



#mitmischenMV

METHODENLEITFADEN



Inhaltsverzeichnis

mitmachen bei #mitmischenMV.....	2
Vorarbeit	2
1. Zielstellung	2
2. Zielgruppe	3
3. Ressourcen (Zeit, Personal, Essen, Material).....	4
Grundsätze, nach denen ein Workshop stattfinden sollte	5
1. Beutelsbacher Konsens	5
2. Qualitätskriterien.....	5
3. Visualisierung	6
Ablauf.....	6
1. Ankommen.....	7
2. Begrüßung	7
3. Kennenlernen/Warm-up	7
4. Erarbeitung des Problems	7
5. Erarbeitung von Lösungen.....	7
6. Ergebnispräsentation	8
7. Entscheidungen treffen.....	8
8. Rückmeldebogen	8
9. Abschluss.....	9
10. Nachbereitung	9
Methoden.....	9
1. Methodendatenbanken.....	10
2. Digitale Methoden	10
Einsatzmöglichkeiten verschiedener Methoden.....	11
1. Kennlern-Spiele und Warm-up's.....	11
2. Energizer	11
3. Probleme bearbeiten	11
4. Entscheidungen treffen	11
5. Feedback-Methoden	11
Mitmischen an Schule	12
6. Übersicht Methoden	13
7. Idealablauf Kinder - Jugendliche – Erwachsene im Themencluster „Gesellschaftliche Beteiligung“	54



mitmachen bei #mitmischenMV

#mitmischenMV lebt von der aktiven Beteiligung junger Menschen – und der Unterstützung von engagierten Akteuren aus Schule, Kita, Jugendarbeit, Jugendsozialarbeit, Schulsozialarbeit und anderen Vertrauenspersonen. Dieser Methodenleitfaden richtet sich genau an diese Unterstützerinnen und Unterstützer.

Mit kurzen Hinweisen zu qualitativen Grundsätzen, Tipps und Tricks zur Vorbereitung von Workshops und deren Abläufen sowie ausgewählten niedrigschwelligen Methoden, wollen wir interessierten Multiplikatorinnen und Multiplikatoren Impulse geben mit jungen Menschen Themen von „Jung sein in MV“ zu reflektieren und ihre Ideen und Meinungen dazu einzusammeln. Der Leitfaden kann dabei natürlich an jedem Punkt angepasst, variiert und ergänzt und natürlich auf für anderen Vorhaben genutzt werden. ☺

Vorarbeit

Um einen #mitmischen-Workshop durchzuführen, sollten einige Vorüberlegungen getroffen werden. Diese erleichtern die spätere Umsetzung und fördern ein qualitativ hochwertiges Ergebnis.

Viele wichtige Hintergrundinformationen findet ihr im begleitenden Reader „mitmischenMV – Mitmachen im #mitmischen-Prozess“. Hier sind allgemeine Informationen zur Arbeit der Enquete-Kommission, eine Beschreibung des #mitmischenMV-Prozesses und Möglichkeiten zum Mitmachen beschrieben.

Dabei muss der Workshop nicht für sich alleine stehen. Gerne könnt ihr im Rahmen anderer Aktionen und Veranstaltungen Themen rund ums „Jung sein in M-V“ besprechen und Rückmeldungen von jungen Menschen einsammeln. Andersrum könnt ihr #mitmischenMV-Workshops natürlich auch immer nutzen, um z. B. einen Einstieg ins Thema zu finden, dass ihr eh mit jungen Menschen besprechen wollt oder bei euch anliegt oder um mit Entscheidungsträgerinnen und -trägern bei euch ins Gespräch zu kommen.

1. Zielstellung

Zuallererst muss euch der Inhalt und das Ziel des Workshops klar sein. Ziel von #mitmischenMV-Veranstaltungen ist es, dass junge Menschen/eure Teilnehmenden möglichst klar benennen, was sie bewegt und hierzu zurückmelden, 1. wie sie die aktuelle Situation erleben, 2. wie sie ihrer Meinung nach (idealer Weise) sein sollte und was 3. für Lösungen sie ggf. dazu vorschlagen. Die von der Kommission festgelegten Themenbereiche geben hierzu eine inhaltliche Orientierung. Natürlich könnt ihr hierbei Schwerpunkte setzen oder euch auf einige Teilaspekte fokussieren. Sofern ihr #mitmischenMV-Veranstaltungen mit anderen Aktionen und Prozessen verbindet, können weitere Ziele hinzukommen. Die Themen der Enquete-Kommission „Jung sein in MV“ findest ihr [hier](#):



Enquete-Kommission
„Jung sein in M-V“

Themen der Enquete-Kommission

	Themencluster1 Gesellschaftliche Beteiligung junger Menschen	Themencluster2 Formale und non-formale Bildung	Themencluster3 Gesundes und sicheres Aufwachsen	Themencluster4 Kinder- und jugendgerechte Infrastruktur/Lebensräume	Themencluster5
Schwerpunkte aus dem Einsetzungsbeschluss inkl. Ergänzungen	Teilhabe, Mitwirkung und bürgerschaftliches Engagement Strukturen Rechtliche Regelungen Kinder- und Jugendbeteiligungsgesetz	Kita Schule Ausbildung und Beruf Hochschule Übergänge Kultur Freizeit Medienkompetenz Interkulturelle Kompetenzen	Gesundheit, gesunde Ernährung und Sport Kinder- und Jugendschutz Medienschutz Gewalt Extremismus Kinderarmut und Chancengleichheit	Wohnen und Raumplanung Mobilität	Kann gefüllt werden mit 1. Input junger Menschen und/oder 2. Themen, die sich im Laufe der Zeit ergeben
Querschnittsthemen	Bekämpfung der Pandemiefolgen Klimaschutz Digitalisierung Ländliche Räume Diversity (u. a. Geschlechter, Behinderungen, Migrationshintergrund, Hautfarbe, Klasse, sexuelle Orientierung und Religion)				
Grundfragen des Zusammenlebens	Miteinander der verschiedenen Generationen Verhältnis von individueller Verantwortung und staatlicher Daseinsfürsorge Organisation von Chancengleichheit				



Für die Bearbeitung und Zusammenfassung der Ergebnisse ist es wichtig, dass ihr sie jeweils entsprechend der Kernfragen zuordnet:

- Wie ist es/Was ist das Problem?
- Wie soll es sein/Idealvorstellung?
- Was sind mögliche Lösungsvorschläge?

Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, weitere Hinweise aufzuschreiben. Eine Rückmeldung entsprechend dieser Kategorien ist für die weitere Bearbeitung der Rückmeldungen wichtig. Nur so können diese gleichwertig mit anderen Rückmeldungen in das Kinder- und Jugendgutachten einfließen. Habt ihr keine Möglichkeit, das Ergebnisschart auszufüllen und zuzusenden, könnt ihr uns auch eine Sprachnachricht oder ein Foto senden. Mehr Infos dazu findet ihr beim Ablauf unter Punkt 8. „Rückmeldebogen“.

2. Zielgruppe

Eure Zielgruppe sind die jungen Menschen, mit denen ihr gemeinsam den Workshop durchführt. Das können Kinder, Jugendliche oder junge Erwachsene sein. Manchmal sind die Gruppen auch durchmisch. Von eurer Zielgruppe und den Rahmenbedingungen hängt ab, wie ihr den Workshop methodisch gestalten solltet. Es ist z. B. schwierig, etwas schriftlich zu erarbeiten, wenn Teilnehmende der Gruppe Schreib- und Sprachbarrieren haben.

Genauso solltet ihr beachten, dass niemand über- oder unterfordert ist. Über- oder Unterforderung kann sowohl durch Langeweile ausgelöst werden als auch durch zu schwierige Aufgabenstellungen oder nicht vorhandenes Hintergrundwissen. Fragt euch also immer, welchen Wissenstand eure Gruppe vorweist und was sie kognitiv leisten kann. Zwischendurch

Jeder Workshop sollte so barrierearm und inklusiv wie möglich in Zugang, Schrift und Sprache sowie an Informationen und Vorkenntnissen sein.



sollte auch der Spaß nicht zu kurz kommen. Plant zielgruppengerechte Aufwärmübungen oder Energizer zwischendurch.

3. Ressourcen (Zeit, Personal, Essen, Material)

Zur Umsetzung eines Workshops werden verschiedene Ressourcen sowie Know-how und Motivation gebraucht. Ihr solltet vor allem in der Vorbereitung genug Zeit einplanen, um euer Vorhaben ausführlich zu planen, Fallstricke zu erkennen und auch die nötigen Hintergrundinformationen zu bekommen. Es gilt der Grundsatz: „Gut geplant ist halb gewonnen.“. Aber auch für den Workshop selbst muss genug Zeit eingeplant werden. Lieber etwas eher fertig sein als am Ende keine Zeit mehr zu haben. Zeitdruck hemmt die Kreativität und schafft vor allem zum Ende hin Unruhe und Frust.

Auch die Gesamtbetreuung des Workshops solltet ihr nicht unterschätzen. Versucht euch bei der Gesamtmoderation Unterstützung zu organisieren. Häufig ist es eine große Erleichterung jemanden zu haben, der z. B. Pinnwände bereitstellt, bei der Betreuung der Teilnehmenden hilft oder einen Teil der Moderation übernimmt. So könnt ihr euch ganz auf die Sache konzentrieren.

Ein wichtiger Kontakt kann hier das Beteiligungsnetzwerk MV sein. Hier arbeiten ausgebildete Moderator*innen die euch unterstützen können (<https://www.ljrmv.de/jugendbeteiligung>).

Als Moderation leitet ihr die Gruppe, agiert stets wertschätzend und nehmt jede Aussage ernst. Ihr ermuntert die Teilnehmenden durch Nachfragen und eine positive Körpersprache. Ebenso sorgt ihr dafür, dass Verständnisfragen geklärt sind. Dabei seid ihr neutral und beeinflusst die Teilnehmenden so wenig wie möglich. Eure eigene Meinung haltet ihr zurück. Zeitgleich gilt es natürlich darauf zu achten, dass die Ergebnisse nicht auf Falschaussagen beruhen, eine demokratische Werthaltung widerspiegeln und der Beutelsbacher Konsens berücksichtigt wird.

Die Erfahrungen haben gezeigt: Ein kleiner Snack zwischendurch fördert die Motivation, die Kreativität und die gute Laune. Stellt also nach Möglichkeit Getränke und handgerechte Snacks wie z. B. Weintrauben oder Salzstangen bereit.

Überlegt euch vor jeder Veranstaltung, was ihr alles vor Ort braucht und testet es gegebenenfalls. Technik streikt oftmals dann, wenn man sie benötigt. Sinnvoll sind zudem Moderationskarten und je nach Art und Umfang eures Workshops braucht ihr möglicherweise noch weiteres Material wie bunte Stifte, verschiedenes Papier, Kleber, Schere etc. Natürlich habt ihr nicht immer das optimale Material vor Ort. Es müssen auch nicht immer die teuren Markenstifte sein, einfache Textmarker, Filzstifte und Karteikarten können viel ersetzen. Wichtig ist der Inhalt!

