

## Das Sternenparlament



Kreative Methode, Kindermitbestimmung umzusetzen



Sitzordnung: Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt (Gruppenstunden, aber auch Zeltgruppen auf einem Lager). Jede Gruppe hat einen Tisch und eine Bank. Die Tische werden im Kreis, die Bänke annähernd im rechten Winkel davor angeordnet. Das Ende der Bank, auf dem der Gruppensprecher oder die Gruppensprecherin sitzt, zeigt auf die freie Kreismitte. Die Gruppenleiter und -leiterinnen bilden eine eigene Gruppe im Parlament, die ebenfalls einen Sprecher oder eine Sprecherin hat.

Moderation: Das Parlament wird von einer Moderation begleitet. Langfristig kann die Moderation auch in Kinderhände übergehen. Die Moderation ist unparteiisch, sie leitet die Sitzung, überwacht die Einhaltung der Regeln, achtet auf eine gute



bis zu  
Stammes-  
größe



ab 7



ab 1 Stun-  
de, je nach  
Anzahl der  
Themen  
auch länger



Schreibutensilien  
können hilfreich  
sein, sowie ein  
Flipchart oder  
Wandzeitungen  
für die Moderation

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Das Sternenparlament (2)



schelpause für die Gruppe). Hände kreisen: „Wechseln. Ich ersetze dich kurz als Sprecher oder Sprecherin, da ich eine andere Sichtweise habe oder noch einen anderen Gesichtspunkt einbringen kann.“

- Abstimmungszeichen der Sprecher und Sprecherinnen: Daumen hoch: Finde ich (findet meine Gruppe) gut! Daumen runter: Finde ich (findet meine Gruppe) blöd! Daumen waagrecht: Ist mir (meiner Gruppe) egal!

Ablauf des Parlaments:

1. Aufrufen des Tagesordnungspunktes
2. Erklären des Problems durch die Antragstellenden
3. Diskussion unter den Sprechern und Sprecherinnen
4. Besprechung in den Gruppen
5. Aussprechen der Ergebnisse
6. Diskussion unter den Sprechern und Sprecherinnen
7. Erneutes Besprechen in den Gruppen mit gruppeninterner Abstimmung
8. Abstimmung im Parlament

Hört sich vielleicht erst einmal kompliziert an, aber probiert es mal aus. Es lohnt sich!!

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Kreativer Kassensturz



Den Kassenbericht auf der Stammesversammlung kreativ gestalten



Symbole für die einzelnen Finanzposten suchen und sie so bildlich darstellen.

Verlust und Gewinne darstellen, indem Münzen zum Fenster hinausgeworfen oder in ein Sparschwein gesteckt werden. Einnahmen und Ausgaben können mit Münzen, die in einem Hut gesammelt werden und für Ausgaben wieder herausgenommen werden, dargestellt werden. Vielleicht kann man auch Münzstapel zu den Bildern oder Objekten legen, die das zeigen, was dafür eingekauft wurde. Wenn die Münzstapel in Relation zu den tatsächlichen Ausgaben für die jeweiligen Dinge stehen, wird auch die Gewichtung deutlich.

Zur Entlastung: Die zu entlastende Leitung trägt einen Sack mit Steinen. Wer sie entlasten möchte, nimmt einen Stein heraus...



Stammes-  
versamm-  
lung



ab 6



je nach  
Methode



je nach Methode

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Das Jurtenspiel



Lockerer Einstieg in eine Leiterrunde und Vergewisserung über den Gebrauch gängiger Begriffe und deren Verständnis



Es werden zwei Kleingruppen gebildet. Die Spielleitung nennt nun der ersten Kleingruppe einen Begriff, welche diese in 30 Sekunden erklären soll. Schafft die Gruppe es, darf sie sich den ersten Strich ihrer „Jurte“ aufmalen. Nun bekommt die zweite Kleingruppe einen Begriff... usw. Das Spiel ist beendet, wenn alle Begriffe erklärt sind oder eine Kleingruppe „in ihre Jurte eingezogen ist“. Einige Beispiele für zu erklärende Begriffe, die ihr aber beliebig erweitern oder austauschen könnt:

Meute, Stufenwechsel, Kindermitbestimmung, Koedukation, Stufenpädagogik, Meutenrat, Animation, Trupp, Trupprat, Orange Power, Woodbadgekurs, Kornett, Gruppenstunde, Impulswochenende, Projekt, Hike, Bezirkskonferenz, Unterneh-



Leiterrun-  
de



für Leiter



20 bis 30  
min.



vorbereitete Be-  
griffskarten

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Das Sternenparlament (2)**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Das Sternenparlament**



Zeiteinteilung und hat die Dynamik des Parlamentes im Blick.

Gruppensprecher und Gruppensprecherinnen:

Im Parlament haben nur die Gruppensprecher und Gruppensprecherinnen Rederecht. Sie besitzen eine Mischung aus freiem und imperativem Mandat. In der Diskussion legen die Sprecher und Sprecherinnen die Gruppenmeinung dar, können aber auch gleichzeitig durch ihr freies Mandat ihre eigene Meinung einbringen. Bei Abstimmungen haben sie ausschließlich ein imperatives Mandat, d.h. sie müssen die Meinung der Gruppe vertreten. Die Gruppensprecher und Gruppensprecherinnen wechseln bei jeder Sitzung, so dass alle Kinder zu Wort kommen. Themen ergeben sich aus der Tagesordnung, bzw. können schon im Vorhinein in den Gruppenstunden gesammelt werden.

