



# MULTIMEDIA GUIDE

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben

Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union





## HERZLICH WILLKOMMEN, STORYTELLER\*INNEN!

Der Multimedia-Guide, den du vor dir hast, ist ein großer Teil unseres Projekts **Storytelling for Youth Work: A Tool for Connection and Understanding in Changing Times** (kofinanziert von der Österreichischen Nationalagentur für Erasmus+ mit der Fördernummer 2020-2-AT02-KA205-002741).

Ziel des Projektes ist es, qualitativ hochwertige Jugendarbeit zu fördern und zu verbessern sowie hochwertige Bildungs- und Praxismaterialien für JugendarbeiterInnen zu entwickeln. Storytelling for Youth Work stärkt die Beziehung zwischen JugendarbeiterInnen und Jugendlichen durch die positiven Effekte von Storytellings. Dafür wird die Storytelling-Methodik an den Bereich der Jugendarbeit angepasst. Während des Projektzeitraumes von Oktober 2020 bis Mai 2022 werden drei Produkte, sogenannte intellektuelle Ergebnisse, entwickelt: ein Multimedia-Guide, ein Brettspiel sowie Weiterbildungsmaterialien. Diese richten sich an JugendarbeiterInnen mit dem Ziel, ihre Kapazitäten zu erhöhen, ihre Arbeit zu unterstützen und eine tiefe, aktive und effektive Kommunikation mit ihren Zielgruppen zu ermöglichen.

Das Projekt vereint die Bemühungen von fünf aktiven und engagierten Organisationen, die einen Beitrag leisten wollen in den Gemeinden und Gemeinschaften, mit denen sie direkt zusammenarbeiten, sowie in Europa als Ganzes. Das Projekt fördert Partizipation, und unterschreibt den Wert und die Freude an Verbindungen, die Vorzüge des aktiven Zuhörens und Teilens, sowie die Bedeutung des zwischenmenschlichen Verständnisses in der Jugendarbeit:

Diese fünf beteiligten Organisationen sind:

- komm!unity, Österreich
- The Future Now, Bulgarien
- Iuventa, Serbien
- Higher Incubator Giving Growth and Sustainability (HIGGS), Griechenland
- MCC, Slovenien



Das hier vorliegende Handbuch "Storytelling in der Jugendarbeit" ist das erste Ergebnis des Projektes, gefolgt von mehreren Multimediaprodukten, die das in diesem Dokument bereitgestellte Material erklären, erweitern und demonstrieren werden.

Auf unserer Website findest du weitere Informationen über das Projekt, die Partnerorganisationen sowie den daraus entstandenen Produkten. Hier gibt es auch die Möglichkeit, sich mit anderen JugendarbeiterInnen zu vernetzen.



Besuche auch unsere Social Media Kanäle:



Wenn du Feedback oder Fragen hast, kannst du jederzeit unser Forum besuchen oder die zusätzlichen Multimediaterialien, die auf der Website veröffentlicht wurden, durchgehen.

Wir hoffen, dass dieser Leitfaden das Verständnis des Storytellings verbessert und dazu inspiriert, die verschiedenen Möglichkeiten dieses Ansatzes in der Jugendarbeit zu erkunden und in der Arbeit mit jungen Menschen anzuwenden.

Viel Spaß beim Storytelling!

Für das Projektkonsortium,

Kadri Villem und Raya Tsvetkova

Juli 2021



## EINLEITUNG

Dieser Leitfaden vermittelt JugendarbeiterInnen theoretische Informationen, praktische Fähigkeiten und spezifische Strategien für die Umsetzung des Storytellings bzw. Geschichtenerzählens in ihrer Arbeit mit jungen Menschen.

Jugendarbeit ist ein sehr vielfältiger Sektor mit unterschiedlichen Traditionen und Strukturen in Europa. Wie die Europäische Kommission feststellt<sup>1</sup>, existiert der Begriff „Jugendarbeit“ in vielen Sprachen nicht oder hat unterschiedliche Konnotationen. Wenn wir hier von JugendarbeiterInnen sprechen, meinen wir die Menschen, die daran arbeiten, Entwicklungsräume und -möglichkeiten für alle jungen Menschen anzubieten (vor allem, wenn sie auf nicht-formalen und informellen Lernprozessen und auf freiwilliger Beteiligung basieren). JugendarbeiterInnen konzentrieren sich, wie auch die Europäische Kommission hervorhebt, auf die persönliche und soziale Entwicklung der Jugendlichen. Thematisch ist Jugendarbeit nach der Definition des Europarats "ein weit gefasster Begriff, der eine Vielzahl von Aktivitäten sozialer, kultureller, erzieherischer, umweltbezogener und/oder politischer Art von, mit und für junge Menschen, in Gruppen oder einzeln, umfasst."<sup>2</sup> Dieser Leitfaden wurde so entwickelt, dass alle Menschen, die mit Jugendlichen arbeiten, sowohl etablierte als auch angehende JugendarbeiterInnen, einige Teile davon verwenden können, um Storytelling in ihre Praxis einzubeziehen. Ziel ist es, sie darin zu unterstützen, jungen Menschen Entwicklungsräume und Lernmöglichkeiten insbesondere außerhalb des formalen Bildungssystems zu bieten.

Der Multimedia-Guide liefert Informationen über das Storytelling mit dem Ziel, das Interesse zu wecken und ein Verständnis für das Konzept zu schaffen. Er soll nicht nur Beispiele und Leitlinien zur praktischen Anwendung von Storytelling für die Jugendarbeit liefern sondern auch Anleitungen zum Brainstorming zur Ideenfindung sowie

---

<sup>1</sup> European Commission (2015) "Quality Youth Work: A common framework for the further development of youth work", available: [https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/quality-youth-work\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/quality-youth-work_en.pdf) (Übersetzung durch Autor; Originalzitat: "a broad term covering a wide variety of activities of a social, cultural, educational, environmental and/or political nature by, with and for young people, in groups or individually.")

<sup>2</sup> Youth Work, Council of Europe Website [www.coe.int/en/web/youth/youth-work](http://www.coe.int/en/web/youth/youth-work)



Anregungen, wie Storytelling in verschiedene Aktivitäten mit Jugendlichen integriert werden kann - sowohl online als auch offline.

Der Leitfaden ist in fünf Kapitel unterteilt. Die ersten drei bieten einen theoretischen Input mit einigen Beispielen und praktischen Beschreibungen, während die letzten beiden Kapitel Materialien und Methoden enthalten, die in der Praxis mit Jugendlichen angewendet werden können.

**Kapitel 1** untersucht das Konzept des Storytellings und die Eigenschaften und Elemente guten Geschichtenerzählens sowie seine Bedeutung im Kontext der Jugendarbeit.

**Kapitel 2** beschreibt ausführlicher, wie Storytelling in der Jugendarbeit eingesetzt werden kann, einschließlich Beispielen für Online- und Offline-Storytelling-Aktivitäten; und Schritte im Prozess der Erstellung einer Storytelling-Aktivität in der Jugendarbeit.

**Kapitel 3** konzentriert sich auf das Brainstorming als Schlüsselprozess für das Storytelling und bietet eine Liste von Online-Tools für Brainstorming-Aktivitäten sowie Tipps und Beispiele.

**Im Kapitel 4** dreht sich alles um Rollenspiele als eine Form des Storytellings. Es bietet eine umfassende Liste von Rollenspielen mit vollständigen Erklärungen und einem Gameplay zu verschiedenen Themen, die in verschiedenen Jugendaktivitäten verwendet werden können.

**Kapitel 5** ist eine Sammlung praktischer „Spickzettel“ und druckbarer Materialien, um JugendarbeiterInnen darin zu unterstützen, Storytelling in ihre Arbeit zu integrieren. Es enthält Spiele und Übungen, Checklisten und Tipps zur Umsetzung des Geschichtenerzählens mit jungen Menschen.

Lass dich von diesem Handbuch inspirieren und baue Storytelling in deine Aktivitäten mit jungen Menschen ein. Wenn du Feedback oder Fragen hast, kannst du jederzeit das Forum auf der Projektwebsite besuchen und deine Fragen sowie Anmerkungen posten oder die zusätzlichen Multimediaterialien des Projekts durchgehen.



## INHALTSVERZEICHNIS

HERZLICH WILLKOMMEN, STORYTELLER*INNEN!.....	2
EINLEITUNG.....	4
INHALTSVERZEICHNIS.....	6
KAPITEL 1.....	10
STORYTELLING IN DER JUGENDARBEIT.....	10
Was ist Storytelling?.....	11
Merkmale des Storytellings.....	12
Elemente guten Storytellings.....	14
Storytelling und Jugendarbeit.....	16
KAPITEL 2.....	19
STORYTELLING ONLINE UND OFFLINE.....	19
Einleitung.....	19
Beispiele für Storytelling in der Jugendarbeit.....	24
Aktivität basierend auf der „Living Library“ Methodik.....	24
Zum Anfang - Adjektive meines Namens.....	26
Schreibtipps – so entstehen Geschichten.....	27
Online – “Geschichten, die Jugendliche geschrieben haben”.....	29
Online – kostenlose Online-Tools zum Geschichtenerzählen.....	31
Andere Beispiele im Jugendbereich / mit Jugendbeteiligung:.....	33
Quellen.....	34
KAPITEL 3.....	35
BRAINSTORMING: IDEEN FÜR GESCHICHTEN SAMMELN.....	35
Brainstorming.....	36



