Pappnasen, Imaginäres Brainstorming

Online verfügbar unter:

[www.bpb.de/lernen/unterrichten/methodik-didaktik/62269/](http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/methodik-didaktik/62269/methodenkoffer-detailansicht?mid=130)

[methodenkoffer-detailansicht?mid=130](http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/methodik-didaktik/62269/methodenkoffer-detailansicht?mid=130)

(zuletzt abgerufen am 22.02.2015)

Deutscher Bundesjugendring (2009):

Jugendbeteiligung leicht gemacht

Berlin.

Harrison, Owen (2001):

**Die Erweiterung des Möglichen.
Die Entdeckung von Open-Space**

Stuttgart.

Hart, Roger (1992):

**Children's Participation.
From Tokenism to Citizenship**

Online verfügbar unter:

www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf

(zuletzt abgerufen am 18.02.2015)

Klee, Oliver (2006):

**Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erst-
semestereinführungen oder einfach so zum Spaß**

Online verfügbar unter:

www.spielereader.org/spielereader.pdf

(zuletzt abgerufen am 22.02.2015)

Landesjugendring Brandenburg (2013):

Politik mitgestalten.

Ein Planspiel zu Jugend- und Kommunalpolitik

Online verfügbar unter:

[www.machs-ab-16.de/sites/default/files/content/files/](http://www.machs-ab-16.de/sites/default/files/content/files/01_spielbeschreibung_und_uebersicht.pdf)

[01_spielbeschreibung_und_uebersicht.pdf](http://www.machs-ab-16.de/sites/default/files/content/files/01_spielbeschreibung_und_uebersicht.pdf)

(zuletzt abgerufen am 22.02.2015)

Nissen, Berit (2011):

Mit uns bestimmt!

Das Rettungsbuch für Kinder- und Jugendbeteiligung im Verbandsalltag

Online verfügbar unter:

www.thw-jugend.de/cms/uploads/media/Arbeitsheft_Partizipation_01.pdf

(zuletzt abgerufen am 18.02.2015)

Odierna, Simone & Fritz Letsch (2006):

Theater macht Politik:

Forumtheater nach Augusto Boal

Ein Werkstattbuch. Neu-Ulm.

Praxis-Jugendarbeit.de:

Führungsstile in der Jugendarbeit

Online verfügbar unter:

www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/fuehrung.htm

(zuletzt abgerufen am 22.02.2015)

Sahler, Bernd & Christoph Besemer (2004):

**Konsens: Handbuch zur gewaltfreien
Entscheidungsfindung**

Freiburg/Breisgau.

The World Café (2002):

Eine kurze Einführung, um Gespräche in Gang zu bringen

Online verfügbar unter:

www.theworldcafe.com/translations/Germancafetogo.pdf

(zuletzt abgerufen am 22.02.2015)

Winklhofer, Ursula (2000):

Partizipationsspielwiesen?

Kinder- und Jugend-Engagement: Ergebnisse einer Studie zu Beteiligungsmöglichkeiten in der Kommune.

In: Sozialextra, 24. Jg., H. 7/8, S. 30 - 34.

Vetter, Angelika

unter Mitarbeit von Frank Ulmer (2014):

Bürgerbeteiligung und Demokratie – ein Überblick

In: Baden Württemberg Stiftung (Hrsg.): In Zukunft mit UNS! – Wahl ab 16. Handreichungen für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren.

Online verfügbar unter:

www.bwstiftung.de/buergerbeteiligung-zivilgesellschaft

www.beteiligungslotse.de/buergerbeteiligung-zivilgesellschaft/was-ist-beteiligung/ein-erster-ueberblick/

Zentrum eigenständige Jugendpolitik (2013):

Zur Förderung demokratischer Partizipation junger Menschen

Online verfügbar unter:

www.allianz-fuer-jugend.de/downloads/Beteiligung_Empfehlungen_EiJPI.pdf

(zuletzt abgerufen am 18.02.2015)

zur Bonsen, Matthias:

Ressourcen für Open-Space

Online verfügbar unter:

www.all-in-one-spirit.de/res/res_os.htm

(zuletzt abgerufen am 22.02.2015)

ABKÜRZUNGEN

BMFSFJ Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

BpB Bundeszentrale für politische Bildung

DBJR Deutscher Bundesjugendring

LJR Landesjugendring Baden-Württemberg

KSJ Katholische Studierende Jugend

ZeP Zentrum eigenständige Jugendpolitik

KONTAKT

Nikolaj Midasch

Projektkoordination „In Zukunft mit UNS!“

- ▶ midasch@ljobw.de
- ▶ 0711 16447-11
- ▶ Im Büro: Mo. bis Fr.

Daniel Mühl

Projektassistenz „In Zukunft mit UNS!“

- ▶ muehl@ljobw.de
- ▶ 0711 16447-74
- ▶ Im Büro: Mo. bis Do.

DIE BADEN-WÜRTTEMBERG STIFTUNG setzt sich für ein lebendiges und lebenswertes Baden-Württemberg ein. Sie ebnet den Weg für Spitzenforschung, vielfältige Bildungsmaßnahmen und den verantwortungsbewussten Umgang mit unseren Mitmenschen. Die Baden-Württemberg Stiftung ist eine der großen operativen Stiftungen in Deutschland. Sie ist die einzige, die ausschließlich und überparteilich in die Zukunft Baden-Württembergs investiert – und damit in die Zukunft seiner Bürgerinnen und Bürger.

Baden-Württemberg Stiftung gGmbH

Kriegsbergstraße 42, 70174 Stuttgart

Tel +49 (0) 711 248 476-0 · Fax +49 (0) 711 248 476-50

info@bwstiftung.de · www.bwstiftung.de