Regeln für die Plenumsdiskussion:

- Im Plenum dürfen nur die Sprecher und Sprecherinnen der Gruppe reden.
- Die Sprecher und Sprecherinnen wechseln (in jeder Sitzung, bei neuen Tagesordnungspunkten).
- Der Sprecher oder die Sprecherin meldet sich bei der Moderation per Handzeichen, diese wiederum vergibt das Wort anhand einer Redeliste.
- Die Gruppenmitglieder haben durch Handzeichen Einfluss auf ihren Sprecher oder ihre Sprecherin: Hand strecken: „Hey, ich muss dir was sagen.“ (Mau-

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Das Jurtenspiel**

men, Jurte usw.

Wenn ihr euch noch etwas mehr Mühe machen wollt, könnt ihr zusätzlich auch noch Begriffe auf die Karten schreiben, die zur Erklärung nicht benutzt werden dürfen.

Auswertung: Verwendet ihr in der Leiterrunde einheitliche Begriffe? Welche Anregungen kommen euch für die Umsetzung von Kindermitbestimmung?

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Kreativer Kassensturz**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Thesenspiel für die Leiterrunde



Das Thema Kindermitbestimmung in der Leiterrunde bearbeiten



Die Kindermitbestimmung ist ein interessantes, aber auch „heißes“ Thema für die Diskussion in Leiterrunden, Bezirkskonferenzen, Runden der Stammesvorstände im Bezirk. Das folgende Spiel soll dazu dienen, den Diskussionsprozess zu dem Thema zu strukturieren.

Verlauf:

Die Beteiligten erstellen eine Stimmkarte nach folgendem Muster. Die Zahlen haben hierbei folgende Bedeutung:

- 1) Ich stimme dem voll zu
- 2) Ich stimme dem mit Einschränkung zu



max. 12  
Personen



für Leiter



je nach  
Anzahl der  
Thesen



Thesenkarten,  
Stimmkarten,  
Schreibmaterial,  
evtl. Flipchart  
oder Wandzeitung  
für Diskussionser-  
gebnisse

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Thesenspiel für die Leiterrunde (2)



- Wenn man Kinder ernst nimmt, dann müssen Kinder auch mitentscheiden dürfen.
- Unsere Wölflinge und Jungpfadfinder im Stamm wollen gar keine Stimme in der Stammesversammlung haben.
- Die Kinder werden durch die Kindermitbestimmung überfordert.
- Eine Stammesversammlung an den Bedürfnissen von Kindern auszurichten, entspricht nicht den Vorstellungen und Bedürfnissen aller anderen Stammesversammlungsmitglieder.
- Kinder- und Erwachsenenwelt unterscheiden sich so stark voneinander, dass eine Zusammenarbeit äußerst schwierig ist.
- Gruppenleiterinnen und -leiter der Kinderstufen überlassen wichtige Entscheidungen dem Meuten- oder Trupprat.

Legt nun in die Mitte eurer Runde die verdeckten Thesenkarten. Jemand nimmt sich eine Karte, liest die These vor, dann gibt es ein wenig Bedenkzeit, so dass alle überlegen können, welche Position sie zu dieser These entwickeln. Haben sich alle ihre Meinung gebildet, wird die Stimmkarte so gelegt, dass die Zahl mit der eigenen Meinung in die Mitte des Kreises zeigt. Wer die These gezogen hat, hat die Möglichkeit, zuerst etwas zu sagen, die anderen können folgen. Ändert man während der Diskussion seine Meinung, kann man seine Stimmkarte dementspre-

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Alles ist möglich



Sammlung von Entscheidungsmöglichkeiten für Kinder im Stamm



Was Kinder in eurem Stamm alles entscheiden könnten (wenn sie nur dürften). Zunächst werden Dreiergruppen gebildet. In jeder Kleingruppe wird eine Liste mit mindestens 10 Möglichkeiten erstellt, was Kinder im Stamm mitentscheiden könnten. Anschließend präsentieren alle Kleingruppen im Plenum die Ergebnisse und beantworten mögliche Rückfragen.

Alle überlegen nun, welche drei konkreten Dinge umgesetzt werden könnten, um Kindern das Mitbestimmen im Stamm zu ermöglichen. Legt euch bitte fest und macht die Dinge öffentlich.



Leiterrunde



für Leiter



ca. 30  
min.



Schreibmaterial  
für jede Klein-  
gruppe

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Das Kinderentscheidungsspiel



Eine Variante zum Spiel „Alles ist möglich“ und eine Hilfe zu der Frage: Was Kinder im Stamm (mit)entscheiden können oder sollen bzw. was eben nicht.



Die im Spiel „Alles ist möglich“ gemachten Aussagen, was Kinder im Stamm mitentscheiden könnten, werden auf Karten geschrieben. Die Karten werden als Parcours verdeckt ausgelegt und mit Fragezeichen- und Ausrufungszeichenkärtchen ergänzt. Durch Würfeln entscheidet sich, wie weit eine Spielfigur voranschreiten kann. Die so erreichte Karte wird nun aufgedeckt und der Spieler muss zu der Aussage Stellung beziehen.