Digitale bzw. Online-Werkzeuge für Brainstorming.....	39
Geschichten der Jugendarbeit.....	45
KAPITEL 4 .....	49
STORYTELLING ROLLENSPIELE .....	49
ONLINE ROLLENSPIELE.....	53
BLEND-IN SIMULATIONSSPIEL .....	53
EXTREME EVENT - SPIEL.....	54
COVID ROLLENSPIEL .....	56
ENTERPOLY – DAS UNTERNEHMERISCHE SPIEL.....	58
OFFLINE ROLLENSPIELE:.....	59
DER WEG.....	59
DER SCHLAFENDE BERG.....	61
IN UNSEREM HÄUSERBLOCK .....	67
EINE MOSCHEE IN SLEEPYVILLE.....	74
DER KONTINENT NAMENS “SUITY HERO” .....	80
ASHIQUES GESCHICHTE .....	84
KANN ICH REINKOMMEN? .....	87
DREI KULTUREN.....	93
BEZIEHUNGEN DEFINIEREN: HERAUSFORDERUNGEN UND ANTWORTEN DER JUGENDARBEIT .....	98
Reagierende Rollenspiele .....	101
HERAUSFORDERNDE SITUATIONEN IN DER JUGENDARBEIT .....	107
STRAUSSENEIER – .....	110
VERHANDLUNGS-ROLLENSPIEL.....	110
INTERKULTURELLE ROLLENSPIEL ÜBUNGEN.....	114



ZURÜCKDENKEN .....	122
FLUSS DER VERDAMMTEN.....	124
WER WIRD ENTSCHIEDEN? .....	132
POSITIVE & NEGATIVE KOMMUNIKATION .....	135
GESCHLECHTERSTEREOTYPEN DURCH ROLLENSPIELE ENTDECKEN.....	137
KAPITEL 5 .....	140
STORYTELLING CHEAT-SHEETS.....	140
KATEGORIE 1: CHECKLISTEN .....	141
Checkliste für die Suche nach guten Geschichten für die Medien.....	142
Checkliste für die Präsentation von Geschichten in den Medien .....	144
Storytelling Canvas (Erzählerischer Ansatz) .....	146
Storytelling in der Jugendarbeit: Anleitung für den/die ModeratorIn .....	148
KATEGORIE 2: TIPPS .....	152
<b>Kurze Tipps, um Storytelling für Befragungen und Beteiligung einzusetzen ...</b>	<b>153</b>
Kurze Tipps zu Details und Struktur .....	154
Kurzer Blick auf den Storytelling-Prozess und seine Elemente .....	155
Weitere Tipps zur Inspiration beim Geschichtenerzählen.....	157
KATEGORIE 3: ÜBUNGEN .....	160
Storytelling Aufwärmübungen .....	161
Geführte Visualisierung.....	164
Fotos/Bilder als Geschichtenerzähler .....	166
Fotos als Geschichtenerzähler: Eine Fotostory entwickeln .....	168
Geschichtenerzählen & Poesie.....	171
Storytelling Übungen von großartigen GeschichtenerzählerInnen .....	174
KATEGORIE 4: SPIELE.....	177





Dungeons & Dragons (D&D).....	178
Beende die Geschichte .....	181
Wörter aus dem Hut .....	183
Story Cubes (und Alternativen) .....	185
Dixit (und Alternativen).....	186
Bildbeschreibung.....	188
MELDUNG DER AUTOREN & HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE .....	190
ÜBER DIE AUTOREN .....	192
komm!unity   Österreich.....	192
The Future Now   Bulgarien .....	192
Celje Jugendzentrum   Slowenien .....	193
Higher Incubator Giving Growth .....	193
and Sustainability   Griechenland .....	193
NGO Iuventa   Serbien.....	194

## KAPITEL 1

### STORYTELLING IN DER JUGENDARBEIT



Fesselnde Geschichten zu erschaffen, die das Publikum informieren, berühren und inspirieren, ist eine der gefragtesten Fähigkeiten in der Geschichte der Menschheit. Storytelling ist von zentraler Bedeutung für Wirtschaft, Politik, Wissenschaft und Kunst. Es hat auch eine besondere Rolle im gemeinnützigen Sektor, wo Geschichten verwendet werden, um GeldgeberInnen, Begünstigten, MitarbeiterInnen und Freiwilligen wichtige Anliegen vorzustellen; Aufmerksamkeit zu erregen; Einstellungen und Gedanken zu ändern; und zu sinnvollem Handeln zu führen. Am wichtigsten ist, dass Storytelling für die Zwecke unseres Leitfadens verwendet werden kann, um die jungen Menschen, mit denen wir zusammenarbeiten einzubeziehen, zu engagieren, zu informieren, zu unterstützen und zu inspirieren. Es geht darum, eine Verbindung zu schaffen und sie zu stärken. In diesem Kapitel beginnen wir damit, zu untersuchen und zu definieren, was Storytelling ist und was es speziell für die Jugendarbeit bedeutet.



## Was ist Storytelling?

Das Geschichtenerzählen ist eine uralte und sehr mächtige Form des menschlichen Ausdrucks, das auf die Anfänge der menschlichen Existenz zurückgeht.<sup>3</sup> Geschichten wurden schon immer erzählt, um zu erfreuen, zu lehren und zu führen.<sup>4</sup> Da Geschichten für so viele Kunstformen essentiell sind, wird der Begriff „Storytelling“ auf vielfältige Weise verwendet, oft um verschiedene Dinge zu konnotieren. Im Kontext dieses Leitfadens beziehen wir uns auf Storytelling, um die Verwendung von Geschichten mit einem Zweck zu bezeichnen, der über die Unterhaltung hinausgeht.



Menschen erzählen Geschichten, um Verbindungen und Verständnis zu fördern, Wissen zwischen Generationen zu übertragen, Ideen auszutauschen, kulturelles Erbe zu bewahren oder um andere vor Gefahren zu warnen.<sup>5</sup> Wir sind von Geburt an mit Geschichten

aufgewachsen und tauchen unser ganzes Leben lang in sie ein. Wir begegnen Geschichten in vielen Situationen – von alltäglichen Gesprächen bis hin zu religiösen Ritualen, von Geschäftsverhandlungen und Vorträgen bis hin zu künstlerischen Darbietungen und sogar Politik. Einige Kontexte des Storytellings sind informell, während andere sehr formell sind. Heutzutage, mit der Digitalisierung der Medien, haben sich neben den neuen Medien, die diesen Austausch unterstützen, viele neue Möglichkeiten des Storytellings entwickelt. Alle Kontexte des Storytellings sind wertvoll und in der vielfältigen Welt des Geschichtenerzählens sind wir alle gleich.

Die Verbindung mit anderen ist eine der höchsten Formen des sozialen Seins für den Menschen. Storytelling ist das Herzstück der unmittelbaren und authentischen Verbindung. Wenn Kommunikation funktioniert, sind wir buchstäblich aufeinander

---

<sup>3</sup> Brian Boyd, *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*, Belknap Press, 2009; Jonathan Gottschal, *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*, Mariner Books, 2013.

<sup>4</sup> Carmine Gallo, *The Storyteller's Secret*, Pan Books, New York, 2016.

<sup>5</sup> [https://www.ted.com/playlists/756/why\\_do\\_we\\_tell\\_stories](https://www.ted.com/playlists/756/why_do_we_tell_stories)



abgestimmt, bis hin zu unseren Gehirnmustern.<sup>6</sup> Wenn wir erfolgreich kommunizieren, sind wir tatsächlich synchronisiert und erleben dasselbe. Diese Synchronizität, bekannt als neuronale Kopplung, deutet darauf hin, dass deine Gehirnwellen mit meinen übereinstimmen, wenn ich dir eine Geschichte erzähle und du damit beschäftigt bist.<sup>7</sup> Dies geschieht, weil „Spiegelneuronen“ eine Kohärenz zwischen dem Gehirn der erzählenden Person und dem Gehirn des Publikums herstellen.<sup>8</sup> Aktuelle Studien bestätigen, dass diese Übereinstimmung die Grundlage für eine tiefgreifende Kommunikation bildet. Durch Storytelling teilen wir die Erfahrungen anderer und reagieren so, als ob die uns erzählte Geschichte tatsächlich uns selbst passiert. Wir werden von passiven Zuhörern zu aktiven Teilnehmern – und das macht Geschichten so unwiderstehlich.

### Merkmale des Storytellings

Eine Geschichte wird oft vereinfacht als ein Format mit einem Anfang, einer Mitte und einem Ende bezeichnet. Obwohl dies stimmt, reicht es als Definition für eine Geschichte nicht aus. Eine Geschichte ist nicht irgendeine Abfolge von Ereignissen, sondern eine Abfolge von Ereignissen, in denen ein Held oder eine Heldin auf der Suche nach einer Herausforderung ist. Diese Herausforderung unterscheidet eine Geschichte von einer Anekdote, wie z. B. der letzte Besuch im Supermarkt oder die Fahrt zum Strand. Der Kern einer Geschichte ist ein Konflikt, der eine Art von Veränderung hervorruft, die auf irgendeine Weise gelöst wird und den Helden oder die Heldin tief und nachhaltig verändert.

Unabhängig von Genre, Stil und Anlass hat Storytelling mehrere Merkmale:

---

<sup>6</sup> Paul J. Zak, “Why Inspiring Stories Make Us React: The Neuroscience of Narrative”, *Cerebrum: The Dana Forum on Brain Science*, 2015.

<sup>7</sup> Greg J. Stephens, Lauren J. Silbert, Uri Hasson, “Speaker–listener neural coupling underlies successful communication”, in *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, August 10, 2010 107 (32), 14425-14430, <https://doi.org/10.1073/pnas.1008662107>

<sup>8</sup> Ibid; *The Neuroscience Behind Storytelling*, [https://www.youtube.com/watch?v=Q3\\_MYEd3DHg](https://www.youtube.com/watch?v=Q3_MYEd3DHg)



### - **Interaktiv**



Storytelling ist eine wechselseitige Interaktion zwischen einem/einer GeschichtenerzählerIn und einem/einer oder mehreren ZuhörerInnen. Die Reaktionen der ZuhörerInnen beeinflussen das Erzählen der Geschichte. Tatsächlich entsteht Storytelling aus der Interaktion zwischen dem/der ErzählerIn und dem Publikum. Im Unterscheid zum Theater schafft Storytelling keine imaginäre Barriere zwischen SprecherIn und ZuhörerIn. Diese transformative Kraft des Austauschs ist der Kern eines erfolgreichen Story-Sharings.