Auch ein ansprechend gestalteter Arbeitsraum fördert die Arbeitsatmosphäre. Ihr werdet dort die nächsten Stunden verbringen, sodass er gemütlich, angenehm temperiert und mit allen Arbeitsmaterialien ausgestattet sein sollte.



Solltet ihr finanzielle Unterstützung bei der Durchführung von Veranstaltungen brauchen, helfen wir euch gerne geeignete Fördermöglichkeiten zu finden. In Mecklenburg-Vorpommern gibt es einige Möglichkeiten schnell und einfach Fördermittel zu beantragen, etwa bei der Ehrenamtsstiftung MV (<https://www.ehrenamtsstiftung-mv.de/>) oder bei der Landeszentrale für politische Bildung MV (<https://www.lpb-mv.de/foerderung/>). Grundsätzlich gilt, habt keine Angst vor Förderanträgen! Diese sind meist leichter zu bearbeiten als man denkt und auch die Ansprechpartner*innen der entsprechenden Einrichtungen sind immer hilfsbereit.

Grundsätze, nach denen ein Workshop stattfinden sollte

Das Sekretariat der Enquete-Kommission stellt euch unter Taskcards *LINK* eine Austauschplattform zu anderen Kooperationspartner*innen bereit. So könnt ihr euch vernetzen und ggf. unterstützen.

1. Beutelsbacher Konsens

Der Beutelsbacher Konsens ist vielfach Grundlage von politischer Bildung. Der Konsens richtet sich nach drei Grundprinzipien:

- Überwältigungsverbot:

Kindern und Jugendlichen darf nicht die eigene Meinung aufgedrückt werden. Kinder und Jugendliche bilden sich ein eigenes Urteil.

- Kontroversitätsgebot:

Verschiedene politische Meinungen werden diskutiert und beleuchtet. Kinder und Jugendliche lernen verschiedene Ansichten kennen.

- Befähigungsauftrag:

Kinder und Jugendliche lernen, sich ihre eigene Meinung zu bilden und diese zu vertreten.

Quelle: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020): Mitreden! - Förderung demokratischer Bildung im Kindes- und Jugendalter. Die Jugendbroschüre zum 16. Kinder- und Jugendbericht, S. 36

2. Qualitätskriterien

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend hat Qualitätsstandards für Kinder- und Jugendbeteiligung festgelegt. Diese legen fest, welche Mindestanforderungen Beteiligungsprozesse erfüllen müssen und geben wertvolle Umsetzungstipps.

Für Veranstaltungen im Rahmen des #mitmischenMV-Prozess sind folgende Qualitätsstandards grundlegend:



- **Transparent** - Den Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen werden barrierearm Informationen zur Struktur der Enquete-Kommission, zum Ablauf, zu Möglichkeiten und Grenzen des Beteiligungsprozesses und zu den erarbeiteten Ergebnissen zur Verfügung gestellt. Dafür werden analoge und digitale Möglichkeiten genutzt.
- **Zielgruppenorientiert** - Bei allem Tun im Rahmen von #mitmischenMV wird auf Kriterien wie angemessene Zeit und Ort/Plattform der Ansprache, Qualität der verwendeten Sprache, Keyword-Verwendung, angemessene Komplexität und Handhabbarkeit der Information und die zielgruppenorientierte, visuelle Aufbereitung geachtet.
- **Gleichberechtigt** - Die Kommunikation mit den Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen erfolgt freiwillig und auf Augenhöhe.
- **Ernst genommen** - Die von den jungen Menschen gesammelten Fragestellungen, Problemlagen, Ideen und Änderungsvorschläge werden zusammengetragen und aufbereitet, um in Form eines Kinder- und Jugendgutachtens in die Entscheidungen der Enquete-Kommission einzufließen.

Ausführlich beschrieben werden weitere wichtige Standards für Kinder- und Jugendbeteiligung in der Broschüre „Qualitätsstandards für Kinder- und Jugendbeteiligung: Impulse zur Weiterentwicklung in Theorie und Praxis“ des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Diese kann unter <https://standards.jugendbeteiligung.de/> online heruntergeladen oder bestellt werden.

3. Visualisierung

Sorgt dafür, dass möglichst viele Sinne angesprochen werden. Besonders wichtig ist dabei die Visualisierung eures Workshops. Je nach Zielgruppe können nicht alle Teilnehmenden lesen, schreiben oder sprechen. Da ist es enorm hilfreich, wenn Bilder und Symbole Texte ersetzen. Ein Ablaufplan kann z. B. sehr gut symbolisiert werden. Bilder, wie eine Kaffeetasse oder Teller mit Besteck, sind leicht zu malen und symbolisieren die Essenspause. Pfeile, Straßen oder Hinweisschilder eignen sich, um einen Ablauf darzustellen.¹

Das Internet bietet hier umfangreiche Ideen und Anleitungen für die grafische Gestaltung und Visualisierung eines Workshops auf Flipcharts sowie mit Hilfe von Sketchnotes.

Ablauf

Der Workshop sollte immer zielgruppengerecht ablaufen und kann dementsprechend variieren. Vor allem jüngere Kinder brauchen mehr Pausen, während Jugendliche und junge Erwachsene deutlich länger am Stück arbeiten können. Im Folgenden skizzieren wir einen Musterablauf, der je nach Zielgruppe, Rahmenbedingungen und Dauer der Veranstaltung variieren sollte.

Beachte: Störungen haben Vorrang!

¹ Quelle Grafik: Katharina Bluhm: Meine liebsten Symbole fürs Flipchart; 2018
<https://katharinabluhm.de/meine-liebsten-symbole-fuers-flipchart/>



Sollte es an irgendeinem Punkt zu Irritationen, Störungen oder Ärger kommen, kannst du diese nicht ignorieren. Ohne eine (zumindest kurzzeitige) Klärung wird das gemeinsame Weiterarbeiten gestört werden. Unterbrich daher als Moderation den eigentlichen Arbeitsablauf und klärt in der Gruppe zunächst die Störungen.

1. Ankommen

Die Teilnehmer*innen trudeln langsam ein.

Tipp: Rechnet damit, dass ihr nicht pünktlich anfangen werdet. Wartet in Ruhe, bis alle einen Platz gefunden haben.

2. Begrüßung

Ihr stellt euch vor. Wer seid ihr und was ist für heute geplant. Seid so transparent wie möglich. Sinnvoll ist hier eine grafische Begleitung durch z. B. einen Ablaufplan. Erklärt den Teilnehmenden auch, was mit den Ergebnissen passiert.

3. Kennenlernen/Warm-up

Abhängig davon, ob sich die Gruppe kennt, sollte es eine Vorstellung geben. Hier gibt es viele verschiedene Methoden in unterschiedlicher Form und Länge. Kennt sich die Gruppe bereits gut, kann der Start auch genutzt werden, um das „Eis zu brechen“. Leichte Bewegungsspiele oder Kreativmethoden regen den Kopf an und bereiten die Teilnehmenden auf die anstehende Arbeitsphase vor.

4. Erarbeitung des Problems

Startet damit, dass ihr noch einmal umreißt, worum es geht. Alle arbeiten besser, wenn sie wissen wofür und was mit den Ergebnissen passiert. Hilfreich ist hierfür, dass ihr die Frage-/Aufgabenstellung immer präsent und für alle lesbar im Raum angebracht habt.

Hier kann die Gruppe Missstände und Probleme aufzeigen (Rückmeldebogen: So ist es gerade / Problem). Grundsatz ist hier: Alles wird gehört und ist wichtig. Wenn etwas nicht ganz klar ist oder es Verständnisprobleme gibt, fragt nach und präzisiert gemeinsam, was genau das Problem ist. Sortiert ggf. transparent nach Problemen, die zur Aufgabenstellung passen und solchen, die hier nicht reinpassen. Letztere könnt ihr z. B. im Ideenspeicher sichtbar aufbewahren und ein anderes gemeinsam besprechen.

Um diesen Schritt abzuschließen, prüft gemeinsam, ob einige Punkte zusammengefasst werden können/sollten.

5. Erarbeitung von Lösungen

Nachdem alle Probleme und Missstände genannt und diskutiert wurden könnt ihr an Lösungsvorschlägen arbeiten. Damit niemand in seiner „Negativbrille“ feststecken bleibt, macht eine Pause oder einen Energizer, der den Denkprozess ins Positive kehrt. Es sollte deutlich werden, dass jetzt gemeinsam das Negative ins Positive gewandelt wird.



Schaut euch also die genannten Probleme an. Wenn ihr sehr viele gesammelt habt, stimmt gemeinsam ab, welche Probleme die dringendsten sind und bearbeitet sie – soweit die Zeit und Geduld reicht – in dieser Reihenfolge. Wenn es hierzu eine große Uneinigkeit in der Gruppe gibt, lasst sie in Kleingruppen an den Themen weiterarbeiten, die ihnen jeweils besonders wichtig sind.

Unterstützt nun die Kinder/Jugendlichen/jungen Erwachsenen dabei zu formulieren, was sie sich – mit Blick auf das aktuelle Problem – für eine Situation wünschen würden, wie es ihrer Meinung nach sein sollte (Rückmeldebogen: So soll es sein / Ziel). Seid hier ruhig kreativ und lasst der Fantasie freien Lauf. Auch wenn etwas im ersten Moment unrealistisch ist, kann man meistens den Grundgedanken in eine funktionierende Lösung weiterentwickeln. Dokumentiert alle Vorschläge so genau wie möglich.

Überlegt in einem nächsten Schritt, wie der gewünschte Zustand erreicht werden kann. Erfragt Ideen, was getan oder geändert werden muss (Rückmeldebogen: Lösungsvorschlag / Maßnahme). Dazu gehört auch zu überlegen, welche möglichen Verantwortungstragenden oder Zwischenschritte berücksichtigt werden sollten. Denkt aber immer daran, die Komplexität der Zielgruppe anzupassen! Wenn der Gruppe keine passenden Ideen einfallen, ist das auch völlig in Ordnung.

6. Ergebnispräsentation

Egal wie ihr gearbeitet habt: Zeigt euch eure Ergebnisse. Die Ergebnisse können innerhalb eures Workshops verschiedene Formate haben. Das Sekretariat benötigt zwar am Ende das Ergebnischart, ihr könnt aber trotzdem ein Theaterstück einüben, Plakate malen oder Modelle bauen. Wenn etwas unklar ist, sollte genügend Raum für Rückfragen sein. Und das wichtigste: Spart nicht an Lob für die Teilnehmenden! Dies ist keine Phase für Kritik.

Hier bietet es sich ggf. an, externe Personen dazu zu holen, wie z. B. einen Verantwortungstragenden aus Politik oder auch die Einrichtungsleitung, die Ergebnisse transportieren oder z. T. im eigenen Entscheidungsbereich bereits in Ansätzen umsetzen kann.