Kommt jemand auf ein Fragezeichen-Kärtchen, darf einer beliebigen Person eine möglichst ungewöhnliche Frage gestellt werden – frei nach dem Motto: „Was ich schon immer von Dir wissen wollte“. Ausrufungszeichen bedeuten einen Kurzkommentar zu der Aussage „Kinder an die Macht“. Das Spiel sollte mehrere Runden



Leiterrunde



für Leiter



45 min. bis  
1 h und 30  
min.



vorbereitete  
Spielkarten für  
den Parcours

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Thesenspiel für die Leiterrunde (2)**



chend verschieben.

Auswertung: Wie war die Beteiligung? Was wurde unterschiedlich bewertet und was nicht? Woran sollte weitergearbeitet werden? Wie wurde argumentiert?

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Thesenspiel für die Leiterrunde**

3) Ich stimme dem eher nicht zu

4) Ich stimme total dagegen

Auf Karteikarten werden die folgenden Thesen geschrieben, die beliebig erweitert werden können.

- Kinder werden schon viel zu früh in die Erwachsenenwelt eingeführt, sie brauchen einen Schonraum und sollten von daher von solchen Aufgaben ferngehalten werden.
- Kinder sind nicht in der Lage, personelle Fragen und Finanzangelegenheiten sinnvoll zu entscheiden.
- Wenn Kinder mehr zu sagen haben, herrscht bald Anarchie.
- So oft Kinder in der Lage sind, sollten sie selbstständig Entscheidungen fällen und ausführen.
- Wölflings- und Jungpfadfindergruppenleiterinnen und -leiter verstehen sich als „Anwälte für Kinder“ und treten für die Kindermitbestimmung ein.
- Kinder sowie Gruppenleiterinnen und -leiter knüpfen alle zusammen an einem Netz, das tragfähig macht für ein selbstbestimmtes Handeln.
- Eine Stammesversammlung lässt sich nicht kindgerecht gestalten.
- Kinder können mehr als man glaubt.

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Das Kinderentscheidungsspiel**



lang gespielt werden, so dass alle mehrmals Position beziehen können.

Varianten: Die Zahlen auf dem Würfel sind auch dafür entscheidend, auf welche Art und Weise Stellung bezogen werden soll: Z.B. stehen die Zahlen 1 bis 3 für mündliche Aussagen, 4 und 5 für ein Gedicht und 6 für eine Pantomime.

Eine besondere Note erhält das Spiel, wenn ihr zugleich Spielende und Spielfigur seid. Dann legt den Parcours einfach im Raum aus.

Auswertung: Welche Themen wurden aufgegriffen? Welche Bewertungen wurden vorgenommen? (Z.B., das können Kinder nicht, Kinder schaffen das ...)


Austausch: Was könnte euer persönlicher Beitrag sein, Kindern in eurem Stamm mehr Mitbestimmung zu ermöglichen?


Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Alles ist möglich**

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## 5 gute Gründe/5 Schwierigkeiten im Stamm

 Dieses Spiel zur Kindermitbestimmung ist besonders gut geeignet, um die persönlichen Einstellungen zu diesem Thema offenzulegen und sie miteinander zu besprechen.

 Alle Teilnehmenden werden aufgefordert, fünf gute Gründe für Kindermitbestimmung im Stamm auf jeweils ein Kärtchen zu schreiben.


Anschließend werden fünf Schwierigkeiten auf jeweils ein Kärtchen einer anderen Farbe geschrieben. Eine Person stellt ihre guten Gründe vor und pinnt sie an die Wand. Kärtchen, die vom Inhalt zueinander passen, sollen untereinander angebracht werden. Die nächste Person hängt ihre Kärtchen dazu usw. Es folgt die gleiche Vorgehensweise für die Kärtchen mit den fünf Schwierigkeiten.


Diese Methode ermöglicht einen Überblick über mögliche Motivationslinien und Hindernisse.

 Leiterrunde  für Leiter  ca. 30 min.  Moderationskarten, Pinnwand, Schreibmaterial

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Zauberstab

 Phantasie anregen und die Wünsche der Kinder erfahren

 Diese Methode eignet sich besonders in der Vorbereitung auf ein bestimmtes Projekt, vielleicht der Gestaltung des Gruppenraumes oder der Wahl eines Themas für die kommenden Wochen.

Durchführung:


Um den Zauberstab herum kann man eine schöne Rahmengeschichte erzählen oder evtl. sogar spielen:


Stellt euch vor, ihr spielt im Gruppenraum und plötzlich kommt eine Fee zu euch. Sie sieht ganz klein und zart aus und hat ein schönes weißes Kleid an. Alles um sie herum glitzert geheimnisvoll. Sogar ihre gelockten Haare glitzern. In der Hand

 10 bis 20  ab 6  je nach TN-Zahl ca. 2 min. pro Kind  Zauberstab

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Videoerkundung oder Fotografie

 Visualisierung, was den Kindern in ihrer Umgebung gefällt (bzw. nicht gefällt)


 Die Kinder gehen in kleinen Gruppen, begleitet von einem Leiter oder einer Leiterin, auf Entdeckungsreise (bei älteren auch alleine) und fotografieren oder filmen alles, was ihnen z.B. an ihrem Spielplatz nicht gefällt. Anschließend werden die Fotos oder Filme aller Gruppen zusammengetragen. Gemeinsam mit den Kindern kann auf diese Weise erarbeitet werden, welches Spielgerät o.ä. ihnen am wenigsten gefällt und dringend einer Erneuerung bedarf.