### - **Erzählend**

Storytelling beinhaltet immer die Präsentation einer Erzählung. Jede Kultur hat ihre eigene Definition von Geschichten und was in einer Situation als Geschichte anerkannt wird, kann in einer anderen nicht als Geschichte gelten. Alle Geschichten beinhalten jedoch einen bestimmten Schauplatz, Helden und/oder Heldinnen und eine Abfolge von Ereignissen, die die Geschichte voranbringen und das Publikum mit dem Protagonisten verbinden. Im Herzen jeder Erzählung liegt ein Konflikt, der das Publikum fesselt und gespannt darauf warten lässt, was als Nächstes kommt. Dieser Konflikt, der im Laufe der Geschichte gelöst wird und den Helden oder die Heldin verwandelt, kann viele Formen annehmen. Er oder sie kann tief verwurzelte Ängste überwinden, sich für eine Sache einsetzen, Krankheiten bekämpfen, nach Misserfolgen ausharren usw. Eine Geschichte ohne Konflikte spornt das Wachstum der Charaktere nicht an und wird das Interesse des Publikums nicht fesseln. Es sind Konflikte, die die Spannung erhöhen und die Stärken und Schwächen eines Charakters offenbaren.

### - **Verbal und Nonverbal**

Das Storytelling verwendet Sprache (ob Laut- oder Gebärdensprache), um gemeinsame Bedeutungen für Einzelpersonen zu erschaffen. Gleichzeitig können auch nonverbale Elemente wie Lautäußerung, körperliche Bewegung und Gesten verwendet werden. Nicht alle nonverbalen Merkmale müssen beim Geschichtenerzählen vorhanden sein. Einige Geschichtenerzähler verwenden nonverbale Elemente und Gesten in großem



Umfang, während andere wenige oder keine verwenden, sondern nur die Kraft der Worte nutzen.

#### - **Aktives Vorstellungsvermögen des Publikums**

Beim Storytelling stellt sich das Publikum eine Geschichte vor. Seine Rolle besteht darin, aktiv die lebendigen, multisensorischen Bilder, Handlungen, Charaktere und Ereignisse der Geschichte im eigenen Kopf zu erschaffen. Ihre Vorstellungskraft ist abhängig von der Leistung der oder des Erzählenden und abhängig von den eigenen Erfahrungen, Überzeugungen und Verständnissen. Die fertige Geschichte passiert im Kopf der Zuhörenden und ist einzigartig und personalisiert. Somit sind sie keine „AußenseiterInnen“, sondern Mitgestaltende der erlebten Geschichte.



### Elemente guten Storytellings

Eine gute Geschichte kombiniert ein interessantes oder wichtiges Thema mit einer Präsentationsweise, die das Publikum anregt und fesselt. GeschichtenerzählerInnen behaupten oft „*treatment trumps topic*“ und meinen damit, dass die Art und Weise, wie eine Geschichte erzählt wird, für das Publikum wichtiger ist als das Thema. Einige der charakteristischen Elemente guter Geschichten sind:

#### **Authentizität**

In einer Zeit, in der Informationen im Überfluss vorhanden sind und Stimmen sowie Medien zunehmen, ist Authentizität das Mittel, um den Lärm zu durchdringen und das beabsichtigte Publikum zu erreichen. Daher ist es eines der wichtigsten Dinge, die jedeR GeschichtenerzählerIn tun kann, er oder sie selbst zu sein und die eigene Stimme zu verwenden, damit andere die Welt so sehen, wie man selbst. Man muss Leidenschaft und die eigene Stimme durchscheinen lassen und diese authentische Verbindung nutzen, um das Publikum zum Handeln zu inspirieren. Deshalb ist es die Grundlage jeder guten Geschichte, sich klar zu machen, was die Leidenschaft ist, die uns antreibt und was wir dem Publikum über uns vermitteln möchten.

## Emotionale Verbindung



Fakten allein können nicht begeistern. Die Leute wollen etwas fühlen. Geschichten lassen uns rationales Denken umgehen und eine stärkere, emotionale Verbindung herstellen, die Menschen bewegt. Das Publikum reagiert eher auf Botschaften und nimmt sie an, wenn sie Gefühl haben, persönlich eingebunden zu sein. Das spannungsgeladene Storytelling ist eine großartige Möglichkeit, dies zu erreichen. Wie Mutter Teresa einmal bemerkte, um die Wichtigkeit der persönlichen, emotionalen Verbindung hervorzuheben: "Wenn ich auf die Masse schaue, werde ich nie handeln. Wenn ich auf das Einzelne schaue, werde ich handeln."

## Einprägsamkeit

Geschichten sind die „geheime Soße“, mit der man die Unordnung durchbrechen und die eigenen Ideen von denen anderer trennen kann. Nachrichten, die als Geschichten übermittelt werden, können bis zu 22-mal einprägsamer sein als nur Fakten.<sup>9</sup> Die besten Geschichten sind diejenigen, die ihr Publikum überraschen, inspirieren oder gar ärgern – also eine starke emotionale Reaktion beim Publikum hervorrufen. Wir erinnern uns an das, was wir fühlen.



## Aufruf zum Handeln

Die besten Geschichten inspirieren Menschen, etwas zu tun. Der beste Moment, um Menschen zum Handeln aufzufordern, ist, wenn unsere Geschichte ihre Emotionen eingefangen und eine emotionale Verbindung zu ihnen hergestellt hat. Unabhängig davon, ob wir Menschen bitten, eine Petition zu unterschreiben, Geld zu spenden oder einen Entscheidungsträger zu

<sup>9</sup> Jerome Bruner, *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press, Cambridge, MA, 1986

kontaktieren, müssen wir zunächst sicherstellen, dass unser Aufruf zum Handeln klar und einfach ist.

## Storytelling und Jugendarbeit

Storytelling ist seit jeher ein wesentlicher Bestandteil der Jugendarbeit.<sup>10</sup> Geschichten werden sowohl von JugendarbeiterInnen als auch von den Jugendlichen, mit denen sie arbeiten, erzählt, um unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht zu werden.<sup>11</sup>

In einer Welt, die sich schnell verändert, können Geschichten in folgenden Bereichen helfen:

- Beim **Lernen**, da sie ein breiteres und integrativeres Entwicklungsangebot anbieten, das berücksichtigt, dass junge Menschen vielfältigen Erfahrungen und die Möglichkeiten machen müssen, um erfolgreich zu sein.

- Im **Beruf**, durch die Entwicklung und Förderung von Fähigkeiten zur Partizipation am Arbeits- und Berufsleben, durch das Schließen von Lücken und die Stärkung des Selbstbewusstseins.

- In **Familie und Gemeinschaft**, da sie jungen Menschen ermöglichen, eine aktive und verantwortungsvolle Rolle und einen Platz in der Gemeinschaft zu finden – eine, die

Sicherheit, Erfüllung und starke zwischenmenschliche Beziehungen zu Familie, lokalen Gemeinschaften und anderen BürgerInnen bietet.<sup>12</sup>



<sup>10</sup> Julie Tilsen, *Narrative Approaches to Youth Work: Conversational Skills for a Critical Practice*, Routledge 2018.

<sup>11</sup> <https://story-tellinginyouthwork.com/the-context>

<sup>12</sup>

[https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/210380/a-narrative-for-youth-work-today.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/210380/a-narrative-for-youth-work-today.pdf)





In der Jugendarbeit wird Storytelling vor allem für folgende Zwecke genutzt:

**Verständnis fördern:** Geschichtenerzählen kann das Verständnis zwischen Menschen hinsichtlich ihrer unterschiedlichen Erfahrungen fördern. Oftmals herrschen in einer Gruppe Vorurteile und Intoleranz vor, die Verständigung und Harmonie unmöglich erscheinen lassen. Das Hören der Geschichten anderer und das Teilen der eigenen Geschichte hilft den Jugendlichen, sich mehr umeinander zu kümmern und ihr Wohlbefinden zu schätzen. Ein westafrikanisches Sprichwort sagt uns: „Die Geschichte des Löwen wird nie bekannt sein, solange der Jäger derjenige ist, der sie erzählt.“

**Eine Stimme geben:** Storytelling wird verwendet, um sich selbst auszudrücken und Bedenken zu äußern. Es gibt Jugendlichen Raum zur Meinungsbildung und einen Kanal, um sie zu äußern.

**Lücken schließen:** Geschichten sind wichtig, um schmerzhaftes zu schließen. Der Kontakt mit Menschen, deren Vorgeschichten, Erfahrungen und Kulturen sich von unseren unterscheiden, ist sehr wichtig – wir können nichts über etwas lernen, wenn wir keine Erfahrung damit haben.

**Motivation:** Storytelling motiviert, inspiriert und führt Menschen in die Zukunft und gibt ihnen Mut zu Veränderungen. Es ist der beste Weg, um junge Menschen zu mehr Aktivität, Engagement und Engagement im gesellschaftlichen Leben zu motivieren. Geschichten befähigen sie, auf eigenen Beinen zu stehen und ihre Kompetenzen zu erweitern.

**Den Wandel verkörpern:** Storytelling ist ein wesentliches Instrument, um die Veränderung zu verkörpern, die Jugendliche suchen. Geschichten sind für Jugendorganisationen oft der beste Weg, um mit den jungen Menschen, mit denen sie zusammenarbeiten, zu kommunizieren und ihre Bedürfnisse zu verstehen.

**Angst und Einschränkungen überwinden:** Wenn wir von Veränderungen bedroht sind, kann uns eine Geschichte Hoffnung geben und über die Angst hinaus zu zielgerichtetem Handeln nach vorne führen. Wir können Angst und Unsicherheit nicht beseitigen oder die

Aussicht auf Veränderung vermeiden, aber indem wir eine zielgerichtete Geschichte erzählen, können wir diese Emotionen zu unserem größten Vorteil nutzen.

**Wirkung und Ergebnisse demonstrieren:** Geschichten aus der Jugendarbeit geben jungen Menschen authentische Beweise für den Wert der angewandten Praktiken, im Gegensatz zu anderen externen Kontrollmaßnahmen.

**Bilden:** Das Erzählen von Geschichten in der Jugendarbeit dient dazu, in einem untypischen Umfeld zu unterrichten/bilden, und wertvollen Input in nicht-traditionellen Umgebungen oder auf ungewohnte Weise zu liefern.