7. Entscheidungen treffen

Eventuell gibt es verschiedene Lösungsvorschläge oder die Gruppe ist sich uneinig. Kommt ihr also in die Situation, in der ihr eine Entscheidung zwischen verschiedenen Vorgehen oder Lösungsvorschlägen treffen müsst, solltet ihr dies ganz bewusst mit der Gruppe tun. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie ihr Entscheidungen treffen oder auch einen Konsens herstellen könnt. Dies bietet euch die Chance, dass alle das Ergebnis mittragen und die erarbeiteten Ergebnisse noch einmal mit der gesamten Gruppe geprüft werden.

8. Rückmeldebogen

Das Sekretariat der Enquete-Kommission wertet alle Ergebnisse aus. Dabei ist es wichtig, dass die erarbeiteten Ideen und Lösungsvorschläge in der Masse vergleichbar sind und das Sekretariat alle notwendigen Daten hat. Dazu gibt es ein Ergebnischart, was ihr im Reader findet.



Tragt alle Ergebnisse in die Rückmeldebögen ein. Besprecht gemeinsam, ob das Formuliere das wiedergibt, was ihr gemeinsam erarbeitet habt. Die Rückmeldebögen könnt ihr per Post, Mail (enquete@landtag-mv.de) oder über die Webseite an das Sekretariat der Enquete-Kommission senden. Ihr könnt die Rückmeldebögen als Word-, PDF- oder Bilddatei versenden. Sendet auch gerne Bilder von eurem Prozess oder ein Symbolbild für eure Rückmeldungen mit. Ebenfalls solltet ihr aufschreiben, mit wem ihr den Workshop durchgeführt habt, also mit welcher Zielgruppe ihr gearbeitet habt („Hintergrundinfos“ des Rückmeldebogens). So wird für Ausstehende nachvollziehbar, von welcher Zielgruppe in welcher Region diese Perspektiven und Ideen stammen. Die Hintergrundinformationen müsst ihr nur einmal pro Workshop ausfüllen, das Blatt mit der Problembeschreibung und -lösung hingegen solltet ihr immer pro bearbeiteter Problemstellung ausfüllen. Notiert ebenfalls euer Meinungs- bzw. Abstimmungsverhältnis. Es macht einen Unterschied, ob es eine Konsensentscheidung ist oder eine Idee vielleicht nur knapp angenommen wurde. Wenn es besondere Vorfälle, wie hitzige Diskussionen, Streit über ein Thema o. ä. gab, nimmt auch dies mit auf.

9. Abschluss

Erklärt noch einmal, was jetzt mit den Ergebnissen passiert (siehe: Reader „#mitmischenMV – Mitmachen im #mitmischen-Prozess“) und macht deutlich, dass niemand „umsonst“ gearbeitet hat. Erklärt, wie es weitergeht und überlegt ggf. gemeinsam Möglichkeiten, wie ihr an den Themen dranbleiben wollt. Holt euch zum Abschluss ein kleines Feedback eurer Teilnehmenden ab. Wichtig ist, dass alle Spaß hatten und einen persönlichen Mehrwert mitnehmen.

10. Nachbereitung

Dokumentation ist hier das Zauberwort. Sichert auch für euch alle Ergebnisse so, dass sie auch für fremde Personen verständlich sind. Habt ihr Materialien oder etwas Künstlerisches produziert, legt ggf. einen Tonmitschnitt oder ein Video bei. Fotos eignen sich auch immer, um Ergebnisse unverfälscht dazustellen.

Klärt zum Abschluss mit den Verantwortlichen, wie es darüber hinaus weitergehen kann und ob es von eurer Seite noch Wünsche und Anregungen gibt.

Eine ausführliche Übersicht zur Durchführung von Beteiligungsprozessen findet ihr unter: <https://www.dbjr.de/fileadmin/Publikationen/2009-DBJR-jugenebeteiligung.pdf>

Methoden

Es gibt eine unglaubliche Vielzahl an Spielen, Moderationstechniken, Kreativmethoden, lösungsfindenden Ansätzen etc. Die größte Herausforderung besteht darin, die richtige Methode sowohl für die Gruppe als auch für den Moderierenden zu finden. Grundsätzlich gilt, dass immer die Methode gewählt werden sollte, die zu allen Rahmenbedingungen passt und mit der ihr euch als Moderation wohlfühlt.

Achte bei der Wahl unbedingt auf deine Zielgruppe. Nicht immer können z. B. alle lesen und schreiben, auch sind manche Gruppen eher introvertiert, sodass du z. B. statt Rollenspiele lieber etwas Stummes machen solltest. Umgekehrt solltest du bei z. B. Kitakindern mehr mit Bewegung arbeiten, hier darf es ruhig auch lustig sein.



1. Methodendatenbanken

Im Internet gibt es zahlreiche Methodendatenbanken, die leicht zu finden sind und ausführliche Anleitungen zur Umsetzung bieten. Es lohnt sich, diese zu Durchstöbern, um sich kreative Inspiration zu holen und auch neue Methoden kennenzulernen. Hier eine ganze Reihe von bewährten und bekannten Websites und Datenbanken:

<https://www.kinderrechte.de/praxis/methodendatenbank/methodendatenbank/>

https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/methoden-kiste_auf19_online.pdf

<https://www.bpb.de/lernen/angebote/grafstat/partizipation-vor-ort/155168/methoden/>

<https://www.mrjugendarbeit.com/die-10-besten-gruppenspiele/>

https://www.jrk-westfalen.de/fileadmin/JRK-Bilder_Dokumente/02_-_Aktiv_im_JRK/Aus-_und_FoBi/OWE_Teil_2_DRUCK_.pdf

<https://www.workshop-spiele.de/>

<https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/>

<https://sv-bildungswerk.de/wissen-materialien/downloads/#methoden>

2. Digitale Methoden

Neben Formaten und Methoden, die direkt vor Ort durchgeführt werden, gibt es eine Vielzahl an digitalen Angeboten (Tools). D. h. jeder Teilnehmende kann diese über digitale Endgeräte (Handy, PC usw.) nutzen. Möglich ist auch eine Kombination von Angeboten, indem z. B. bei Präsenzveranstaltungen einzelne Punkte durch digitale Tools abgefragt werden.

Die meisten digitalen Tools sind browserbasierte Anwendungen, bei denen vorab durch den Moderierenden ein Konto erstellt werden muss. Viele Angebote bieten kostenlose Basisversionen, die meist völlig ausreichend sind. Es gibt auch einige Tools, bei denen keinerlei Anmeldung notwendig ist. Wichtig ist, dass die Teilnehmenden sich nicht ein Konto zur Teilnahme erstellen sollten. Dies ist datenschutzrechtlich oft problematisch und kostet auch wertvolle Zeit. Zudem möchte oder darf sich längst nicht jeder mit seinen persönlichen Daten irgendwo anmelden.

Der Moderierende kann über sein eingerichtetes Konto meist eine Moderationsansicht sehen bzw. sieht die Ergebnisse vorab und kann diese auch bearbeiten. Die unterschiedlichen Tools bieten hier vielfältige Möglichkeiten.

Wichtig ist, dass ihr euch vorab mit dem entsprechenden Tool vertraut macht und dieses ausprobiert. Einige sind sehr einfach, andere sind komplex oder haben versteckte Funktionen, die hilfreich sind.

Einen Überblick über einige digitale Tools findet ihr hier:

<https://www.kinder-jugendbeteiligung-sachsen.de/digitale-jugendbeteiligung/#toggle-id-4>

<https://www.mvmituns.de/digital>



Einsatzmöglichkeiten verschiedener Methoden

Im Folgenden haben wir einige Methoden beschrieben und aufgelistet, die ihr für eure Workshop gut verwenden könnt. Diese Methoden sind meist einfach durchzuführen und haben sich in verschiedenen Situationen bewährt.

Je nachdem, was das Ziel eurer Workshop-Einheit ist, (z. B. Kennenlernen der Gruppe) eignen sich einige Methoden besonders, während andere Methoden hervorragend für die z. B. Problembearbeitung sind. Ebenso gibt es kleinere Methoden, die miteinander kombinierbar sind, als auch Methoden, die in sich schon einen ganzen Workshop-Ablauf vorgeben. Fast alle Methoden lassen sich auch einfach variieren, sodass sie gut an die Situation vor Ort und den gewünschten Schwerpunkt angepasst werden können. Alle Methoden sind mit Alter, Gruppengröße, Materialeinsatz und Dauer angegeben, diese Werte sind Erfahrungswerte. Rechnet immer damit, dass einige Methoden länger oder kürzer dauern können oder unter Umständen auch mit weniger Personen durchführbar sind.

1. Kennlern-Spiele und Warm-up's

Kennlern-Spiele und Warm-up's helfen dir, die Teilnehmenden einzuschätzen und um Namen zu lernen. Meist bekommt ihr hier schon einen guten Eindruck von der Gruppe: Wer redet viel und ergreift oft das Wort, wer ist schüchtern und wie ist die Gruppendynamik. Zudem sind Spiele ein guter Eisbrecher und lassen sich als Einstieg in das Thema nutzen.

2. Energizer

Energizer sind super, wenn die Stimmung etwas durchhängt, die Motivation nachlässt oder du die Gruppe nach einer Pause wieder ins Arbeiten bringen willst. Überlege dir je nach Gruppe, ob es etwas Ruhigeres sein sollte (wenn Kinder z. B. sehr aufgedreht sind) oder etwas Aktivierendes (z. B. wenn alle im Mittagstief hängen).

3. Probleme bearbeiten

Hier gibt es große, in sich geschlossene Methoden, die in verschiedenen Phasen eine Problemstellung bearbeiten. Dabei werden nach einem bestimmten Schema unterschiedliche Einzelmethode zu einem großen Ganzen zusammengefügt. Möglich ist aber auch, mehrere Methoden frei zu kombinieren. Wichtig ist ein Mix aus Methoden zur Problemidentifizierung und zur Erarbeitung von Lösungsideen.

4. Entscheidungen treffen

In eurem Workshop wird es immer wieder Situationen geben, in denen die Gruppe Dinge entscheiden muss. Neben einer ganz einfachen Abfrage wie z. B. „Hand heben, wer dafür ist“, gibt es auch Methoden, bei denen die Entscheidungen nach bestimmten Kriterien beschlossen werden oder ein Konsens hergestellt wird.

5. Feedback-Methoden

Auch bei Feedback-Methoden gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die angepasst an die Gruppe gewählt werden sollten. Kinder können z. B. sehr gut mit Bildern und Klebepunkten arbeiten,



während ältere Teilnehmende auch Transferleistungen erbringen können. Oft ist zum Ende hin nicht mehr viel Zeit, sodass nur ein kurzes Feedback möglich ist.