Variante: Auch der umgekehrte Weg ist denkbar. Gemeinsam können mit den Kindern die Spielplätze der Umgebung erkundet werden und sie fotografieren oder filmen die Spielgeräte, die sie sich auch für ihren Spielplatz wünschen. Natürlich ist es möglich, mit diesen Ergebnissen auch an kommunale Entscheidungsträger





 beliebig  ab 6  mehrere Gruppenstunden oder Projekt beim Lager  Fotoapparat(e) oder Videokamera(s)

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Modellbau-Ideenwettbewerb

 Kreative Auseinandersetzung mit den eigenen Wünschen bezüglich der Gestaltung einer bestimmten Sache

 Die Kinder bauen mit Material (z. B. in einem Schuhkarton, mit Lego oder mit Playmobil), wie der ideale Spielplatz, der ideale Lagerplatz oder der ideale Gruppenraum aussieht.

 beliebig  ab 6  mehrere Gruppenstunden oder Projekt beim Lager  verschiedene Bastelmaterialien

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Zauberstab**



hält sie einen großen Zauberstab. Plötzlich drückt sie euch ihren Zauberstab in die Hand und sagt: „Damit könnt ihr euch den Gruppenraum so zaubern, wie ihr es euch wünscht!“ Jetzt seid ihr dran. Überlegt, wie euer Gruppenraum aussehen soll und wünscht es euch.

Der Zauberstab wird reihum an alle (oder einige ausgewählte) Kinder gegeben. Das Kind, welches den Zauberstab in der Hand hält, darf einen Wunsch äußern.

Bei der Ideensammlung ist es zunächst wichtig, alle Ideen zu sammeln. Erst nachdem sie zusammengetragen sind, ist es die Aufgabe der Leiterinnen und Leiter, gemeinsam mit der Gruppe die Vorschläge zu ordnen und auf ihre Durchführbarkeit hin zu überprüfen, ehe sich die Gruppe für einen oder mehrere Vorschläge entscheidet.

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **5 gute Gründe/5 Schwierigkeiten im Stamm**



Auswertung: Was fällt besonders auf? Welche drei Punkte möchtet ihr noch vertiefen? Wer und was kann euch Hilfe geben, im Stamm zu mehr Kindermitbestimmung zu kommen?

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Modellbau-Ideenwettbewerb**

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Videoerkundung oder Fotografie**



in Politik und Verwaltung heranzutreten oder sie medienwirksam der Öffentlichkeit zu präsentieren.

Eine andere Variante ist ein Projekt beim Sommerlager, das dann für die Auswahl des Lagerplatzes im nächsten Jahr zurate gezogen werden kann.

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Ideen-ABC



Kreative Methode zur Ideenfindung in Kleingruppen



Auf eine große Tapete werden alle Buchstaben des Alphabetes geschrieben. Nun können die Kinder loslegen und Ideen notieren, die ihnen zu den Buchstaben einfallen. (Es kann auch ein Themenbereich vorgegeben werden.)

Bei der Ideensammlung ist es zunächst wichtig, alle Ideen zu sammeln. Erst nachdem sie zusammengetragen sind, ist es die Aufgabe der Leiterinnen und Leiter, gemeinsam mit der Gruppe die Vorschläge zu ordnen und auf ihre Durchführbarkeit hin zu überprüfen, ehe sich die Gruppe für einen oder mehrere Vorschläge entscheidet.

Alternative Möglichkeit der Kleingruppenarbeit: Zu jedem Buchstaben des Alphabets soll sich die Kleingruppe Wünsche, Träume, Aktionen, Veranstaltungen einfallen lassen.



Bis zu 20 bzw. max. 6 pro Kleingruppe



ab 8



ca. 30 min.



Tapete und Schreibmaterial. ABC auf der Tapete vorbereiten. Bei Kleingruppenarbeit können auch große Plakate reichen statt Tapete.

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Wer den Ball hat, hat die Macht



Einstiegs spiel zur Auflockerung



Alle stehen im Kreis. Jeweils die Person, die gerade den Ball hat, kann machen, was sie will und die anderen müssen es nachmachen. Nach einer Minute wird der Ball weitergeworfen. Stimmung ist garantiert. Es sollte jeder, der den Ball gern mal haben möchte, auch Gelegenheit dazu bekommen.



beliebig



beliebig



10 bis 15 min.



Ball

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Personentypen



Gruppenfindung, Auflockerung zu Beginn (insbesondere geeignet, wenn es auch im weiteren Verlauf um das Thema Kommunikation geht)



Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen ziehen jeweils einen der vorbereiteten Zettel. Darauf sind verschiedene Personentypen zu lesen: Zweifler, Dauerredner, Ja-Sager, Pessimisten, Besserwisser usw. Sie dürfen nicht verraten, was auf ihrem Zettel steht.

Die Spielleitung gibt nun die Anweisung, sich über das Wetter zu unterhalten, und zwar in der Art, die dem jeweiligen Personentyp entspricht. Auf diese Weise müssen sich die jeweiligen Gruppen zusammenfinden. Am Ende präsentieren sie den anderen Gruppen ihre Art und Weise über das Wetter zu reden. Nun müssen diese erraten, um welchen Personentyp es sich handelt.



ab 10 Personen



ab 10



10 bis 15 min.



vorbereitete Zettel mit den Personentypen

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Frag mich



Erörterung von persönlichen Fragen zu einem bestimmten Thema



In Kleingruppen schreiben alle Teilnehmenden eine für sie wichtige, aktuelle Frage zum jeweiligen Thema auf einen Zettel. Diese werden nun an die Nachbarn weitergegeben, die ihre Antwort unter der Frage notieren.