## KAPITEL 2

### STORYTELLING ONLINE UND OFFLINE



#### Einleitung

Wie du im ersten Kapitel lesen konntest, ist Storytelling nicht nur eine lustige Anekdote oder ein Artikel. Storytelling ist eine narrative Methodik, die auf der Idee basiert, dass wir die Welt durch unsere eigene Kultur, Nationale Identität, Weltanschauung und unser Paradigma sehen. Daher ist das Geschichtenerzählen in der Jugendarbeit nützlich, da JugendarbeiterInnen oder ModeratorInnen dieses Werkzeug nutzen können, um Jugendliche zu ermutigen, sich zu öffnen und ihre Geschichten zu teilen. Das Geschichtenerzählen in der Jugendarbeit folgt den gleichen Regeln, die überall sonst für gute Geschichten gelten. Jedoch ist es der/die GeschichtenerzählerIn (der/die Jugendliche), der/die gebeten wird, eine gute Geschichte zu erzählen. Die JugendarbeiterInnen sollten betonen, dass jede Geschichte, die von einem Jugendlichen erzählt und mit anderen geteilt wird, eine gute Geschichte ist.

Durch digitales Storytelling lernen Einzelpersonen, eine Geschichte zu erzählen und werden so zu aktiven Teilnehmenden in kollaborativen Arbeitswelten. Digitales



Storytelling ermutigt die Teilnehmenden, Bedeutungen auf mehreren Ebenen (Stimme, Pointe, emotionaler Inhalt, Spannung, Handlungsbogen) zu kommunizieren und ermöglicht GeschichtenerzählerInnen, eine neue Perspektive auf ihre Arbeit einzunehmen. Die Teilnehmenden abstrahieren Bedeutung, geben ihr aber auch eine konkrete Form, als Geschichte, die dann geteilt werden kann. Wir sehen die Vorteile dieses Ansatzes als eine Möglichkeit, die Verbindungen zwischen den Teilnehmenden im Bereich der kreativen und sozialen Arbeit zu stärken.<sup>13</sup>

Digitales Storytelling ist eine aufstrebende Kunstform des persönlichen, von Herzen kommenden Ausdrucks, die es Einzelpersonen und Gemeinschaften ermöglicht, ihre eigene Kultur und künstlerische Kreativität zu erforschen und entdecken. Während die Basis der digitalen Geschichte die Gestaltung einer persönlichen Geschichte über sich selbst, Familie, Ideen oder Erfahrungen ist, laden die technologischen Werkzeuge SchriftstellerInnen und KünstlerInnen ein, über neue Formen der Kommunikation außerhalb der traditionellen linearen Erzählungen zu denken und sie zu erfinden.<sup>14</sup>

In diesem Kapitel hast du die Möglichkeit, anhand konkreter Beispiele für nicht-digitale und digitale Aktivitäten zu erfahren, wie Storytelling in der Jugendarbeit eingesetzt wird. Darüber hinaus führen wir durch sieben Schritte, wie gutes Geschichtenerzählen in der Jugendarbeit gefördert werden kann. Wir ermuntern dich, mutig zu sein und die sieben Schritte zum Erstellen einer guten Geschichte auszuprobieren. Im weiteren Verlauf findest du konkrete Beispiele aus der Praxis des Storytellings in der Jugendarbeit aus verschiedenen EU-Ländern. Dieser Abschnitt bietet spezifische und leicht verständliche Offline-Aktivitäten sowie Aktivitäten und Beispiele aus dem Online- oder Digitalbereich und endet mit einer Liste von Ressourcen zum Weiterlesen und zur eigenen Erkundung des Themas.

---

<sup>13</sup> N. Freidus, M. Hlubinka, . "Digital storytelling for reflective practice in communities of learners", *ACM SIGGROUP Bulletin*, 2002, accessible here: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/962185.962195>

<sup>14</sup> P. Hathorn, "Using Digital Storytelling as a Literacy Tool for the Inner City Middle School Youth", *The Charter Schools Resource Journal*, 2005, Volume 1, No. 1.



## Schritte für gutes Storytelling in der Jugendarbeit



### **SCHRITT EINS: Kenne dein Publikum/deine ZuhörerInnen**

Analoges Storytelling – Bevor wir eine Geschichte teilen, müssen wir unser Publikum gut kennen. Bei einem jungen Publikum gilt es, die Geschichte so zu gestalten, dass Interesse geweckt und erhalten wird.

Nur wenn wir unser Publikum kennen, wissen wir, wie wir es mit unserer Geschichte überzeugen – und dann können wir Zeit und Raum bestimmen, die wir für das Geschichtenerzählen nutzen.

Digitales Storytelling - Beim digitalen Storytelling erfordert es mehr Aufwand, dein Publikum zu überzeugen, da es ständig mit vielen irrelevanten Nachrichten überflutet wird. Ob emotional, intellektuell oder ästhetisch – du musst dein Publikum für dich gewinnen.



### **SCHRITT ZWEI: Konzentriere dich auf ein einzelnes Ereignis**

Analoges Storytelling – Wenn wir ein Ereignis zu lange beschreiben oder schlimmer noch, wenn wir uns darin verstricken, mehrere Ereignisse nacheinander zu erzählen, verlieren wir sehr schnell die Aufmerksamkeit des Publikums. Was wir zu sagen haben, soll aussagekräftig sein, Sinn machen und auf ein einziges Ereignis reduziert werden. Nehmen wir als Beispiel Motivationszitate – die meisten von uns bevorzugen solche, die uns etwas über Liebe erzählen, vielleicht etwas über Angst und dann etwas über harte Arbeit – aber nicht alle zusammen. Es ist einfacher, Geschichten zu hören und zu verfolgen, die sich um ein wichtiges zentrales Ereignis drehen.

Digitales Storytelling – Das gleiche gilt für digitales Storytelling. Die Konzentration auf ein einzelnes Ereignis hat eine größere Wirkung, unabhängig davon, ob die Geschichte lustig, bedeutungsvoll, emotional oder eine Mischung aus beidem oder etwas ganz anderes ist. Sei kreativ, aber vergiss nicht, es immer relevant und interessant zu machen und auf ein Ereignis zu konzentrieren, damit das Publikum nicht verwirrt wird.



### **SCHRITT DREI: Fessle dein Publikum**

Analoges Storytelling – Beseitige die Grenze zwischen Zuhörenden oder Lesenden und deiner Geschichte. Beteilige sie mit einer Frage und stelle sie in den Mittelpunkt der Geschichte. So schaffst du eine Erfahrung der Erzählung aus erster Hand, die bei den Zuhörenden oder Lesenden den Wunsch entfacht, diese Erfahrung tatsächlich im echten Leben zu machen.

Digitales Storytelling – Du musst dein Publikum fesseln. Stelle dir eine Fernsehsendung oder eine Filmvorschau vor, die mit dem dramatischsten, gruseligsten oder urkomischsten Moment beginnt – einer, der dich sagen lässt: Das muss ich wirklich sehen! Diesen Moment musst du am Anfang erschaffen.



### **SCHRITT VIER: Wähle deine Heldin/deinen Helden**

Analoges und digitales Storytelling - Hauptfiguren können den Erfolg jeder Geschichte ausmachen oder zerstören. Wenn deine Hauptfigur sich genauso leicht ohne große Konsequenzen aus der Handlung deiner Geschichte heraushalten könnte, habest du wahrscheinlich keine Figur ausgewählt oder entworfen, die das Gewicht der Handlung wirklich tragen kann. Themen definieren Geschichten, daher müssen starke ProtagonistInnen nicht nur mit diesen Themen interagieren, sondern auch auf eine Weise mit ihnen interagieren, die andere Charaktere nicht könnten. Mit anderen Worten, du musst die Dinge für deineN ProtagonistIn persönlich machen. Erzähle eine Geschichte, die nur mit dieser Person erzählt werden kann.



### **SCHRITT FÜNF: Wann, wo, wer und was – und die Details nicht vergessen**

Analoges Storytelling – Wenn wir Geschichten erzählen, denken wir daran, dass unser Publikum den Hintergrund unserer Geschichte oder die Dinge, die zu dem von uns beschriebenen Ereignis geführt haben, nicht kennt. Deshalb ist es sehr wichtig, dass wir die W-Fragen wie wann, wo, wer und was immer



beantworten. Mit diesen Fragen tragen wir auch dazu bei, die Geschichte zu einem sinnvollen Ganzen zu formen.

Eine großartige Kommunikation entsteht, wenn die/der Sprechende in der Lage ist, lebendige Bilder in den Kopf des Publikums zu malen. Die Details, die du in deine Geschichten einbringst, sind der Schlüssel zum Erfolg. Diese Details machen auch den Inhalt deiner Rede einprägsamer.

Digital Storytelling – Das gleiche Prinzip gilt für Online-Storytelling. Ohne Kontext werden wir "die Geschichte verkaufen". Natürlich sind wir online nicht auf Worte beschränkt. Ein Bild sagt mehr als tausend Worte – Details können in einem Bild sein.



#### **SCHRITT SECHS: Das Ende ist alles**

Analoges Storytelling: Wenn die Geschichte keine Fortsetzung haben soll und du die Spannung aus diesem aufbaust, sollte die Handlung abgeschlossen sein. Welches Grundstück auch immer Sie gebaut haben, sollte fertiggestellt werden, ohne dass Fragen offen bleiben. Sie können Ihrer Geschichte auch ein wenig Magie verleihen, indem Sie Ihr Publikum mit einem Gefühl des Staunens zurücklassen - das Gefühl, das Sie bekommen, wenn Sie nach einem großartigen Film das Kino verlassen.

Digital Storytelling: Es ist immer besser, schwach zu beginnen und stark zu enden, als stark zu beginnen und schwach zu enden. Wir erinnern uns am meisten an Enden, also lassen Sie Ihr Publikum nicht ohne ein starkes Ende. Lassen Sie sie mit einer denkwürdigen Moral.