Mitmischen an Schule

Schule ist als zentraler Ort des Lebensalltags vieler jungen Menschen ein wichtiger Lernort für Demokratie. Hier lernen junge Menschen die eigene Meinung zu bilden und zu vertreten. Es bedarf jedoch Zeit und Raum, um eigene Ideen und Perspektiven zu formulieren und zu diskutieren. Schule hat die Aufgabe, hierbei zu unterstützen. #mitmischenMV kann bei diesem Punkt des Bildungsauftrages als reale und zielgruppengerechte Möglichkeit der demokratischen Teilhabe unterstützend aufgegriffen werden. Themen der Enquete-Kommission, wie gesellschaftliche Beteiligung, gesundes und sicheres Aufwachsen, Bildung und Infrastruktur berühren zudem Inhalte der Rahmenlehrpläne und können dort einbezogen werden.

Möglichkeit zur Umsetzung an Schule:

- Weitergabe von Informationen zu #mitmischenMV und den damit verbundenen Beteiligungsmöglichkeiten an junge Menschen
- SuS die Teilnahme an den digitalen Umfragen ermöglichen
- „Jung sein in M-V“ bzw. die jeweiligen Unterthemen in thematisch passenden Unterrichtsthemen ggf. fächerübergreifend einbinden
- als Thema im Wahlpflichtbereich oder in Arbeitsgemeinschaften aufgreifen
- im Rahmen von Projekttagen oder in einer Projektwoche
- Besuch einer Sitzung der Enquete-Kommission mit einer Klasse/ Projektgruppe
- als Aktion der Klassen- und Schülersprecher*innen sowie Elternvertretungen



6. Übersicht Methoden

Name der Methode	Seite	Inhaltliches Ziel	Alter	Gruppengröße	Materialeinsatz	Dauer
Klopapierrolle	17	Kennenlernen Warm-up	ab 8 Jahren	ab 3 Personen	gering	5 – 20 min
Kennlern-Bingo	18	Kennenlernen Warm-up	ab 12 Jahren	ab 12 Personen	gering	20 -30 min
Alle die...	19	Kennenlernen Warm-up	ab 5 Jahre	ab 6 Personen	gering	5 – 15 min
Speed-Dating	20	Kennenlernen Warm up	ab 12 Jahre	ab 12 Personen	gering	0 – 15 min
2 Wahrheiten 1 Lüge	21	Kennenlernen Warm-up	ab 12 Jahren	ab 6 Personen	gering	20 – 30 min
Zufällige Fragen	22	Kennenlernen Warm-up	ab 10 Jahren	ab 3 Personen	gering	5 – 15 min
Ameisenbär	23	Kennenlernen Warm-up	ab 5 Jahren	ab 6 Personen	gering	5 – 10 min
Buchstaben Assoziation	39	Warm-up Energizer	ab 8 Jahren	ab 8 Personen	gering	10 min
ZippZapp	24	Energizer	ab 12 Jahren	ab 6 Personen	gering	5 – 10 min
Gordischer Knoten	25	Energizer	ab 6 Jahren	ab 5 Personen	gering	5 – 10 min
Vorträge halten	26	Energizer	ab 12 Jahren	ab 3 Personen	gering	5 – 10 min



Zahlenspiel	27	Energizer	ab 6 Jahren	ab 6 Personen	gering	5 – 10 min
Bärenjagd	28-29	Energizer	ab 3 Jahren	ab 5 Personen	gering	5 min
Klatschkreis	30	Energizer	ab 6 Jahren	ab 6 Personen	gering	5 – 10 min
Kissenjagd	31	Energizer	ab 5 Jahren	ab 6 Personen	gering	5 – 10 min
Zublinzeln	32	Energizer	ab 6 Jahren	ab 15 Personen	gering	5 – 10 min
Obstsalat	33	Energizer	ab 8 Jahren	ab 10 Personen	gering	15 min
Feuer – Wasser – Sturm	34	Energizer	ab 6 Jahre	ab 10 Personen	hoch (ggf. draußen)	15 min
Brainstorming	35	Probleme bearbeiten	ab 6 Jahren	ab 5 Personen	mittel	10 – 20 min
Kurzrecherche	36	Probleme bearbeiten	ab 12 Jahren	ab 3 Personen	gering – mittel	10 – 20 min
Erfahrungsaustausch	37	Kennenlernen Warm-up Probleme bearbeiten	ab 6 Jahren	ab 5 Personen	gering	10 – 20 min
Klagemauer	38	Probleme bearbeiten	ab 6 Jahren	ab 6 Personen	gering	20 – 30 min
Placemat	40	Probleme bearbeiten	ab 12 Jahren	ab 8 Personen	mittel	15 – 30 min
Metaplanmethode	41	Probleme bearbeiten	ab 6 Jahren	ab 6 Personen	mittel	30 – 40 min



Zukunftswerkstatt	47-48	Komplett-Methode	ab 8 Jahren	ab 8 Personen	hoch	mind. 2 – 3 Stunden
World Café	49	Komplett-Methode	ab 12 Jahren	ab 12 Personen	hoch	2 – 3 Stunden
Open Space	50	Komplett-Methode	ab 12 Jahren	ab 20 Personen	hoch	2 – 3 Stunden
Fishbowl	51	Probleme bearbeiten	ab 12 Jahren	ab 15 Personen	mittel	30 – 60 min
Rollenspiele	52	Probleme bearbeiten	ab 12 Jahren	ab 5 Personen	mittel	1 – 2 Stunden
Mehrheitsentscheiden durch Punkte kleben	42	Entscheidungen treffen	ab 6 Jahren	ab 3 Personen	gering	15 – 20 min
Sommersprossen-Methode	43	Entscheidungen treffen	ab 5 Jahren	ab 10 Personen	mittel	5 – 10 min
Entscheidungskreis	44	Entscheidungen treffen	ab 10 Jahren	ab 8 Personen	mittel	15 – 30 min
Konsenslinie	45	Entscheidungen treffen	ab 10 Jahren	ab 8 Personen	gering	15 – 30 min
Positionieren im Raum	46	Entscheidungen treffen	ab 5 Jahren	ab 8 Personen	gering	15 – 20 min
Fünf Finger	53	Feedback	ab 5 Jahren	ab 3 Personen	gering	15 – 20 min
Vier-Felder-Feedback	54	Feedback	ab 8 Jahren	ab 3 Personen	gering	10 min
Daumenprobe	55	Feedback	ab 5 Jahren	ab 3 Personen	gering	5 min



Klopapierrolle

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Klopapierrolle

Dauer: je nach Gruppengröße 5 - 20 min

Beschreibung:

Eine Klopapierrolle wird reihum gegeben. Jeder Teilnehmende reißt sich so viele Papiere ab, wie er möchte. Die Moderation sagt nicht, wozu und wie viele Papierstücke die Teilnehmenden brauchen. Es kann sein, dass sich einige Teilnehmende nur wenige Papierstücke nehmen während andere fast die ganze Rolle abrollen.

Haben alle etwas von der Rolle, erklärst du, dass jeder Teilnehmende pro Papierstück etwas von sich erzählen soll. Hat ein Teilnehmender z. B. fünf Papierstücke, kann er erzählen, wie er heißt (1), wie alt er ist (2), was sein Lieblingsfilm ist (3), wo er wohnt (4) und was sein Lieblingsessen ist (5). Was die Teilnehmenden dabei erzählen sollte natürlich freigestellt sein.

Alternativ kann auch eine Tüte Bonbons herumgereicht werden.

Weitere Infos: <https://pfadfinder-spiele.de/klopapier-namensspiel/>



Kennlern-Bingo

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 12 Personen

Material: Bingozettel, Stifte

Dauer: 20 - 30 min

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden erhalten eine vorbereitete Bingo-Karte und einen Stift. Die Teilnehmenden laufen durch den Raum und befragen die anderen Teilnehmenden, ob eine Aussage auf sie zutrifft. Es darf immer nur eine Frage pro Person gleichzeitig gestellt werden. Wer eine Person gefunden hat, auf die eine der Aussagen zutrifft, trägt den Namen in das entsprechende Feld ein. Dann geht es weiter zur nächsten Person. Hat ein Teilnehmender vier Felder senkrecht, waagrecht oder diagonal mit unterschiedlichen Namen ausgefüllt, ruft sie „BINGO!“. Das Spiel endet.

Alternativ kann auch solange gespielt werden, bis alle Teilnehmenden mindestens ein „BINGO“ haben.

Abschließend kann die Gruppe gemeinsam lesen, auf wen welche Aussage zutrifft.

Weitere Infos: <https://www.vlamingo.de/kennenlernen-bingo/#:~:text=Anleitung%20des%20Spiels,in%20das%20entsprechende%20Feld%20ein.>



Alle die...

Alter: ab 5 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: keins

Dauer: 5 - 15 min

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis. Ein Teilnehmender steht in der Mitte, der freigewordene Stuhl wird aus dem Kreis entfernt. Der Teilnehmende in der Mitte ruft: „Alle die ... ein Haustier haben“. Alle Teilnehmenden, die eine Haustier haben, müssen nun aufstehen und die Plätze tauschen. Die Person aus der Mitte versucht dabei, sich einen neuen Platz zu ergattern, sodass eine andere Person neu in der Mitte stehen bleibt. Diese ruft erneut: „Alle die ...“. Dabei können verschiedene Eigenschaften genannt werden, wie z. B. Brille tragen, ein bestimmtes Alter oder eine bestimmte Haarfarbe. Das Spiel kann so lange gespielt werden, wie die Gruppe Spaß daran hat.

Weitere Infos: https://www.vlamingo.de/kennenlernspiele/#Alle_die8230



Speed-Dating

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 12 Personen

Material: keins

Dauer: 10 - 15 min

Beschreibung:

Die Teilnehmenden bilden zwei gleich große Gruppen. Eine Gruppe bildet einen Innenkreis, eine Gruppe einen Außenkreis. Jeder Teilnehmende steht jetzt einem anderen Teilnehmenden gegenüber. Die Moderation stoppt die Zeit für 60 Sekunden, in der sich die Teilnehmenden miteinander austauschen sollen. Nach 60 Sekunden rückt der Außenkreis eine Person weiter, sodass sich neue Paare gegenüberstehen. Die Zeit wird erneut gestoppt. Je nachdem wie groß die Gruppe ist, kann das Spiel so lange gespielt werden, bis der Außenkreis wieder am Ausgangspunkt ist. Alternativ stoppt ihr nach einigen Durchläufen. Die Zeit der einzelnen Paare kann auch variiert werden so wie auch pro Runde konkrete Themen vorgegeben werden können.

Weiter Infos: <https://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/Speed-dating.html>



2 Wahrheiten 1 Lüge

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: keins

Dauer: 20 - 30 min

Beschreibung:

Alle sitzen im Stuhlkreis zusammen. Jeder Teilnehmende denkt sich drei Dinge über sich aus. Zwei Aussagen müssen wahr sein, eine Aussage ist eine Lüge. Reihum erzählt jeder Teilnehmende seine drei Aussagen. Die Gruppe muss erraten, welche Aussage eine Lüge ist. Jeder Teilnehmende darf seinen Tipp abgeben und die Lüge wird aufgedeckt. Wer möchte kann hier auch Punkte zählen und so einen kleinen Wettbewerb machen.