Die Zettel werden wieder weitergegeben, bis der Kreis geschlossen ist. Die Aufgabe kann auch in der Großgruppe angegangen werden. Dann wird der Zettel einfach bis zu vier Mal weitergegeben und dann wieder an den Fragesteller zurückgereicht.



beliebig (max. 5 pro Kleingruppe)



ab 12



ca. 10 min.



Stift und Papier für alle Teilnehmenden

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Wer den Ball hat, hat die Macht**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Ideen-ABC**



len lassen. (A= Abenteuertag, B=brasilianischer Kochabend, C=Clownsgesichter schminken...). Die Ideen der Kleingruppen werden anschließend in der Großgruppe vorgestellt.



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Frag mich**




Wir bestimmen mit!, avanti 3/09


## **Personentypen**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Bewegtes Barometer

 Auswertung, bei der es insbesondere darum geht, räumlich Position zu bestimmten Dingen zu beziehen

 Bei dieser Art von Auswertung geht es darum, mittels des Raumes „Position zu beziehen“ und sich ausführlich über die Inhalte des Seminars zu verständigen. Punkt für Punkt geht man gemeinsam das Programm durch – immer wieder neu muss man sich in der Bewertungsskala einordnen, wer möchte, kann begründen, weshalb er oder sie dort steht.

Anmerkungen: Gut daran ist, dass man in Bewegung bleibt, was einen dynamischen Prozess verdeutlicht und dass man sehr genau analysieren kann, was inhaltlich gut oder weniger gut gelaufen ist und die Gründe dafür.

Erfahrungen: Kann zum Schluss etwas ermüdend sein.



max. 15



ab 14



30 bis 60 min.




Auf dem Boden eine Skala von (+) bis (-) oder von 0-100 oder von „sehr“ bis „überhaupt nicht“. Programm in Sichtweite

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Thesenanschlag

 Aufmerksamkeit an einem belebten Ort erzeugen

 In der Gruppe wird ein Thesenpapier formuliert, gemalt und ansprechend gestaltet. Am Tag des Thesenanschlages steht eine große Holzwand vor dem Rathaus oder einem anderen öffentlichen Gebäude, in dem möglichst gerade eine Veranstaltung stattfindet. Begleitet von anderen Aktionen und lauten Hammerschlägen werden die Thesen angeschlagen, die ein Sprecher oder eine Sprecherin noch zusätzlich über eine Verstärkeranlage vorlesen kann. Dies könnt ihr natürlich auch in der Nähe von Menschenansammlungen machen.

Vorteil: öffentlichkeitswirksame Aktion

Nachteil: Die Leute können sich durch die lauten Hammerschläge gestört fühlen.



beliebig, je mehr vor Ort sind, desto besser



beliebig




je nach Rahmenprogramm der Aktion




Holzwand, Plakate mit den vorformulierten Thesen

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Jugend-TÜV

 Aufmerksamkeit erzeugen für positive und negative Aspekte des Umfeldes in Bezug auf Jugendliche

 Nach dem Beispiel vom Kfz-TÜV könnt ihr einzelne Politiker und Politikerinnen auf ihre Jugendfreundlichkeit testen. Entweder mit einem Fragebogen o.ä. oder ihr überprüft z. B. die Verkehrssicherheit in eurem Wohnort und macht Vorschläge zur Verbesserung. Am Ende verteilt ihr dann eine von euch entworfene Prüfplakette bzw. macht eine Liste von „Mängeln“, die noch behoben werden müssen.

Diese Aktion ist auch besonders gut dazu geeignet, damit bei der örtlichen Presse Gehör zu finden.

Vorteil: Ist eine lustige Aktion und bietet viel Raum für nette Vergleiche.

Nachteil: Die „Mängelliste“ wird oft nicht behoben...



beliebig



ab 10



je nach Umfang der zu prüfenden Dinge




Prüfbögen, die vorher gemeinsam erarbeitet werden müssen, sowie Prüfplaketten

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Performance

 Auf originelle Weise Aufmerksamkeit für ein Problem erzeugen

 Vor dem Rathaus oder anderen öffentlichen Plätzen kann eine Performance vorgeführt werden, bei der ein Anliegen oder ein aktuelles Problem dargestellt wird, z.B. hohe Jugendarbeitslosigkeit oder Perspektivlosigkeit. Von Musik, Tanz, über Theater bis hin zu Breakdance-Einlagen ist dabei alles möglich. Wichtig ist bei der Performance nur, dass möglichst viele Passanten stehenbleiben, zuschauen und auf das Anliegen aufmerksam werden.

Eine einfache Methode, die Aufmerksamkeit des Publikums zu bekommen ist, Passanten in die Performance zu integrieren.

Vorteil: Viel Spaß und Öffentlichkeitswirksamkeit.



beliebig



ab 10



je nach Performance, aber kurz und prägnant ist immer besser



je nach Art der Performance

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## ***Thesenanschlag***



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## ***Bewegtes Barometer***



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## ***Performance***



Nachteil: Schwierig, die Aufmerksamkeit der Politiker und Politikerinnen zu bekommen.