#### **SCHRITT SIEBEN: Genieße die Geschichte auf dem Weg**

In der Jugendarbeit können wir Gruppenaktivitäten oder Einzelsitzungen mit Jugendlichen zu unterschiedlichen Themen durchführen. Geschichtenerzählen als Methode kann bei jeder Aktivität verwendet werden, unabhängig von der Anzahl der teilnehmenden Jugendlichen. In der Jugendarbeit kann Geschichtenerzählen auch in seiner einfachsten Form verwendet werden. So kann man die Anwesenden nach dem Namen und Hintergrund fragen, wie sie



sich in einem einzeiligen Satz beschreiben würden oder was sie motiviert hat, an dieser Aktivität oder einem individuellen Treffen mit einem JugendarbeiterIn teilzunehmen. Dies kann auch als Geschichtenerzählen bezeichnet werden, da es eine erste Verbindung herstellt und der/die Geschichtenerzählende die Möglichkeit hat, einer anderen Person etwas Persönliches über sich mitzuteilen. Ein derartiger Einstieg ermöglicht es auch, eine Gruppendynamik aufzubauen oder im individuellen Setting eine Bindung und ein Vertrauensverhältnis zwischen dem/der Jugendlichen und dem/der JugendbetreuerIn aufzubauen.

### Beispiele für Storytelling in der Jugendarbeit

#### **Aktivität basierend auf der „Living Library“ Methodik**

Storytelling kann ein mächtiges Werkzeug sein und dazu dienen, Zuhörende oder Lesende zu motivieren, sich mit dem Thema zu beschäftigen, auf das sich die Geschichte bezieht. In einem Jugendzentrum können junge Menschen dazu motiviert werden, internationale Mobilitätsprogramme zu besuchen (wie Jugendbegegnungen oder Trainingskurse über Erasmus+) oder Freiwilligendienste über das Europäische Solidaritätskorps. Ein/eine interessierte JugendlicheR kann mit einer weiteren Person, die bereits Erfahrung in diesem Bereich hat zusammengebracht werden. Als JugendarbeiterInnen können wir den Raum und die Zeit bereitstellen, damit die gereiste Person ihre Geschichte erzählen und ihre Erfahrungen in internationaler Mobilität teilen kann.

Für die Storytelling-Session kann der/die Jugendliche verschiedene Requisiten wie Karten oder sogar Poster verwenden, wenn er/sie gerne visuell arbeitet. Durch den Einsatz von Storytelling förderst du auch die Kommunikation und das Lernen von Peer-to-Peer. Da Erfahrungen unter Gleichaltrigen ausgetauscht werden, können sie im Gegensatz zu einem traditionellen Gespräch zwischen einem/einer JugendarbeiterIn und einem/einer Jugendlichen größere Auswirkungen haben.

#### **Wie finden Veranstaltungen statt?**





Zu Beginn jeder Veranstaltung lernen sich die Teilnehmenden anhand von Karten mit darauf beschrifteten Fragen kennen. Diese Fragen können auch persönlicher Natur sein. Beispiele für Fragen:

- Was bedauerst du am meisten?
- Was bedeutet Versagen für dich?
- Erzähle deine Lebensgeschichte in vier Minuten.
- Worauf bist du in deinem Leben besonders stolz?

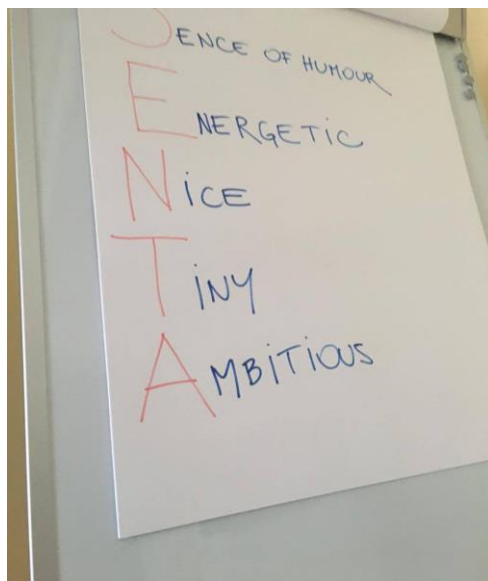
Je nachdem, wie groß die Gruppe ist und wie viel Zeit ihr habt, können die Karten mindestens zwei Runden drehen, damit sich die Teilnehmenden sich stärker verbunden fühlen. Nach dem Eisbrecher sprechen die Austauschteilnehmer über ihre Erfahrungen und die verbleibenden Jugendlichen können diese Fragen stellen. Danach übernimmt in der Regel einE JugendarbeiterIn die Arbeit, zeigt einige Aufzeichnungen früherer Jugendbegegnungen und lädt zu offenen Erasmus+ Jugendprojekten ein. Als ModeratorIn kannst du die Teilnehmenden motivieren, sich gegenseitig Fragen zu stellen, insbesondere wenn einige von ihnen introvertiert sind. Es ist auch möglich, dass sie Fragen auf ein Papier schreiben und sich die Frage dann von dem/der GeschichtenerzählerIn vorlesen lassen. Ermutige die Teilnehmer, dem/der GeschichtenerzählerIn Fragen zu stellen, um sich ein vollständigeres Bild zu machen, Punkte zu klären und zu erläutern, wie die Dinge passiert sind.



## Zum Anfang - Adjektive meines Namens

Am Anfang einer Aktivität oder eines gesellschaftlichen Ereignisses, ist es immer höflich, sich und andere vorzustellen. Eine Möglichkeit besteht darin, dass der/die Teilnehmende seinen/ihren Namen vertikal in Großbuchstaben schreibt und dann für jeden Buchstaben des Namens ein Adjektiv angibt, das ihn/sie beschreibt. Während der Präsentation kann erklärt werden, warum diese Adjektive gewählt wurden und wie sie mit dem eigenen Charakter korrelieren. Ein solcher Starter ist ideal für alle erstmaligen Aktivitäten, bei denen sich die Teilnehmenden nicht kennen, und kann auch zu Beginn einer Jugendbegegnung oder eines Trainings für JugendarbeiterInnen verwendet werden. Du kannst auch die JugendarbeiterInnen bei Schulungen bitten, Adjektive zu verwenden, die ihrer beruflichen Erfahrungen und Kompetenzen entsprechen.

Unten siehst du ein Beispiel für den Namen Senta.



Einige solcher Beispiele finden sich in einem pädagogischen Leitfaden für den Einsatz von digitalem Storytelling in der Jugendarbeit mit dem Titel „Digital Storytelling in der Praxis“, einem Werkzeugkasten, der aus dem ebenfalls von Erasmus+ programm mitfinanzierten Langzeitprojekt „Digitalise it“ hervorgegangen ist. Den Link zum Toolkit findet sich am Ende des Kapitels in den Ressourcen.

## Schreibtipps – so entstehen Geschichten

### Schreibtipps 1

Wenn wir eine Geschichte von jungen Menschen bekommen möchten, die einzigartig und „anders“ ist, können wir auf Übungen zurückgreifen, die auch im kreativen Schreiben verwendet werden. Eine Idee ist, ein Bild vor die Teilnehmer zu legen und sie zu bitten, zwei Minuten darüber nachzudenken und dann eine Geschichte zu schreiben, die sie anschließend mit anderen teilen sollen.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, ihnen einfach das Thema der Geschichte zu geben.

Eine dritte Möglichkeit wäre, ihnen den ersten Satz zu geben, auf dem sie dann eine Geschichte aufbauen müssen.

Du wirst nicht glauben, wie unterschiedliche Geschichten man aus nur einem Bild, einem Themenvorschlag oder einem Anfangssatz bekommen kann.



Hier ist ein Beispiel für ein Foto, das du verwenden kannst.

### Schreibtipps 2

Ein weiteres Beispiel für eine Aktivität, die zu sehr ähnlichen Ergebnissen führt, ist das Schreiben von Bewusstseinsströmen. Einige Autoren verwenden diesen Prozess, den sie "Morgenseiten" nennen. Jeden Morgen, wenn sie aufstehen, schreiben sie 3-4 Seiten von allem auf, was ihnen in den Sinn kommt (statt 3-4 Seiten ist es auch möglich, 20 Minuten lang zu schreiben). Dabei schreiben sie möglichst schnell Sätze, die ihnen in diesem Moment in den Sinn kommen – ohne innezuhalten und ohne die Absicht, ein sinnvolles Ganzes zu schaffen. Erst wenn sie fertig sind (nach 20 Minuten oder wenn sie die dritte Seite fertig haben), können sie das Geschriebene lesen.



Das gleiche Prinzip als Aktivität zum Storytelling genutzt werden. Die Teilnehmenden beschreiben ihren Bewusstseinsstrom etwa zwanzig Minuten lang auf ohne inne zu halten. Wenn sie fertig sind, lesen sie ihre eigenen Texte. Anschließend wählen sie aus diesem Text wählen sie ein Thema oder einen Satz aus, mit dem sie eine Geschichte beginnen.



## Online – “Geschichten, die Jugendliche geschrieben haben”

Das Portal [www.mlad.si](http://www.mlad.si), das sich an alle jungen Menschen in Slowenien und an alle, die mit jungen Menschen arbeiten, richtet, ermutigte 2019 Jugendzentren und andere Jugendorganisationen, die Geschichten junger Menschen und ihre Erfahrungen in Jugendzentren zu teilen. Die Geschichten junger Menschen enthalten wichtige Botschaften und zeigen wie wichtig Jugendarbeit im Leben junger Menschen und beim Übergang von der Jugend zum Erwachsensein ist.

Jugendarbeit bietet ihnen viele Möglichkeiten, Kontakte zu knüpfen, gemeinsam eine gute Zeit zu verbringen und an nicht formalen Lernmöglichkeiten teilzunehmen. Es ist ein Raum der Inspiration, in dem sich viele Erfolgsgeschichten verflechten. Die Vielfalt des Jugendsektors in Slowenien ist von großem Wert und das Ziel der Kampagne war es, durch die von jungen Menschen geschriebenen Geschichten genau das zu präsentieren: Erfolgsgeschichten durch unterschiedliche Erfahrungen junger Menschen.