Die Methode eignet sich gut für Gruppen, die sich schon etwas kennen.

Weitere Infos https://www.vlamingo.de/kennenlernspiele/#2_Wahrheiten_1_Luege



Zufällige Fragen

Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Zettel mit einzelnen Fragen

Dauer: je nach Gruppengröße 5 - 15 min

Beschreibung:

Reihum wird ein Behältnis (z. B. Karton oder Mütze) herumgegeben. Daraus zieht jeder Teilnehmende einen Zettel, auf dem eine Frage steht. Haben alle einen Zettel, muss jeder Teilnehmende die darauf stehende Frage beantworten.

Die Fragen sollten möglichst kreativ und ein bisschen verrückt sein. Ebenso sollten die Fragen an die jeweilige Gruppe angepasst sein.

Weitere Infos: https://www.vlamingo.de/kennenlernspiele/#Zufaellige_Vorstellung



Ameisenbär

Alter: ab 5 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: keins

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind wird ausgewählt, was die „Ameise“ sein soll. Dieses Kind wird kurz rausgeschickt. Währenddessen wählen die verbliebenen Kinder einen „Ameisenbär“. Das rausgeschickte Kind kommt wieder herein und stellt sich in die Mitte des Kreises. Das Kind fragt nun alle Teilnehmenden: „Wer bist du“. Darauf antworten die Kinder mit ihrem eigenen Namen. Wird das Kind gefragt, welches zuvor als Ameisenbär bestimmt wurde, muss es laut rufen „Ich bin der Ameisenbär“. Dann ist der alte Ameisenbär eine neue Ameise und das Spiel beginnt von vorne.

Weitere Infos: <https://www.vlamingo.de/kennenlernspiele/#Ameisenbaer>



ZippZapp

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: keins

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Ein Teilnehmender stellt sich in die Mitte. Der Teilnehmer in der Mitte zeigt auf einen Mitspieler im Kreis und ruf „Zipp“, „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“. Bei Zipp muss der Teilnehmende, auf den gezeigt wurde, den Namen des linken Nachbarn sagen, bei Zapp muss er den Namen des rechten Nachbarn sagen. Ruft der Teilnehmende in der Mitte Zipp-Zapp, müssen alle die Plätze tauschen und der Teilnehmende in der Mitte wechselt. Sagt ein Teilnehmender einen falschen Namen, muss dieser in die Mitte.

Weitere Infos: https://www.vlamingo.de/kennenlernspiele/#Zipp_Zapp



Gordischer Knoten

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: keins

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis zueinander auf. Die Teilnehmenden schließen die Augen und strecken die Arme nach innen. Dann greifen alle Teilnehmenden blind eine fremde Hand. Es dürfen nicht beide Hände derselben Person angefasst werden. Durch das blinde Reichen der Hände sind diese verknotet. Nun muss der Knoten gelöst werden, ohne dass ein Teilnehmender eine Hand loslässt. So müssen die Teilnehmenden z. B. untereinander- oder übereinandersteigen. Ziel ist es, wieder einen Kreis zu haben.

Weitere Infos: <https://www.kita.de/wissen/gordischer-knoten/>



Vorträge halten

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Zettel mit Vortragssituation

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Die Moderation hat einen Zettel vorbereitet, auf dem ein Vortragsthema steht und ggf. noch eine bestimmte Situation. Dies kann z. B. sein: „Du bist Wissenschaftler*in und hast eine neue Anti-Faltencreme aus Beton entwickelt. Verkaufe diese deinem Publikum“. Die Teilnehmenden im Publikum kennen das Szenario nicht. Die Moderation sucht einen Teilnehmenden aus, der den Zettel bekommt. Der Teilnehmende muss nun direkt und spontan dem Rest der Gruppe einen Vortrag passend zum vorgegebenen Szenario halten.

Um das Spiel zu erweitern kann begleitend auch eine Power-Point-Präsentation gezeigt werden, die der Vortragende spontan halten muss. Diese sollte möglichst fachfremd sein.

Weitere Infos: <https://kapopo.de/de/was-ist-kapopo.html>



Zahlenspiel

Alter: ab 6 Jahren

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: keins

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis zueinander. Ein Teilnehmender fängt an und sagt „1“. Ein anderer Teilnehmender macht nun weiter und sagt „2“. So geht es immer weiter, ohne dass die Teilnehmenden sich absprechen, wer mit der nächsten Zahl an der Reihe ist. Ziel ist es, in der Gruppe eine möglichst hohe Zahl zu erzählen, ohne dass zwei Personen gleichzeitig dieselbe Zahl nennen. Sprechen zwei Teilnehmende gleichzeitig muss wieder von vorne angefangen werden.

Weitere Infos:

<http://www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/methode.php?ID=134#:~:text=Die%20Teilnehmerinnen%20und%20Teilnehmer%20verteilen,keine%20Zahl%20doppelt%20genannt%20werden.>



Bärenjagd

Alter: ab 3 Jahren

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: keins

Dauer: 5 min

Beschreibung:

Bärenjagd ist ein Bewegungsspiel, bei dem der gesprochene Text mit Bewegungen dargestellt wird. Die Moderation liest jeweils einen Satz vor und zeigt dazu eine Bewegung. Die Gruppe macht diese Bewegung nach:

Wir gehen heute auf Bärenjagd!	Spielleiter marschiert, Gruppe wiederholt
Und haben keine Angst!	Spielleiter marschiert mit entsprechender Mimik/Gestik, Gruppe wiederholt
Wir haben Proviant dabei!	Spielleiter marschiert, Gruppe wiederholt
Hu, was ist das?	Erschreckt stehenbleiben, Gruppe wiederholt
Ein Wald!	Gruppe wiederholt
Da können wir nicht drüber!	Entsprechend weit ausladende Bewegungen mit den Armen, Gruppe wiederholt
Da können wir nicht drunter!	Entsprechende Bewegungen, Gruppe wiederholt
Da müssen wir durch!	Ausgestreckter Arm mit erhobenem Daumen, Gruppe wiederholt
Geschafft!	Spielleiter und Gruppe schleichen durch einen dichten Wald zur gegenüberliegenden Seite und rufen im Gehrhythmus: Knick, knack, knick, knack...
Wir gehen heute auf Bärenjagd!	Text und Bewegungen wie oben, bis: Hu, was ist das?
Ein Sumpf!	Gruppe wiederholt
Da können wir nicht drüber!	Gruppe wiederholt
Da können wir nicht drunter!	Gruppe wiederholt
Da müssen wir durch!	Text und Bewegung wie oben
Geschafft!	Spielleitung wadelt durch den Sumpf auf die andere Seite des Raumes, ruft im Gehrhythmus: Knietsch, knatsch, knietsch, knatsch...



Wir gehen heute auf Bärenjagd!

Text und Bewegungen wie oben, bis: Hu, was ist das?

Eine Höhle!

Gruppe wiederholt

Da können wir nicht drüber!

Gruppe wiederholt

Da können wir nicht drunter!

Gruppe wiederholt

Da müssen wir rein!

Alle zusammen, Hände vor den Augen, kommen in der Mitte des Raumes eng zusammen, ertasten die anderen Spieler

Es ist weich!

Gruppe wiederholt

Es ist warm!

Gruppe wiederholt

Es ist pelzig!

Gruppe wiederholt

Es ist der Bääää!!!!!!!

Erschrecken! – Die Gruppe wiederholt

Zurück durch den See!

– Plitsch, platsch, ... – Gruppe wiederholt

Zurück durch den Sumpf!

– Knietsch, knatsch, ... – Gruppe wiederholt

Zurück durch den Wald!

– Knick, knack, ... – Gruppe wiederholt

Geschafft!

Gruppe wiederholt

Quelle und weitere Infos: <https://www.denk-mit.de/de/magazin/stark-sein/wir-gehen-heut-auf-baerenjagd-bewegungsspiel>



Klatschkreis

Alter: ab 6 Jahren

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: keins

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis. Ein Teilnehmender beginnt ein Klatschsignal, indem er mit einer Hand auf den Oberschenkel klatscht. Das Signal wandert dann reihum entsprechend weiter. Ein Doppelklatschen wechselt die Richtung. Nach und nach sollte das Spiel immer schneller werden. Wer einmal falsch klatscht, ist ausgeschieden.

Weitere Infos: <https://improwiki.com/de/aufwaermspiele/klatschkreis>



Kissenjagd

Alter: ab 5 Jahren

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: 2 Kissen

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Die Teilnehmenden sitzen im Kreis. Durch Abzählen (1 – 2 – 1 – 2) werden 2 Teams gebildet. Zum Start bekommt jeweils Team 1 ein Kissen und Team 2 ein Kissen. Die Startpunkte müssen sich gegenüberliegen.

Nun wird das Kissen reihum an das nächste Teammitglied weitergegeben, also immer an den übernächsten Teilnehmenden. Das gegnerische Kissen darf nicht aufgehalten werden. Ziel ist es, durch schnelles weitergeben des Kissens das gegnerische Kissen einzuholen.

Weitere Infos: <https://juleicavorbereitung.wordpress.com/2013/03/07/kissenjagd/>



Zublinzeln

Alter: ab 6 Jahren

Gruppengröße: ab 15 Personen

Material: keins

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Die Hälfte der Teilnehmenden sitzt in einem Kreis, ein Stuhl bleibt dabei frei. Die andere Hälfte der Teilnehmenden steht hinter je einem Teilnehmenden, die Hände auf dem Rücken verschränkt. Der Teilnehmende, der hinter dem leeren Stuhl steht, blinzelt einem anderen, sitzenden Teilnehmenden zu, um diesen auf seinen Platz zu bitten. Steht der angeblinzelte Teilnehmende auf, hat der stehende Teilnehmende die Chance, diesen am Weglaufen zu hindern. Falls er nicht rechtzeitig reagiert, ist er an der Reihe, eine sitzende Person durch zublinzeln auf seinen freien Platz zu holen.

Weitere Infos:

<http://www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/methode.php?ID=18#:~:text=Die%20H%C3%A4lfte%20der%20Teilnehmenden%20sitzen,freien%20Platz%20zu%20%22blinzeln%22.>



Obstsalat

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: keins

Dauer: 15 min

Beschreibung:

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind steht in der Mitte ohne Stuhl. Die Spielleitung teilt jedem Kind eine Frucht zu (z. B. Apfel, Birne, Banane, Erdbeere), sodass es einige Kinder die gleiche Frucht zugeteilt bekommen haben. Der Teilnehmende in der Mitte sagt nun eine Frucht und alle Kinder, die diese Frucht zugeteilt bekommen haben, müssen nun schnell die Plätze wechseln. Das Kind in der Mitte hat dabei die Chance, ebenfalls einen Stuhl zu ergattern. Neu in der Mitte ist das Kind, welches keinen Stuhl tauschen konnte. Die Fruchtarten können natürlich beliebig variiert und z. B. durch Gemüse ersetzt werden.