Tipp: Gut ist es auch, nette Ideen einzubauen, z. B. bei einer Aktion gegen Lärm ein Dixi-Klo als „Stilles Örtchen“ oder eine „Gute-Gründe-Liste“ für ein bestimmtes Anliegen, die dann von Passanten weitergeschrieben werden kann. Möglich ist auch ein Fußballspiel (z. B. Politiker und Politikerinnen gegen Jugendliche).


Wir bestimmen mit!, avanti 3/09


## ***Jugend-TÜV***



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Fotoausstellung

 Auf kreative und medienwirksame Weise Aufmerksamkeit für eine bestimmte Problematik erzeugen

 Eine Fotoausstellung über die Stadt aus der Sicht von Jugendlichen und Kindern. Dadurch werden Problempunkte aufgezeigt, die sonst oft übersehen werden, da sie nur für die jüngere Bevölkerung relevant sind. Zur Ausstellung werden politische Vertreter und Vertreterinnen eingeladen. Vor der Ausstellung sollten Sponsoren gesucht werden, z.B. lokale Geschäfte oder Banken. Auch mit Schulen könnte eine Kooperation vereinbart werden. Das Gleiche ist auch mit Videos möglich.

Vorteil: Eindrucksvolle Aktion, sehr kreativ.

Nachteil: Großer organisatorischer Aufwand und hohe Kosten.

Tipp: Möglich ist auch eine „Meine-Meinung“-Aktion. Kinder oder Jugendliche no-



beliebig



ab 7




Vorbereitung in mehreren Gruppenstunden als Projekt




mehrere Kameras für die Vorbereitung, Räumlichkeiten, Stellwände usw. für die Ausstellung

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Wunschbaum

 Aufmerksamkeit, insbesondere für die Wünsche und Vorstellungen von Kindern

 Auf dem Marktplatz oder vor dem Rathaus wird ein Wunschbaum aufgestellt, wo die Kinder mit Bildern, Texten, Gedichten usw. ihre Vorschläge für eine kinderfreundlichere Stadt aufhängen können, damit ihre Anliegen auch von möglichst vielen Leuten gesehen werden. Politiker und Politikerinnen können Patenschaften für die Vorschläge übernehmen, die sie besonders gut finden oder die häufig von den Kindern geäußert werden.



beliebig



ab 7




Je nach Rahmen der Aktion




ein möglichst origineller, selbst gebastelter Wunschbaum und Schreibmaterial

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Kinderdetektive

 Bewertung der Kindertauglichkeit der eigenen Umgebung durch Kinder

 Man veranstaltet eine große Detektivaktion, bei der Kinder spielerisch durch den Ort bzw. die Stadt gehen, um zu schauen, was sie in ihrer Umgebung stört oder was sie gut finden. Am Ende werden die Ergebnisse zusammengefasst und einem Vertreter oder einer Vertreterin der Politik vorgetragen.

Alternative:

Kinder erforschen und beschreiben ihr Lebensumfeld und benennen wichtige Institutionen und Orte, an denen sie sich gerne aufhalten und wo sie gute Spielmöglichkeiten vorfinden. Dies wird in einem Stadtplan verzeichnet. Mit Tipps und Infos versehen, wird er als Kinderstadtplan veröffentlicht.



beliebig



ab 7




mit Vorbereitung mehrere Gruppenstunden




Schreibmaterial und evtl. individuelle Detektivausrüstungen für die Kinder

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Brainstorming

 Ideenfindung in der Gruppe

 Alle Ideen, die uns spontan einfallen, laut nennen. Zwei Punkte sind dabei wichtig:

1. Keine Idee darf bei der Sammlung bewertet werden, und sei sie noch so abwegig.
2. Die Ideen sollten für alle sichtbar mitgeschrieben werden.

Variation: Ein für die Kindergruppe ödes Brainstorming wird interessanter, wenn Sitting Bull selber (GL mit Federschmuck) seine Mitindianer (jedes Kind bekommt eine Feder) zum großen Palaver (Kreis um gemaltes Lagerfeuer) einlädt und beim Sitzen am Lagerfeuer Ideen für das nächste Unternehmen gesammelt werden.



bis zu 20



ab 7



bis zu 30 min.



Wandzeitung oder Flipchart zum Mitschreiben der Ideen

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Wunschbaum**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Fotoausstellung**



tieren auf einem „Meinungsbogen“ ihre Wünsche, Kritikpunkte und Probleme zu einem Teil ihrer Umgebung (ihrer Schule, ihrem Stadtteil usw.). Die Bögen werden mit einem Sofortbild des „Kritikers“ oder der „Kritikerin“ versehen, die Ergebnisse öffentlich ausgestellt.

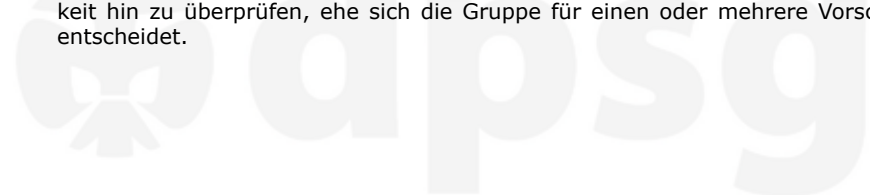


Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Brainstorming**



Bei der Ideensammlung ist es zunächst wichtig, alle Ideen zu sammeln. Erst nachdem sie zusammengetragen sind, ist es die Aufgabe der Leiterinnen und Leiter, gemeinsam mit der Gruppe die Vorschläge zu ordnen und auf ihre Durchführbarkeit hin zu überprüfen, ehe sich die Gruppe für einen oder mehrere Vorschläge entscheidet.