### How did the event take place?

Fedja, **Zavod BOB**



Die Kampagne fand hauptsächlich auf der Website [www.mlad.si](http://www.mlad.si) statt, und das MaMa-Netzwerk teilte Beiträge und gute Geschichten aus Jugendzentren.

Jugendorganisationen führten Videointerviews durch oder ermutigten junge Menschen, sich selbst aufzunehmen, während sie ihre Erfahrungen aus der Arbeit in Jugendorganisationen teilten. Sie erzählten davon, was sie in dieser Arbeit gelernt haben, was sie gewonnen haben, was ihre Rolle in Jugendorganisationen ist, an welchem Projekt sie beteiligt sind usw. Sie teilten auch ihre Geschichten darüber, warum sie sich in der Jugendarbeit engagieren und warum sie sich aktiv in der Gemeinschaft engagieren.

Solche Videogeschichten bieten den Jugendlichen eine dringend benötigte Plattform, um gehört zu werden, und dienen als Good Practice Beispiel für aktive Jugendbeteiligung und Jugendarbeit selbst.

Jugendliche und Jugendorganisationen schickten ihre Videos an das Portal mlad.si, das die inspirierenden Geschichten veröffentlichte. Die Kampagne war recht erfolgreich. Es wurden insgesamt 16 Videos gesammelt.



## Online – kostenlose Online-Tools zum Geschichtenerzählen

Bei der Arbeit mit einer Vielzahl digitaler Tools ist es wichtig, den Teilnehmenden alle Möglichkeiten des jeweiligen digitalen Tools nahe zu bringen. Wichtig beim digitalen Storytelling ist auch die Tatsache, dass ein Bild wirklich mehr sagt als tausend Worte, sodass die Teilnehmenden ihre Geschichte auch nur aus Bildern aufbauen können. Am Anfang geben wir ihnen ein Thema, aus dem sie mit den Bildern eine Geschichte erstellen sollen, die sie schließlich zu einer Aufnahme montieren. Natürlich ist es nicht unbedingt notwendig, sie auf die Verwendung bestimmter Themen zu beschränken. Mit den Bildern selbst kann eine sehr starke emotionale Wirkung bei dem/der Betrachtenden erzielt werden. Aber natürlich können die Teilnehmenden auch Texte hinzufügen, um die Geschichte anschaulicher zu machen. Wenn kein Text vorhanden ist, sollten die Teilnehmenden angeleitet und an die Klarheit und Transparenz ihrer Geschichte erinnert werden. Die Möglichkeiten sind endlos.

Im Folgenden sind einige Tools aufgeführt, mit denen wir Geschichten erstellen können. Das Gute an all diesen Werkzeugen ist, dass sie die Kreativität auch bei Teilnehmenden anregen können, die sich nicht so stark einbringen wie andere.

1. Chatterpix ist ein kostenloses Online-Tool, das jedes Foto zum Sprechen bringen kann. Nach dem Hochladen eines Fotos wird eine Linie gezogen, um einen Mund zu mache, und dann die eigene Stimme aufzunehmen. Die App bietet endlos viele Möglichkeiten und die Ergebnisse können von albern bis informativ reichen. Eines der besten Dinge an Sprachaufzeichnungstools wie diesem ist, dass sie den kreativen Ausdruck von Lernenden fördern, die normalerweise nicht in Gruppenaktivitäten sprechen.<sup>15</sup>



2. Storybird ist eine kostenlose iPad-freundliche Website, die es Menschen ermöglicht, Geschichten mit schönen und faszinierenden Illustrationen zu

<sup>15</sup> Verfügbar auf der Website: [www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/](http://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/)



erstellen. Die Schüler können nach Themen (oder „Tags“) suchen, um Bilder zu finden und zu ziehen. Dann können sie beginnen, ihre Geschichte in der Reihenfolge zu setzen und einen Begleittext zu den Bildern zu schreiben. Als User ist es möglich, Bücher auf dem Gruppenkonto hochladen und die Geschichten der anderen zu kommentieren.<sup>16</sup>

3. ACMI Generator ist ein kreativer Studioraum, in dem das bewegte Bild erkundet werden kann. Man kann sich inspirieren lassen, eigene Bewegtbildwerke erstellen und Kreationen mit der Generator-Community teilen. Es gibt auch einen Wissensbereich, wo man mehr über den Kontext von inspirierenden Geschichten lernen kann. Probiere den Storyboard Generator aus und wähle entweder ein Skript oder baue dein eigenes Storyboard und teile es.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Verfügbar auf der Website: <https://storybird.com/>

<sup>17</sup> Verfügbar auf der Website: <https://2015.acmi.net.au/education/student-programs/generator/>





## Andere Beispiele im Jugendbereich / mit Jugendbeteiligung:

### OFFLINE:

Name	Beschreibung	Link
Talking Europe – EuSC - Volunteers on Air	Die Freiwilligen, die ihre Freiwilligenprojekte im Rahmen des Europäischen Solidaritätskorps in Tirol absolvieren, haben eine eigene Radiosendung "Talking Europe". Sie sind zweimal im Monat bei Radio Freirad (Innsbruck) live im Radio und berichten von ihren persönlichen Erfahrungen mit der Freiwilligenarbeit im, den Projekten, an denen sie beteiligt sind, dem Leben im Ausland und anderen interessanten Themen.	
Story stop	Die Idee dieses Projekts ist es, Bushaltestellen in Bulgarien ansprechender und auffälliger zu machen. Es ermutigt junge AutorInnen, ihre Geschichten einzureichen und veröffentlicht sie auf schöne Weise an Bushaltestellen.	

### ONLINE:

Whatchado Videostories	Whatchado ist eine österreichische Online-Jobbörse, die sich an Jugendliche und Berufseinsteiger richtet. Whatchado hat auf seiner Website über 6.000 Video-Stories, in denen Menschen über ihr Berufsprofil erzählen, was ihnen an ihrer Arbeit gefällt und wie ihr beruflicher Werdegang aussah. Auf diese Weise können junge Menschen auf die Erfahrungen anderer Menschen hören und herausfinden, was zu ihnen passt.	
------------------------	---	--



## Quellen

*Digital storytelling in practice. A pedagogical guide on how to use storytelling in youth work* (2019). Verfügbar unter: Digitalise Storytelling in Practice - Digital storytelling in the youth field.pdf (salto-youth.net)

---

P. Hathorn, "Using Digital Storytelling as a Literacy Tool for the Inner City Middle School Youth", *The Charter Schools Resource Journal*, 2005, Volume 1 No. 1.

---

N. Freidus, M. Hlubinka, *Digital storytelling for reflective practice in communities of learners.*, 2002, ACM SIGGROUP Bulletin, Verfügbar auf der Website:

<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/962185.962195>

---

<https://juliacameronlive.com/basic-tools/morning-pages/>

---

[story-tellinginyouthwork.com/preparing-a-story-telling-workshop/](http://story-tellinginyouthwork.com/preparing-a-story-telling-workshop/)

---

[www.fearlesspresentations.com/the-5-steps-of-storytelling-how-to-tell-a-great-story/](http://www.fearlesspresentations.com/the-5-steps-of-storytelling-how-to-tell-a-great-story/)

---

[www.treksoft.com/en/blog/10-steps-to-mastering-the-art-of-storytelling](http://www.treksoft.com/en/blog/10-steps-to-mastering-the-art-of-storytelling)

---

[www.mreza-mama.si/zgodbe-ki-jih-pisejo-mladi/](http://www.mreza-mama.si/zgodbe-ki-jih-pisejo-mladi/)

---

[www.mreza-mama.si/zgodbe-ki-jih-pisejo-mladi-2/](http://www.mreza-mama.si/zgodbe-ki-jih-pisejo-mladi-2/)

---

## KAPITEL 3

### BRAINSTORMING: IDEEN FÜR GESCHICHTEN SAMMELN



Wie im Kapitel 2 beschrieben, kann Storytelling in der Jugendarbeit auf unterschiedliche Weise und in unterschiedlichen Kontexten eingesetzt werden. In diesem Kapitel werden wir Anregungen und Ideen präsentieren, wie man Storytelling in den spezifischen Kontext der Jugendarbeit einbringen kann. Brainstorming ist eine nützliche Methode, wenn du das Geschichtenerzählen in dein Jugendprojekt einbeziehen oder Ideen und Wege finden möchtest, eine Geschichte zu kommunizieren und wenn du junge Menschen und ihre Ideen in den Prozess einbeziehen möchtest. Die Einbindung junger Menschen in das Story-Building wiederum schafft einerseits eine tiefere Auseinandersetzung mit dem Prozess sowie mit der Geschichte selbst und unterstützt andererseits die Formulierung einer stärkeren Geschichte, die später bei jungen Menschen mehr Aufmerksamkeit erregt. Im Wesentlichen fungiert Brainstorming als „verdeckte“ Bedarfsermittlung und als verbesserter partizipativer Prozess, der selbst einen erheblichen Wert bietet.



## Brainstorming

Brainstorming ist eine Gruppenproblemlösungstechnik, die den spontanen Beitrag von Ideen aller Mitglieder der Gruppe beinhaltet. Brainstorming ist am effektivsten in einer freien und offenen Umgebung, die alle Gruppenmitglieder zur aktiven Teilnahme ermutigt. Alle Ideen sind willkommen und sollten nicht kritisiert werden, da das primäre Ziel dieser Methode ist, möglichst viele unterschiedliche und kreative Ideen zu dem gestellten Problem oder der gestellten Frage zu finden. Die Gruppendiskussion kann die Ideenfindung weiter anheizen, Brainstorming kann aber auch individuell durchgeführt werden. Wenn du schließlich eine Vielzahl von Ideen gesammelt hast, kannst du diejenigen auswählen und weiterentwickeln, die du am interessantesten oder effektivsten findest.

Beim Storytelling kannst du Brainstorming verwenden, um ein Thema für deine Geschichte zu finden, Charaktere zu kreieren, eine Handlung zu entwickeln etc. JugendarbeiterInnen können junge Menschen dabei unterstützen ihre Geschichten zu kreieren und/oder zu erzählen, sie können aber auch bei der Suche nach geeigneten Medien und Methoden helfen.