Weitere Infos: <https://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/obstsalat.html>



Feuer – Wasser – Sturm

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: verschiedene Geräte / Raumeinrichtung, alternativ einfach draußen (z. B. Spielplatz)

Dauer: 15 min

Beschreibung:

Zur Vorbereitung des Spiels muss der Raum hergerichtet werden. Es werden Dinge gebraucht, auf die die Kinder klettern und an denen sie sich festhalten können. Ebenso sollte eine Art Ausgang oder Tür vorhanden sein. Alternativ eignet sich auch ein Spielplatz hervorragend.

Die Teilnehmenden laufen kreuz und quer durch das Spielareal. Nach einiger Zeit ruft die Moderation entweder Feuer, Wasser oder Sturm. Je nach Kommando müssen die Kinder sich:

- Feuer: Alle Kinder versammeln sich am Ausgang in einer Reihe
- Wasser: Alle Kinder müssen auf einen Gegenstand klettern (z. B. Klettergerüst, Kiste, Baumstamm)
- Sturm: Alle Kinder müssen sich an etwas festhalten.

Der letzte Teilnehmende, der das entsprechende Kommando umsetzt, muss eine kleine Aufgabe erfüllen. Diese kann gemeinsam vor dem Spiel mit der Gruppe überlegt werden (z. B. 5x Hüpfen). Danach geht das Spiel weiter.

Weitere Infos: <https://www.vlamingo.de/feuer-wasser-blitz/>



Brainstorming

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: Pinnwand, Stifte, Karten

Dauer: 10 - 20 min

Beschreibung:

Die Methode eignet sich gut, um sich einem Thema zu nähern und verschiedene Aspekte dessen aufzuzeigen. Die Gruppe sammelt gemeinsam oder erstmal jeder für sich alles, was den Teilnehmenden zu der Frage/Thema einfällt. Jeder Teilnehmende schreibt die Punkte auf eine Karte und stellt diese der Gruppe vor. Jeder darf so viele Punkte nennen, wie er möchte, alles wird an der Pinnwand gesammelt. Sollte die Gruppe Schwierigkeiten mit dem Schreiben haben, kann auch die Moderation das Schreiben übernehmen.

Wenn alle Ideen an der Tafel sind, sortiert die Gruppe gemeinsam die einzelnen Karten nach Unterthemen, die weiterbearbeitet werden können.

Weitere Informationen:

https://www.kinderrechte.de/praxis/methodendatenbank/methodendatenbank/?tx_igmethoden_methoden%5Bmethoden%5D=165&tx_igmethoden_methoden%5Baction%5D=show&tx_igmethoden_methoden%5Bcontroller%5D=Methoden&cHash=c7a1dc3919898c7e6c1b74a3293b33a8



Kurzrecherche

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Infomaterialien, Internetzugang, Zeitungen, ggf. Handys, Tablets, Pinnwand, Karten, Stifte

Dauer: 10 - 20 min

Beschreibung:

Die Teilnehmenden recherchieren eigenständig durch verschiedene Medien Informationen zu einem bestimmten Thema. Die kann z. B. in den Sozialen Medien, Tageszeitungen oder generell im Internet sein.

Danach tauschen sich alle gemeinsam zu den gesammelten Informationen aus. Die Moderation notiert die zentralen Punkte an einer Pinnwand. Die Teilnehmenden entscheiden dann, zu welchen Themen sie weiterarbeiten möchten.

Weitere Informationen: https://www.bildungs-lsa.de/files/219b51620fe38c50f166629b8bc0aeaa/methodenkiste_bpb.pdf, S. 22 & 23



Erfahrungsaustausch

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: Pinnwand, Karten, Stifte

Dauer: 10 - 20 min

Beschreibung:

Die Moderation nennt ein Thema oder eine Fragestellung und fragt die Gruppe nach ihren Erfahrungen und Meinungen dazu. Dabei können schon genaue Nachfragen gestellt werden wie: „Was war besonders doof?“, „Wie hättest du dir das besser vorgestellt?“, bzw. ihr lasst die Teilnehmenden ihre Erlebnisse schildern. Parallel dazu notiert die Moderation die zentralen Punkte an einer Pinnwand. Die Gruppe entscheidet dann, an welchen Punkten sie weiterarbeiten möchte.



Klagemauer

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: Karten, Stifte, Pinnwand

Dauer: 20 - 30 min

Beschreibung:

Ziel der Methode ist es, Kritik zu einem bestimmten Thema oder einer Fragestellung zu sammeln.

Alle Teilnehmenden bekommen einen Stift und mehrere gleichfarbige Zettel. Jeder schreibt für sich negative Dinge zu dem Thema/der Frage auf. Hier darf sich so richtig ausgekotzt werden. Sind alle Teilnehmenden fertig mit Schreiben, werden die einzelnen Punkte auf den Karten vorgelesen und an einer Pinnwand zu einer Mauer zusammengepinnt. Die Teilnehmenden stellen ihre Punkte kurz vor, ansonsten wird der Beitrag jedoch nicht kommentiert.

Weitere Infos:

https://www.kinderrechte.de/praxis/methodendatenbank/methodendatenbank/?tx_igmethoden_methoden%5Bmethoden%5D=159&tx_igmethoden_methoden%5Baction%5D=show&tx_igmethoden_methoden%5Bcontroller%5D=Methoden&cHash=b8bb91db280878d161a73f447efbb28b



Buchstaben Assoziation

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 8 Personen

Material: Pinnwand zum Beschreiben

Dauer: 10 min

Beschreibung:

Die Moderation gibt ein Wort vor, das passend zum Thema ist. Dieses Wort wird mit den Buchstaben untereinander aufgeschrieben. Die einzelnen Buchstaben des Wortes geben so den Anfangsbuchstaben eines neuen Wortes, welches die Gruppe passend zum Thema finden muss. Das Spiel kann auch mit zwei gegnerischen Mannschaften gespielt werden.

Weitere Infos: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/buchstaben-assoziaton/>



Placemat

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 8 Personen

Material: Flipchart, Stifte

Dauer: 15 - 30 min

Beschreibung:

Die Teilnehmenden bilden 4er-Gruppen (alternativ 3er-Gruppen). Jede Gruppe bekommt ein Flipchart, in dem in der Mitte ein Viereck dargestellt ist. Um das Viereck herum befinden sich 4 (bzw. 3) Schreibbereiche, die durch einen einfachen Strich von den Ecken des Vierecks zu den Ecken des Flipcharts abgetrennt werden. Jeder Teilnehmende hat seinen Schreibbereich. Die Teilnehmenden schreiben ihre Ideen zum Thema/zur Fragestellung in ihren Bereich. Nach einigen Minuten tauscht die 4er-Gruppe sich aus und einigt sich auf zentrale Begriffe und Themen, die sie in das Viereck schreiben. Die unterschiedlichen Gruppen stellen sich ihre Ergebnisse vor.

Weitere Infos: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/placemat/>



Metaplanmethode

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: Karten, Stifte, Pinnwand

Dauer: 30 - 40 min

Beschreibung:

Die klassische Metaplanmethode beginnt ähnlich eines Brainstormings. Die Teilnehmenden schreiben Stichpunkte passend zum Thema/zur Fragestellung auf Karten. Danach werden alle Karten gesammelt und angepinnt. Hier sollten Nachfragen zu einzelnen Karten geklärt werden. Der Fokus liegt jetzt auf dem gemeinsamen Clustern. Die Gruppe entscheidet, welche Karten zusammen zu einem Unterthema gepinnt werden. Geht dabei Karte für Karte durch. Am Ende gibt es unterschiedliche Themencluster, die die Gruppe mit einer Überschrift versieht. So können verschiedene Themenbereiche mit ihren Unterthemen identifiziert werden.

Weitere Infos: https://www.kinderrechte.de/fileadmin/Redaktion-Kinderrechte/3_Beteiligung/3.0_Starke_Kinder-und_Jugendparlamente/Methoden/Methode_06_MODERATIONSMETHODE_VIPP.pdf



Mehrheitsentscheidung durch Punkte kleben

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Klebepunkte (ggf. andere „Abstimmungswerkzeuge“)

Dauer: 15 - 20 min

Beschreibung:

Die Gruppe trifft zu mehreren Auswahlmöglichkeiten eine Entscheidung. Jeder Teilnehmende bekommt eine bestimmte Anzahl an Klebepunkte. Die Teilnehmenden können die Punkte an die verschiedenen Vorschläge verteilen oder auch alle zu einem Vorschlag kleben. Jeder bekommt mindestens 3 Klebepunkte, aber maximal die Hälfte der Punkte, wie es Auswahlmöglichkeiten gibt. Die Moderation fordert die Teilnehmenden auf, ihre Punkte an die entsprechenden Auswahlmöglichkeiten zu verteilen. Nach Abstimmung schaut die Gruppe, welche Vorschläge die meisten Punkte hat und kann so Vorschläge ggf. auch priorisieren.

Die Klebepunkte können auch durch anderes ersetzt werden. So können z. B. Steine auf die Vorschläge gelegt oder kleine Bälle in zugeordnete Kisten gelegt werden.

Weitere Infos:

<http://www.kinderpolitik.de/component/methoden/?ID=128#:~:text=Kurzbeschreibung%3A,Gruppe%20entscheidet%20nach%20dem%20Mehrheitsprinzip.>



Sommersprossen-Methode

Alter: ab 5 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: lachende und weinende Gesichter, Klebepunkte, Pinnnadeln

Dauer: 5 - 10 min

Beschreibung:

Alle Lösungsvorschläge werden an eine Wand gehängt. Zu jedem Vorschlag wird jeweils ein fröhlicher Smiley und ein trauriger Smiley gehängt. Die Teilnehmenden bekommen nun Klebepunkte, welche sie auf die entsprechenden Gesichter der Vorschläge kleben. Ein fröhlicher Smiley bedeutet „Zustimmung“, ein trauriger Smiley bedeutet „Ablehnung“. Die Klebepunkte werden so zu Sommersprossen und dienen zur Abstimmung.

Weitere Infos: <https://sv-bildungswerk.de/wp-content/uploads/2019/12/2010-09-MdM-Sommersprossen.pdf>



Entscheidungskreis

Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße: ab 8 Personen

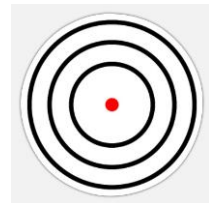
Material: großes Papier, Karten

Dauer: 15 - 30 min

Beschreibung:

Die Methode ermöglicht einer Gruppe über verschiedene Ideen zu diskutieren und Konsensentscheidungen zu treffen.

Auf einem großen Metaplanpapier werden sechs Kreise wie eine Zielscheibe gemalt. Alternativ können diese auf dem Fußboden mit z. B. Springseilen ausgelegt werden. Die Teilnehmenden schreiben auf Karten ihre Ideen, Lösungsvorschläge etc. und legen diese an den äußeren Kreis.