Wir bestimmen mit!, avanti 3/09


## **Kinderdetektive**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Reise mit dem fliegenden Teppich

 Ideenfindung in der Gruppe, besonders für Kinder geeignet


 Die Gruppenmitglieder legen sich zusammen auf einen Teppich und schließen die Augen. Die Gruppenleiterin oder der Gruppenleiter erzählt, wie der Teppich aus dem Fenster und über die verschiedenen Orte und Regionen der Erde fliegt. Was erleben wir unterwegs (z. B. bei der Zwischenlandung in einer Oase)? Was sehen wir alles...? Es ist evtl. hilfreich, wenn ein Mitleiter oder eine Mitleiterin die genannten Dinge aufschreibt.


Bei der Ideensammlung ist es zunächst wichtig, alle Ideen zu sammeln. Erst nachdem sie zusammengetragen sind, ist es die Aufgabe der Leiterinnen und Leiter, gemeinsam mit der Gruppe die Vorschläge zu ordnen und auf ihre Durchführbarkeit hin zu überprüfen, ehe sich die Gruppe für einen oder mehrere Vorschläge entscheidet.

 max. 15  ab 7  ca. 20 min.  Teppich, Schreibmaterial zum Mitschreiben der genannten Ideen

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Der Krimskrams-Ideenkoffer

 Ideenfindung in der Gruppe durch Assoziationen

 Ein Koffer (oder eine Kiste) mit allem möglichen Krimskrams wird in die Gruppenstunde mitgebracht. Vom Angelhaken bis zur Feder, vom Papierboot bis zum Spielzeugauto, alle Dinge können anregen auf neue Ideen zu kommen.


Reihum darf nun jeder in den Koffer greifen, etwas herausnehmen und spontan sagen, was ihm dazu im Zusammenhang mit dem aktuellen Thema bzw. mit der aktuellen Frage einfällt. Es kann durchaus auch mehr als eine Runde geben, wenn der Koffer gut gefüllt ist.


Bei der Ideensammlung ist es zunächst wichtig, alle Ideen zu sammeln. Erst nachdem sie zusammengetragen sind, ist es die Aufgabe der Leiterinnen und Leiter, gemeinsam mit der Gruppe die Vorschläge zu ordnen und auf ihre Durchführbarkeit hin zu überprüfen, ehe sich die Gruppe für einen oder mehrere Vorschläge entscheidet.

 beliebig  ab 7  je nach Gruppengröße und Anzahl der Runden  ein Koffer oder eine Kiste mit möglichst viel Krimskrams

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Rundumtapete

 Ideenfindung in der Gruppe (insbesondere unter Beteiligung der sonst stilleren Gruppenmitglieder)


 Diese Technik ist eine gute Möglichkeit für die etwas stilleren und schüchternen Kinder, ihre Ideen zu äußern. Zunächst wird eine Tapete auf dem Boden ausgebreitet. Die Kinder knien sich nieder und schreiben bzw. malen ihre Ideen auf. Danach wird Gelegenheit gegeben, Ideen anderer zu ergänzen und sich die gesamte Tapete anzuschauen. Anschließend wird sie aufgehängt.


Bei der Ideensammlung ist es zunächst wichtig, alle Ideen zu sammeln. Erst nachdem sie zusammengetragen sind, ist es die Aufgabe der Leiterinnen und Leiter, gemeinsam mit der Gruppe die Vorschläge zu ordnen und auf ihre Durchführbarkeit hin zu überprüfen, ehe sich die Gruppe für einen oder mehrere Vorschläge entscheidet.

 bis zu 20  ab 7  ca. 30 min.  Tapete und Schreibmaterial

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Entscheidungen treffen

 Entscheidungen gemeinsam mit der Gruppe treffen

 Die einfachste Art eine Gruppenentscheidung zu treffen, ist die Abstimmung, bei der die Mehrheit entscheidet. Es stellt sich jedoch die Frage, ob diese Möglichkeit bei der Gestaltung von Gruppenstunden auch die empfehlenswerteste ist, da es bei Abstimmungen auch immer eine Gruppe der „Überstimmten“ gibt. Die Entscheidung für ein Programmvorhaben in der Gruppe ist ein wichtiger Moment. Hier wird der Grundstein für Erfolg oder Misserfolg der Projekte gelegt. In der Gruppe soll deshalb die Möglichkeit bestehen:

- seine Meinung frei mitzuteilen,
- den anderen in seiner abweichenden Ansicht ernst zu nehmen,
- zu lernen, dass es in bestimmten Situationen erforderlich ist auszuwählen,
- zu erfahren, dass auch der Verzicht auf einen Wunsch die Möglichkeit gibt, etwas für alle Sinnvolles zu erreichen,

 beliebig  beliebig  unterschiedlich  unterschiedlich

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Der Krimskrams-Ideenkoffer**



keit hin zu überprüfen, ehe sich die Gruppe für einen oder mehrere Vorschläge entscheidet.