### **7 Tipps für erfolgreiches Brainstorming**

#### **1. Setze ein Zeitlimit**

Wähle einen Zeitrahmen für die Aktivität aus. Das erste Ziel ist es, möglichst viele Ideen zu entwickeln. Je nach Konzentrationsgrad der Teilnehmer kannst du eine kürzere (15 Minuten) oder längere (60 Minuten) Zeitspanne planen, um alle bei der Aufgabe zu beschäftigen.

#### **2. Definiere dein Ziel, formuliere eine klare Frage, an der du arbeiten kannst**

Es ist ineffizient, mehr als eine Frage oder ein Ziel in einer Sitzung anzugehen, da der Fokus zwischen mehreren Aufgaben verloren geht.

#### **3. Vermeide Kritik und Wertung /Bewertung**

Der/Die ModeratorIn sollte eine positive, sichere, offene und kreative Atmosphäre schaffen. Bitte die TeilnehmerInnen, sich ihre Kommentare zu den Ideen für eine spätere Phase des Ideenfindungsprozesses aufzubehalten, in der die Ideen bewertet und gefiltert werden. Es ist entscheidend, dass sich alle TeilnehmerInnen sicher fühlen und keine Angst davor haben, von anderen beurteilt zu werden. So werden sie ermutigt, auch auf überraschende, wilde und ungewöhnliche Ideen zu kommen.

#### **4. Quantität anstreben**

Sammele so viele Ideen wie möglich. Du kannst sie später filtern und diejenigen auswählen, die dich deinem Ziel näherbringen oder mit denen du die interessanteste und ansprechendste Geschichte erstellen kannst.

#### **5. Mache Ideen sichtbar**

Sammeln und gruppier die Beiträge, damit du leicht erkennen kannst, was du bisher erarbeitet hast. Als Moderator kannst du jeden/jede TeilnehmerIn selbst schreiben, präsentieren und seine/ihre Ideen auf der ausgewählten Leinwand platzieren lassen. Du kannst sie auch einfach reden und die Aufgabe des Schreibens und Clusters übernehmen lassen.



- Wenn du persönlich brainstormst: Verwende Materialien wie Haftnotizen, Moderationskarten, Flipcharts, Whiteboards, farbige Marker usw.
- Wenn du dich online triffst (Zoom, Skype, Google Meet oder andere Videokonferenzdienste): Wähle ein Online-Tool oder eine App, in der die TeilnehmerInnen gemeinsam ihre Ideen schreiben und/oder alle Vorschläge sehen können (Beispielliste siehe Kapitel 3.2).

## 6. Baue auf den Ideen der anderen auf

Das Hören und Sehen der Gedanken anderer schafft Assoziationen, die den TeilnehmerInnen neue Ideen nahebringen können. Lasst euch gegenseitig inspirieren, ergänzt die Vorschläge und entwickelt die Ideen gemeinsam weiter. Das ist der Vorteil des Brainstormings in der Gruppe - man bleibt nicht bei einem Gedanken hängen und es fällt leichter, „out of the box“ zu denken.

## 7. Kombiniere Gruppendiskussion und Einzelarbeit

Du kannst den TeilnehmerInnen zu Beginn des Brainstormings Zeit für individuelle Gedankensammlung, aber auch zwischen den Gruppensitzungen, um sie über den bisherigen Input reflektieren zu lassen.

### So könnte eine Brainstormin Session aussehen:

Der/Die ModeratorIn oder JugendarbeiterIn stellt die Frage oder Aufgabe und legt die Frist fest. Dies kann auch von der Gruppe erarbeitet und definiert werden.



Alle Ideen werden notiert und in der Gruppe geteilt. In der zweiten Brainstorming-Runde nach der ersten Präsentation können weitere Ideen gefunden und gesammelt werden. Jeder soll die Möglichkeit haben, seine Ideen einzubringen.

Die Ideen werden in der Gruppe besprochen. Einige der vielversprechendsten Ideen und Gedanken werden ausgewählt und

weiterentwickelt.




Am Ende des Brainstormings definiert man die nächsten Schritte: Was wird mit den gesammelten Ideen gemacht? Wer übernimmt weitere Maßnahmen?

## Digitale bzw. Online-Werkzeuge für Brainstorming


### Brainstorming und Mindmapping


Es gibt mehrere Online-Werkzeuge für digitales Brainstorming und Mindmapping. Einige von ihnen sind Open-Source und für BenutzerInnen kostenlos, andere bieten begrenzte kostenlose Versionen (oft begrenzt auf eine bestimmte Anzahl von TeilnehmerInnen, Mindmaps/Graphen oder Zeiträume).


Name & Link	Description	Free version 
<b>Bubbl</b> <a href="https://bubbl.us/">https://bubbl.us/</a>	Mit bubbl kannst du Mindmaps online erstellen und im Team teilen. Mind Maps helfen, Ideen visuell zu organisieren: Notizen zu machen, neue Ideen zu sammeln, zusammenzuarbeiten und die Ideen effektiver zu präsentieren.	3 Mindmaps, Bildexporte und die Möglichkeit, Mindmaps zu teilen
<b>Canva</b> <a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a>	Canva ist eine Grafikdesign-Plattform, die verwendet wird, um Grafiken für soziale Medien, Präsentationen, Poster, Dokumente und andere visuelle Inhalte zu erstellen, aber du kannst sie auch für Brainstorming verwenden. Es gibt viele vorgefertigte Vorlagen für Brainstorming und Mindmapping. Du kannst deine Leinwand mit anderen teilen und sie einladen, sie gemeinsam in Echtzeit zu bearbeiten.	Vorlagen, Designtypen, eingeschränkter Zugriff auf die Foto- und Grafiksammlung auf der Website und 5 GB Cloud-Speicher
<b>Coggle</b> <a href="http://www.coggle.it">www.coggle.it</a>	Coggle ist ein Online-Tool zum Erstellen und Teilen von Mindmaps und Flussdiagrammen. Du kannst gemeinsam mit deinem Team an den Diagrammen arbeiten.	3 private Diagramme, unbegrenzte öffentliche Diagramme, unbegrenzte Uploads von Bildern,

		kostenloser Download der Diagramme (auch als PDF)
<p><b>Ideaboardz</b> <a href="http://ideaboardz.com">ideaboardz.com</a></p>	<p>IdeaBoardz ist ein webbasiertes Tool, mit dem du ein virtuelles Board einrichten und die URL teilen kannst. Jeder kann mit seinen Ideen „Stickies“ hinzufügen. Die Abstimmungsfunktion ermöglicht es den TeilnehmerInnen, den Stickies, die sie unterstützen, einen Daumen hoch zu geben. Dies kann bei der Entscheidung, welche Ideen verfolgt werden sollen, oder bei der Priorisierung der nächsten Schritte helfen. Am Ende kann das Board als PDF oder Xls exportiert werden, um die Ideen für später einfach zu speichern.</p>	
<p><b>Jamboard</b> <a href="http://jamboard.google.com">jamboard.google.com</a></p>	<p>Jamboard ist ein digitales Whiteboard, das ein umfassendes Gemeinschaftserlebnis bietet. Du kannst einen Jam (Whiteboard-Leinwand) erstellen, ihn von deinem Gerät aus bearbeiten und mit anderen teilen. Du kannst es auf unterschiedliche Weise für Brainstorming, Auswertungen und andere Aktivitäten verwenden. Skizziere deine Ideen im Whiteboard-Stil - lege Bilder ab, füge Notizen hinzu und rufe Assets direkt aus dem Web ab, während du mit Teammitgliedern von überall zusammenarbeitest.</p>	
<p><b>LucidChart</b> <a href="http://www.lucidchart.com">www.lucidchart.com</a></p>	<p>Erstelle mehrere Diagrammtypen wie Entscheidungsbäume, Datenflussdiagramme usw. Du kannst gleichzeitig mit deinem Team an einem Diagramm arbeiten.</p>	<p>Mit der Testversion kannst du 3 Dokumente erstellen, die du teilen, veröffentlichen und herunterladen kannst.</p>





<p><b>Lucidspark</b> <a href="http://lucidspark.com">lucidspark.com</a></p>	<p>Lucidspark ist ein virtuelles Whiteboard, auf dem Teams zusammenkommen können, um ihre besten Ideen zum Leben zu erwecken. Es ermöglicht dir, mehrere verschiedene Vorlagen zu verwenden.</p>	<p>Es enthält 3 Tafeln mit 300 Objekten pro Tafel.</p>
<p><b>Mind Meister</b> <a href="http://www.mindmeister.com">www.mindmeister.com</a></p>	<p>MindMeister ist ein Online-Mindmapping-Tool, mit dem du Ideen visuell erfassen, entwickeln und teilen kannst. Es kann für Brainstorming, Notizen, Projektplanung und andere kreative Aufgaben verwendet werden. Du kannst Mindmaps teilen und Teammitglieder zur Zusammenarbeit einladen.</p>	<p>Es enthält 3 Mindmaps, die du in Text und MindMeister exportieren kannst.</p>
<p><b>MindMup</b> <a href="http://www.mindmup.com">www.mindmup.com</a></p>	<p>Erstellen kostenlos unbegrenzte Mindmaps und speichere sie in der Cloud. Deine Mindmaps sind überall, sofort und von jedem Gerät aus verfügbar. Es ermöglicht die Bearbeitung für Teams, sodass du sofort die von anderen BenutzerInnen an deiner Karte vorgenommenen Aktualisierungen sehen kannst. Brainstorme, erstelle Präsentationen und Dokumentskizzen mit Mindmaps und veröffentliche deine Ideen online und in sozialen Netzwerken. Es ermöglicht dir, deine Mindmaps einfach in PDF, PowerPoint usw. zu konvertieren.</p>	
<p><b>Miro</b> <a href="http://miro.com">miro.com</a></p>	<p>MIRO ist ein kollaboratives Online-Whiteboard. Miro hat über 120 vorgefertigte Vorlagen, sodass du von der Idee bis zur Ausführung auf einer unendlichen Leinwand arbeiten kannst. Demokratisiere Stimmen und ermittle die besten Ideen mit anonymer Abstimmung. Bleibe organisiert und Sorge mit Stichwortsuche, Tagging, Clustering und Mind Mapping dafür, dass nichts durchs Raster fällt. Du kannst Videos von YouTube, Vimeo und Google Docs von deinem Google Drive zum Whiteboard hinzufügen. Die</p>	<p>Es enthält 3 bearbeitbare Boards (der Rest kann nur angezeigt werden), anonyme Board-Viewer (über öffentlichen Link) und vorgefertigte Vorlagen.</p>