Im Vorfeld hat sich die Gruppe gemeinsame „Prüffragen“ überlegt, denen die aufgeschriebenen Ideen und Vorschläge standhalten müssen. Das können Fragen wie „Haben wir genug Geld?“, „Ist diese Idee für Kinder gut?“ oder „Ist der Vorschlag umweltfreundlich?“ sein. Es sollten mindestens so viele Prüffragen wie Kreise sein.

Jeder Kreis steht stellvertretend als Hürde. Hält ein Vorschlag der Prüffrage stand, rückt der Vorschlag einen Kreis weiter in die Mitte. So wird mit allen Vorschlägen verfahren. Nach und nach werden so Karten aussortiert, die nicht den Prüffragen standgehalten haben. In der Mitte des Kreises befinden sich am Ende die ausgewählten und geprüften Vorschläge und Ideen.

http://www.kinderpolitik.de/index.php?option=com_methoden&ID=505



Konsenslinie

Alter: ab 10 Jahren

Gruppengröße: ab 8 Personen

Material: Linie im Raum (z. B. mit einem Seil, Kreppband), Karten

Dauer: 15 - 30 min

Beschreibung:

Die Methode ermöglicht einer Gruppe über verschiedene Ideen zu diskutieren und Konsensentscheidungen zu treffen.

Quer durch den Raum wird eine Linie gedacht, alternativ auch visuell geklebt oder mit einem Seil gespannt. Das eine Ende der Linie stellt die „Zustimmung/Ja“-Position dar, während das andere Ende die „Ablehnung/Nein“-Position darstellt. Je nachdem, wie nah oder fern die Teilnehmenden zu den Enden stehen, spiegelt ihre Position zur gestellten Frage wider. So können zwischen reinen „JA/Nein“-Positionen auch Abstufungen dazwischen deutlich gemacht werden.

Weitere Informationen: https://www.bildungs-lsa.de/files/219b51620fe38c50f166629b8bc0aeaa/methodenkiste_bpb.pdf



Positionieren im Raum

Alter: ab 5 Jahren

Gruppengröße: ab 8 Personen

Material: keins, ggf. Markierungen im Raum

Dauer: 15 - 20 min

Beschreibung:

Diese Methode ist ein einfaches Verfahren für Mehrheitsentscheidungen. Die einfachste Variante ist dabei „Ja – Nein“ bzw. „Zustimmung – Ablehnung“ auf zwei gegenüberliegenden Raumseiten. Es können aber auch verschiedene Vorschläge, Themen oder Lösungsideen verschiedenen Orten im Raum zugeteilt werden.

Wenn alle Teilnehmenden abstimmen sollen, gehen sie dann an die entsprechende Stelle im Raum.



Zukunftswerkstatt

Alter: ab 8 Jahren

Gruppengröße: ab 8 Personen

Material: Bastelmaterial, Pinnwände, Stifte, Papier, Moderationsmaterial

Dauer: min. 2 - 3 Stunden, ggf. länger

Beschreibung:

Eine Zukunftswerkstatt ist eine umfangreiche Methode, um ein Thema zu bearbeiten, Ideen zu entwickeln und konkrete Vorschläge zu machen.

Die Gruppe beschäftigt sich mit einem spezifischen Thema, z. B. Mobilität. In einer vorbereitenden Phase stellen sich alle Teilnehmenden vor und die Methode bzw. der Ablauf der Zukunftswerkstatt wird erklärt.

Zu Beginn steht die **Kritikphase**. Alle Teilnehmenden bekommen einen Stift und mehrere gleichfarbige Zettel. Jeder schreibt für sich negative Dinge zu dem Thema/der Frage auf. Hier darf sich so richtig ausgekotzt werden. Sind alle Teilnehmenden fertig mit dem Schreiben, werden die einzelnen Punkte auf der Karte vorgelesen und an eine Pinnwand gepinnt. Die verschiedenen Punkte werden geclustert, sodass sich verschiedene Oberthemen herauskristallisieren. Die Teilnehmenden können dann die Themen aussuchen, die sie in der Fantasiephase weiterbearbeiten möchten.

Die **Fantasiephase** (oder auch Utopiephase) zeichnet sich dadurch aus, dass die Teilnehmenden kreative Lösungsvorschläge für die ausgesuchten Problemstellungen erarbeiten. Dabei gilt der Grundsatz „Alles ist möglich“. Mögliche Bedenken und Umsetzungsschwierigkeiten spielen in dieser Phase keine Rolle. So kann es sein, dass Mobilitätsprobleme durch z. B. fliegende Autos gelöst werden. Keine Idee wird als zu verrückt verworfen. Um die Kreativität der Teilnehmenden anzuregen und mögliche Blockaden zu lösen, sollte diese Phase gut eingeleitet werden. Die Moderation muss ein Setting schaffen, in der die Teilnehmenden über ihren Tellerrand hinausblicken und ungewöhnliche Lösungswege erkunden.

Anschließend kommt die Verwirklichungsphase. In ihr wird diskutiert, wie die Ideen aus der Fantasiephase weiterverfolgt werden können, um sie zur Wirklichkeit machen zu können. In einem Realitätscheck werden die Entwürfe auf Machbarkeit und Umsetzung geprüft. Die Teilnehmenden überlegen, wie die Lösungsvorschläge Wirklichkeit werden können. Wichtig ist, die teils utopischen Entwürfe nicht einfach zu verwerfen, sondern herauszufinden, was hinter der Idee steckt. Sehr häufig finden sich zu Fantasievorstellungen durchaus real machbare Alternativen.

Zum Abschluss der Zukunftswerkstatt wird vereinbart, wie die Gruppe weiterarbeiten möchte und was mit den Ergebnissen geschieht. Möglich ist hier auch eine Präsentation vor Entscheidungsträgern mit einer anschließenden Diskussion.

Weitere Infos: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/zukunftswerkstatt/>



World Cafe

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: ab 12 Personen

Material: Tische, Papiertischdecken, Stifte

Dauer: 2 - 3 Stunden

Beschreibung:

Das World Cafe eignet sich gut, wenn eine größere Gruppe sich zu einer zentralen Fragestellung bzw. Problemstellung austauschen soll.

Im Raum befinden sich verschiedene Gruppentische, die alle mit einer beschreibbaren Papiertischdecke oder einem anderen beschreibbaren Papier gedeckt sind. Es liegen auf jedem Tisch auch einige Stifte bereit. Die Tische und der gesamte Raum sollten eine gemütliche Atmosphäre, ähnlich wie in einem Cafehaus haben. Tischdekoration und Knabbereien auf jedem Tisch sind ein wesentlicher Bestandteil der Methode.

Die Teilnehmenden teilen sich idealerweise in 4er oder 5er Gruppen ein. Jede Gruppe setzt sich an einen Tisch. Nun diskutieren die verschiedenen Gruppen alle zu ein- und derselben Fragestellung. Alle Ergebnisse, Ideen, Anregungen und Gedanken während der Diskussion schreiben die Teilnehmenden direkt auf die Tischdecke. Nach ca. 20 min wechseln die Gruppen reihum geschlossen an den nächsten Tisch. Hier wird zuerst geschaut, was die vorherige Gruppe aufgeschrieben hat, anschließend wird weiter diskutiert. Sind alle Gruppen wieder an ihren Ursprungstisch zurückgekehrt, werden die Ergebnisse der einzelnen Tische vorgestellt. Ggf. kann vorher festgelegt werden, dass pro Gruppe ein Gastgeber am Tisch bleibt und dieser am Ende die Ergebnisse des Tisches vorstellt. Zum Ende der Veranstaltung werden die nächsten Schritte zur Weiterarbeit vereinbart.

Alternativ kann statt einer Frage auch an jedem Tisch eine andere Frage/ein anderes Thema diskutiert werden.

Weitere Infos: https://www.kinderrechte.de/fileadmin/Redaktion-Kinderrechte/3_Beteiligung/3.0_Starke_Kinder-und_Jugendparlamente/Methoden/Methode_09_WORLD-CAFE.pdf



Open Space

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: ab 20 Personen

Material: Papier, Stifte

Dauer: 2 - 3 Stunden

Beschreibung:

Ein Open Space eignet sich besonders für große Gruppen und wenn der Inhalt noch sehr offen ist. Ein Open Space steht unter einem Oberthema, ohne dass weitere Inhalte vordefiniert sind. Nach der Begrüßung haben alle Teilnehmenden die Möglichkeit, Unterthemen vorzuschlagen, die sie gerne bearbeiten möchten. Sind verschiedene Themenschwerpunkte gefunden, entscheidet die Gruppe, wann wo welches Thema besprochen wird. Dabei können sich verschiedene Themen überschneiden. Wenn der Zeit- und Raumplan feststeht, starten die einzelnen Gruppen. Der Teilnehmende, der das Thema vorgeschlagen hat, ist der Gastgeber der Gruppe und für die Dokumentation zuständig. Jedem Teilnehmenden steht es frei, sich einer Gruppe selbst zuzuordnen oder diese auch wieder zu verlassen und in eine andere zu wechseln. Die Teilnehmenden des Open Space werden oft auch als Hummeln und Schmetterlinge bezeichnet.

Bei der Durchführung gibt es mehrere Grundregeln.

- Es ist egal, wie groß die Gruppen sind. Wer da ist, ist da.
- Themen und Inhalte sind offen.
- Die Gruppen teilen sich ihre Zeit selbst ein.
- Hat man alles zu einem Thema gesagt, ist das Thema abgeschlossen. Unabhängig von der Zeit.

Sind alle Gruppen beendet, kommen alle Teilnehmenden wieder zusammen. Die Gruppen tragen die Ergebnisse der Gruppenarbeit zusammen und besprechen, wie weitergearbeitet werden kann und was mit den Ergebnissen geschieht.

Weitere Infos: http://methodenpool.uni-koeln.de/openspace/open_darstellung.html



Fishbowl

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 15 Personen

Material: Stuhlreis

Dauer: 30 - 60 min

Beschreibung:

Ein Fishbowl findet in zwei Stuhlkreisen statt, jeweils ein kleiner Innenkreis, der je nach Gruppengröße 4 bis 8 Sitzplätze hat. Ein zweiter Stuhlkreis ist um diesen herum. In der Mitte sitzen die aktiven Diskussionsteilnehmenden. Diese sind ständige Mitglieder des Innenkreises. Ein Stuhl des Innenkreises ist frei. Der Innenkreis diskutiert angeleitet durch die Moderation verschiedene Standpunkte und Fragen. Hat ein Teilnehmender aus dem Außenkreis etwas Wichtiges beizutragen, Nachfragen oder möchte einen neuen Standpunkt in die Diskussion einbringen, nimmt er auf dem freien Stuhl platz. Nach seinem Redebeitrag geht er wieder zurück in den Außenkreis.

Bei Bedarf können in einer Gruppenarbeitsphase verschiedenen Standpunkte erarbeitet werden, die die einzelnen Mitglieder des Innenkreises vertreten.