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Reise mit dem fliegenden Teppich**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Entscheidungen treffen**



• eine Entscheidung zu treffen und sie zu begründen.  
Bei der Entscheidungsfindung kann es nicht nur um das Durchsetzen von Mehrheiten gehen. Alle Kinder müssen mit einbezogen werden und die Chance haben die Entscheidung mitzugestalten. Nur dann kann sie von jedem mitgetragen werden. Ideen und Vorschläge darstellen – Entscheidungen vorbereiten: Ideen sollten so dargestellt werden, dass sie begeistern, überzeugen und mitreißen können. Je ausgefallener der Vorschlag „verkauft“ wird, desto größer ist die Bereitschaft dabei mitzumachen.

- malen, basteln, Collagen, Wandplakate, Schautafeln, Werbespot, Werbeprospekt
- Material (Karten, Prospekte) zum Thema sammeln
- Rollen-, Puppen-, Schattenspiele, Pantomime, Hörspiel
- Kriterien für Entscheidungen:
  - Macht es uns allen Spaß? Können alle mitmachen?
  - Welche Fähigkeiten werden verlangt?
  - Zeit, Ort, Geld, Material?
  - Werte und Schwerpunkte der Gruppe

Entscheidungstechniken:

- Gemeinsame Handlung aller, z. B. alle Hände aufeinanderlegen.
- Puzzle legen, das nur vollständig wird, wenn alle Teile daliegen.
- Waage für Mehrheitsentscheidungen.
- Entscheidungskorb; die Entscheidung ist dann perfekt, wenn jeder einen Gegenstand in den Korb geworfen hat.

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Rundumtapete**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Lagerparlament



Kindermitbestimmung beim Pfadfinderlager



Zu Anfang wird den Kindern die Funktion des Lagerparlamentes vorgestellt. Nur wenn die Kinder wirklich verstehen, welche Chancen darin liegen, entwickeln sie auch die Bereitschaft mitzumachen.

Unterste Ebene ist die Zeltgruppe. Jede Zeltgruppe bespricht sich am Abend. Dafür kann es ein festes Ritual geben: Nach einer kurzen Reflexionsrunde (Wie war der Tag? Was habt ihr erlebt? Was hat euch gefallen – was nicht?) kann es um ein zentrales Thema gehen. Die gesamte Besprechung sollte höchstens 30 Minuten dauern.

Themen könnten sein: Regeln im Zeltlager (Nachtruhe, Essenszeiten, Ausgang...), Programmwünsche, besondere Ideen und Aktionen (Ausschlaftag), Möglichkeiten



je nach Größe des Lagers



ab 7



Dauer des Lagers



keines

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Meckerkasten oder Meinungsbrett



Kindermitbestimmung beim Pfadfinderlager



An einem gut ausgewählten Platz steht eine Box, in die jeder anonym Briefe mit seiner Meinung werfen kann (Alternativ kann eine Wand gestaltet werden, auf der jeder seine Meinung niederschreiben kann): Was findet ihr gut? Was passt euch gar nicht? Wo gibt es Probleme? Was möchtet ihr gerne mit allen besprechen?

Gemeinsam muss ein Verfahren beschlossen werden, wie die Meckerbriefe ausgewertet werden sollen (evtl. von einigen Kindern und Verantwortlichen gemeinsam).



je nach Größe des Lagers



ab 7



Dauer des Lagers



Meckerkasten, Meinungsbrett, Zettel und Stifte

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Offene Leiterrunden



Kindermitbestimmung beim Pfadfinderlager



In bestimmten Abständen kann es offene Leiterrunden geben, an denen von den Kindern gewählte Vertrauenspersonen teilnehmen, um deren Anliegen anzubringen oder an den Planungen beteiligt zu werden.

Die Leiterrunden sollten nicht zu lange dauern bzw. die für die Kinder wichtigen Themen möglichst komprimiert behandelt werden.



nicht mehr Kinder als Leiter, sonst wird es zu chaotisch.



ab 7



Dauer der Leiterrunde



Keines

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## Zauberbeutel



Kreative Herangehensweise an ein bestimmtes Thema oder Kennenlernen



Bei dieser die Kreativität fördernden Methode greift jeder Teilnehmende einen alltäglichen Gegenstand aus einem (vorher vorbereiteten) Sack heraus und assoziiert dazu 2 Minuten lang. Dies kann im Bezug zum Thema (inhaltliches Energizing) oder zur eigenen Person (Kennenlernen) stehen.



bis zu 20



ab 10



je nach Gruppengröße



Zauberbeutel mit ein paar Gegenständen mehr als Teilnehmende in der Gruppe

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Meckerkasten oder Meinungsbrett**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Lagerparlament**



zur Mitarbeit von Kindern: z.B. in der Küche, im Lagerladen usw.

Die nächste Ebene ist das Lagerparlament. Jedes Zelt wählt dafür einen Abgeordneten. Zusätzlich werden die Zeltlagerleitung und einige Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter ins Lagerparlament berufen. Das Parlament trifft sich in regelmäßigen Abständen, um die wichtigen Dinge (z.B. aus den Zeltgruppen) miteinander zu besprechen.

Ergebnisse und Beschlüsse werden den Kindern in der abendlichen Lagerrunde oder durch Veröffentlichung am Infobrett mitgeteilt.

Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Zauberbeutel**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09

## **Offene Leiterrunden**



Wir bestimmen mit!, avanti 3/09