Zum Abschluss des Fishbowls kommen alle Teilnehmenden zusammen und reflektieren die Diskussionsergebnisse.

Weitere Infos: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/fishbowl-diskussion/>



Rollenspiele

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: Stifte, Papier

Dauer: 1 - 2 Stunden

Beschreibung:

Zu Beginn des Rollenspiels brauchen die Teilnehmenden oft einen Einstieg in das Rollenspiel, indem sie durch kleinere Übungen an das Schauspiel herangeführt werden. Das können z. B. ein Pantomime-Spiel oder auch spontane Vorträge sein. Wichtig ist, dass die Gruppe sich entspannt und Schüchternheit abgebaut wird.

Dann erarbeitet die Gruppe gemeinsam zu einem spezifischen Thema verschiedene Rollen und ein Setting. Dabei sollten Rollen geschaffen werden, die unterschiedliche Aspekte und Streitpunkte des gewählten Themas widerspiegeln. Gemeinsam können so verschiedene Identitäten geschaffen werden. Wenn es nicht für alle Teilnehmenden Rollen gibt, fungieren diese später als aktive Zuschauende und notieren sich wichtige Erkenntnisse.

Sind alle Rollen verteilt und das Setting bestimmt, können die Teilnehmenden sich in Kleingruppen zusammensetzen, um eine Argumentationsstrategie entwickeln und versuchen, mögliche Argumente der anderen Rollen vorausszusehen. Danach geht es in das eigentliche Rollenspiel. Die Schauspielenden spielen auf einer imaginären Bühne, die bei Bedarf mit verschiedenen Materialien ausgestattet werden kann.

Nach Ende des Rollenspiels müssen die Schauspielenden aus ihrer Rolle entlassen werden. Es muss deutlich werden, dass die vertretenen Meinungen und Handlungen Teil der Rolle waren und nicht die persönlichen Ansichten der Schauspielenden. Als Abschluss wird das Gesehene gemeinsam diskutiert: Welche Argumente waren überzeugend, welche nicht? Welche Ideen brachten die verschiedenen Parteien und wer hat eine Lösung für die angezeigten Probleme präsentiert?

Weitere Infos: <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/rollenspiele.pdf>



Fünf Finger

Alter: ab 5 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Plakat mit Feedback-Hand

Dauer: 15 - 20 min

Beschreibung:

Die Moderation zeigt ein Flipchart mit einer flachen Hand abgebildet. Die Schauspielenden sollen zu jedem Finger ein bestimmtes Feedback geben:

- Daumen: Das war super.
- Zeigefinger: Das nehme ich mit.
- Mittelfinger: Das war doof.
- Ringfinger: So habe ich mich gefühlt.
- Kleiner Finger: Das kam mir zu kurz.

Weitere Infos: <https://www.uni-koblenz-landau.de/de/landau/hda/lla/metdat/fuenffingerfeedback2>



Vier-Felder-Feedback

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Vorbereitetes Flipchart

Dauer: 10 min

Beschreibung:

Die Moderation zeigt ein Flipchart, das in 4 Felder eingeteilt ist. Die Felder sind durch Symbole gekennzeichnet.

Feld 1: Glühbirne

Diese Erkenntnisse hatte ich heute.

Feld 2: Mülleimer

Das fand ich unwichtig/vergesse ich wieder.

Feld 3: Koffer

Das nehme ich definitiv mit.

Feld 4: Fragezeichen

Das habe ich noch nicht verstanden/ist mir unklar.

Die Felder können auch leicht variiert werden.

Weitere Infos: <https://www.uni-koblenz-landau.de/de/landau/hda/lla/metdat/vierfelder>



Daumenprobe

Alter: ab 5 Jahren

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: keins

Dauer: 5 min

Beschreibung:

Die Moderation liest verschiedene Statements und Fragen vor. Die Schauspielenden können diese beantworten, indem sie ihren Daumen entsprechend positionieren:

- Daumen hoch: volle Zustimmung
- Daumen waagrecht: geht so
- Daumen runter: Ablehnung

Die Fragen und Statements sollten so formuliert sein, dass sie entsprechend beantwortet werden können.

Weitere Infos: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/daumenprobe/>



7. Idealablauf Kinder - Jugendliche – Erwachsene im Themencluster „Gesellschaftliche Beteiligung“

Kinder Kita / Grundschule

- Dauer: ca. 45 min
- Gruppengröße: ab 3 Kindern
- Material: Zettel mit Bildern, Klebepunkte

Zeit	Zielstellung	Umsetzung/Methode	Material
-	Ankommen	Alle Kinder versammeln sich gemeinsam	
5 min	Begrüßung Worum geht es heute		ggf. Ablaufplakat
15 – 20 min	Warm-up	z. B. Obstsalat	
15 min	Wo werden Kinder beteiligt	<p>Punkten, Brainstorming</p> <p>Im Raum hängen Bilder, die vers. „Themen“ repräsentieren, z. B. Essen, Kinderzimmer etc., sortiert nach unterschiedlichen Bereichen (zu Hause, in der Tagesbetreuung, in der Freizeit).</p> <p>Die Gruppe bespricht gemeinsam die Bilder und was sie bedeuten. Gemeinsam wird überlegt, ob es weitere Bereiche gibt, in denen sie sich beteiligen können. Für neue genannte Bereiche werden Symbole ergänzt.</p> <p>Zum Schluss kleben die Kinder Klebepunkte auf die Bereiche, in denen sie selbst bestimmen dürfen. Die Begleitung notiert ggf. Besonderheiten bzw.</p>	Zettel mit Bildern, Klebepunkte



		Konkretisierungen (z. B. Essen in der Kita: Mitbestimmung bei der Essensmenge)	
5 min	Energizer	z. B. Bärenjagd	
20 min	Wo und wie möchten Kinder beteiligt werden.	Brainstorming, Punkten Die Begleitung notiert hier, wobei die Kinder konkret beteiligt werden möchten (z. B. Tagesablauf zu Hause: Aushandeln/mit-bestimmen beim Festlegen der Reihenfolge der Abendroutine) Mit einer anderen Farbe als im ersten Schritt punkten Kinder bei den Bildern, wo sie gerne mehr beteiligt werden möchten.	
5 min	Ergebnisse anschauen & Gruppendiskussion	Bei auffälligen Punkteverteilungen nochmals nachfragen, Kinder beschreiben lassen.	
5 min	Abschluss	Was passiert mit den Ergebnissen?	
	Im Anschluss	Ergebnisse in Ergebnismatrix sichern Eigene Dokumentation	



Jugendliche / weiterführende Schulen / Freizeiteinrichtungen

- Etwas leichtere Umsetzung, die sich für fast jede Zielgruppe eignet
- Dauer: ca. 1,5 Stunden
- Gruppengröße: ab 5 - 25 Personen
- Material: Klebpunkte, Papier (je nach Methode: Moderationspapier, Flipchartpapier, A3-Papier), Moderationskarten, Stifte

Zeit	Thema	Ziel	Methode	Mögliche Alternativen
-	Ankommen	Alle Teilnehmenden finden sich im Raum ein		
10 min	Wer bist du?	Kennenlernen	Bonbonspiel	
10 min	Was stellst du dir unter „Beteiligung“ vor?	TN überlegen, was Beteiligung eigentlich ist. TN haben eine Idee, was das sein könnte	TN sagen, was sie unter Beteiligung verstehen. Gemeinsam auf Pinnwand sammeln. Stufen der Beteiligung mit zeigen und ggf. zuordnen	Pinnwand Symbole + Text Punkte
10 min	Wo darfst du überall Mitreden und Mitbestimmen?	TN erzählen, wo sie sich überall beteiligen können und ergänzen die Möglichkeiten mit eigenen Beispielen	Pinnwand mit vers. Oberkategorien, bildlich und mit Schlagworten dargestellt. TN können hier konkrete Beispiele schriftlich ergänzen.	Pinnwand Karten Stifte
10 min	Wo möchtest du überall mitreden und mitbestimmen	TN erzählen, wo sie sich überall beteiligen möchten und ergänzen die Möglichkeiten mit eigenen Beispielen	Pinnwand mit vers. Oberkategorien, bildlich und mit Schlagworten dargestellt.	Pinnwand Karten Stifte



			TN können hier konkrete Beispiele schriftlich ergänzen.	
10 min	Wo ist es dir am wichtigsten, mitzureden und mitzubestimmen?	TN setzen Prioritäten	TN bekommen Klebepunkte, bei denen sie an Station 2 & 3 Punkte verteilen können	Klebepunkte
20 min	Warum willst du (wo) mitreden und wie könnte das umgesetzt werden?	TN erarbeiten Ideen, wie die Beteiligungsmöglichkeiten verbessert werden können.	<p>Ideen auf Flipchart sammeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie ist es jetzt? Was stört dich da? • Wie soll es sein? Zukunftsvision • Lösungsvorschlag • Anmerkungen <p>Pro Oberthema ein Flipchart (4-Felder-Tafel/pro Frage)</p>	Flipchart mit 4-Felder-Tafel mit Symbolen
20 min	Was animiert euch, mitzumachen?	TN geben Feedback	Gemeinsam Ideen sammeln, wie man junge Menschen motiviert, sich an #mitmischenMV zu beteiligen.	
10 min	Feedback	Fünf-Finger-Methode	Flipchart zur Visualisierung	Daumenprobe, 4-Felder-Feedback



Junge Erwachsene / Weiterführende Schulen / Berufsschulen / Studierende / Auszubildende / Freizeiteinrichtungen

- Komplexere Umsetzung, eher für junge Erwachsene geeignet
- Dauer: ca. 1,5 Stunden
- Gruppengröße: ab 5 - 25 Personen
- Material:

Zeit	Zielstellung	Umsetzung/Methode	Material	Mögliche Alternativen
-	Ankommen	Alle Teilnehmenden finden sich im Raum ein	ggf. Getränke und Snacks	
5 min	Begrüßung Worum geht es heute			
20 – 30 min	Kennenlernen/Warm-up	Kennlern-Bingo		Random-Vortrag
10 min	Einführung in das Thema	Kurzrecherche zur Enquete-Kommission „Jung sein in MV“ Anschließend gemeinsam besprechen		Digitales/Analoges Quiz Kurzer Vortrag
30 min	Erarbeitung des Problems	Klagemauer Abstimmen, was bearbeitet werden soll		Brainstorming Abstimmen mit Punkten
30 min	Lösungsvorschläge	Placemat		Gruppenarbeit mit Flipchart



10 min	Ergebnispräsentation	Präsentieren Diskutieren		
20 – 30 min	Ergebnisse prüfen	Entscheidungskreis		Konsenslinie
5 min	Abschluss	Rückmeldebögen ausfüllen		
10 min	Feedback	Fünf-Finger-Methode	Flipchart zur Visualisierung	4-Felder-Feedback
-	Nachbereitung	Eigene Dokumentation		