	TeilnehmerInnen können auf verschiedenen Geräten zusammenarbeiten. Mit dem Mini-Chat können sie kleine Memos hinzufügen und kommentieren.	
<b>Padlet</b> <a href="http://padlet.com">padlet.com</a>	Padlet ist ein unterhaltsames Online-Tool zum Erstellen und Teilen von Inhalten mit anderen. Padlet ist kollaborativ, intuitiv, flexibel und portabel (Du kannst deine Arbeit als Foto-, PDF- oder XLS-Datei herunterladen). Du kannst Texte erstellen und organisieren, Fotos, Videos und GIFs hinzufügen.	3 Padlets und 10 MB Speicherplatz.
<b>Popplet</b> <a href="http://www.popplet.com">www.popplet.com</a>	Popplet ist ein einfaches Tool, um Ideen zu visualisieren und gemeinsam Brainstormings durchzuführen. Mit wenigen Klicks kannst du „Popplets“ (kleine Quadrate) erstellen und Texte und Bilder hinzufügen. Es ist einfach, die Popplets zu verbinden, neu anzuordnen sowie ihre Farbe und Form zu ändern.	
<b>Slido</b> <a href="http://www.sli.do">www.sli.do</a>	Slido kann für interaktive Fragen verwendet werden – entweder als Brainstorming-Tool oder als Möglichkeit, TeilnehmerInnen in ein Gespräch einzubeziehen. Die Ergebnisse werden sofort angezeigt und können als Ausgangspunkt für Diskussionen verwendet werden. Solche Fragen/Sofortantwort-Kombinationen können verwendet und in andere Aktivitäten integriert werden.	Bis zu 100 Personen können an 5 Umfragen pro Veranstaltung teilnehmen.
<b>Stormboard</b> <a href="http://www.stormboard.com">www.stormboard.com</a>	Dieser gemeinsame Arbeitsbereich, ermöglicht es dir mehr Ideen zu generieren und diese Ideen dann zu priorisieren, zu organisieren und zu verfeinern, um deine Meetings, Brainstormings und Projekte	Kostenlos für Teams mit bis zu fünf Personen.


	produktiver und effektiver zu gestalten.	
<b>Trello</b> <a href="https://trello.com">trello.com</a>	Auf Trello kannst du Listen und Boards für und mit deinem Team schreiben, um gemeinsame Projekte zu organisieren. Weise einer Person eine Aufgabe zu, priorisiere Aufgaben und visualisieren den Fortschritt deines Projekts.	Kostenlos für bis zu 10 Boards pro Team.
<b>WiseMapping</b> <a href="https://wisemapping.com">wisemapping.com</a>	Kostenloses Online-Mindmapping-Tool. Erstelle, teile und arbeite mit anderen zusammen und zeige deine Mindmaps an! Es eignet sich für individuelle Notizen, kollaborative Planung oder Teamarbeit. Es basiert auf einem Open-Source-Projekt, was bedeutet, dass du es ohne Einschränkungen kostenlos verwenden kannst.	

### Feedback & Abstimmung

Wenn du viele verschiedene Ideen generiert hast und herausfinden möchtest, welche du auswählen und an welchen du weiterarbeiten möchtest, kannst du die Ergebnisse mit Online-Tools auswerten, auswählen und visualisieren. Eine Umfrage ist eine nützliche Methode, um schnell und einfach die Mehrheitsmeinung einer Gruppe herauszufinden. Hier sind einige mögliche Werkzeuge, die du in einem Gruppenprozess verwenden kannst:

Name & Link	Description	Free version 
<b>AnswerGarden</b> <a href="https://answergarden.ch">answergarden.ch</a>	AnswerGarden ist ein kostenloses, minimalistisches Feedback-Tool. Es kann als kreatives Brainstorming-Tool, als Umfrage, Echtzeit-Zuschauerbeteiligung, Feedback oder als Gästebuch verwendet werden. Es ist eine einfache und	

	leistungsstarke Möglichkeit, kurzes Feedback von einer Gruppe zu erhalten. Es ist weniger geeignet, wenn du ein Quiz mit vielen verschiedenen Fragen durchführen möchtest oder lange, ausführliche Antworten benötigst.	
<b>Mentimeter</b> <a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>	Verwende Mentimeter, um Live-Umfragen, Quizfragen, Wortwolken, Fragen und Antworten und mehr zu erstellen, um Echtzeiteingaben zu erhalten – unabhängig davon, ob du und dein Team aus der Ferne, Hybrid oder von Angesicht zu Angesicht arbeiten. Es ermöglicht dir, interaktive Präsentationen im Präsentations-Builder zu erstellen, Umfragen, Daten und Meinungen von TeilnehmerInnen zu sammeln und mit Trends und Datenexport Einblicke in die Arbeit der TeilnehmerInnen zu erhalten.	Ermöglicht ein unbegrenztes Publikum, unbegrenzte Präsentationen und bis zu 2 Fragenfolien und 5 Quizfolien
<b>Polleverywhere</b> <a href="http://www.polleverywhere.com">www.polleverywhere.com</a>	Polleverywhere erfasst sofort Feedback während virtueller Meetings, Kursen, Veranstaltungen und mehr. Es ermöglicht dir, das Feedback deines Teams in Echtzeit mit einer Vielzahl von Aktivitäten zu visualisieren – dann das Engagement zu messen, Feedback zu verfolgen und die nächsten Schritte auszuarbeiten.	Enthält unbegrenzte Fragen. Es ist jedoch auf maximal 25 TeilnehmerInnen beschränkt
<b>Strawpoll</b> <a href="http://strawpoll.com">strawpoll.com</a>	Strawpoll ist ein einfaches Tool zum Erstellen von Umfragen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Abstimmung mit einem kleinen, privaten Personenkreis stattfinden soll oder ob zehntausende Personen öffentlich teilnehmen. Mit nur wenigen einfachen Einstellungen ist die Umfrage erstellt und kann in Sekundenschnelle geteilt werden.	

	<p>Du kannst wählen, ob du eine Strohfrage oder eine Besprechungsumfrage durchführen möchtest. Dann kannst du es ausfüllen und an andere Personen versenden. Überprüfe die Ergebnisse in Echtzeit. Bonus für die Jugendarbeit: Es erlaubt sogar die Verwendung von Emojis.</p>	
<p><b>Tricider</b> <a href="http://www.tricider.com">www.tricider.com</a></p>	<p>Tricider ist eine einfache Möglichkeit, alle Meinungen und Ideen in einer Feedback- oder Entscheidungssitzung zu sammeln. Du kannst eine Frage stellen und TeilnehmerInnen einladen, Ideen sammeln und für einen Favoriten abstimmen. Es ist Brainstorming und Abstimmung in einem.</p>	

### Geschichten der Jugendarbeit

Auf dem 3. Europäischen Jugendarbeitskongress Ende 2020 wurde ein Rahmen für die Bedingungen einer qualitativ hochwertigen Jugendarbeit in Europa diskutiert. Basierend auf dem Fachwissen und den praktischen Erfahrungen in diesem Bereich wurden mehrere Qualitätsindikatoren für die Bereitstellung lokaler Jugendarbeit identifiziert.

Unter anderem wurde es als entscheidend erachtet, "Räume zu schaffen, in denen die Stimmen junger Menschen gehört werden, um sicherzustellen, dass sie [die Angebote der Jugendarbeit] den Bedürfnissen der jungen Menschen entsprechen."<sup>18</sup> Storytelling in der Jugendarbeit anzuwenden – Zeit und Raum zu schaffen, um Geschichten zu erzählen, Erfahrungen auszutauschen und junge Menschen zu ermutigen, sich auszudrücken – ist eine großartige Möglichkeit, genau das zu tun. Abgesehen davon, dass die Stimmen junger Menschen gehört werden, kann das Geschichtenerzählen verwendet werden, um die Anerkennung und das Ansehen der Jugendarbeit selbst zu stärken - Jugendarbeit besser

<sup>18</sup> Übersetzung durch Autor; Originalzitat "create spaces to listen to young people's voices in order to make sure that it [youth work offers] meets the needs of young people." [The final declaration of the 3rd European Youth Work Convention](#), Signposts for the future, Bonn, 10 December 2020, S.6.

verständlich zu machen, ihren Wert zu kommunizieren und die Wirkung der Jugendarbeit auf den Einzelnen, in den lokalen Gemeinschaften und damit in die Gesellschaft im Allgemeinen. Die Förderung und Anerkennung der Jugendarbeit als eigenständiges Arbeitsfeld wurde in der veröffentlichten Erklärung als noch zu beachtendes Thema herausgestellt.<sup>19</sup>

Daher können Geschichten der Jugendarbeit aus der Perspektive professioneller JugendarbeiterInnen oder junger Menschen selbst erzählt werden. JugendarbeiterInnen sind dafür verantwortlich, den geeigneten Rahmen für das Geschichtenerzählen zu schaffen, die Mittel und Medien zu finden und junge Menschen dabei zu unterstützen, ihre Stimme entsprechend ihren Bedürfnissen zu finden und auszudrücken.



Storytelling kann auf unterschiedliche Weise und in verschiedenen Kontexten stattfinden:

- Informelles persönliches Geschichtenerzählen im Alltag (z.B. Interaktion mit und zwischen Jugendlichen in einem Jugendzentrum)
- Geschichten erzählen in einem bestimmten Setting oder einer Aktivität (z.B. lebende Bibliothek, Gruppenarbeit, Präsentation, Workshop etc.)
- Geschriebene Geschichten (z.B. Zeitungsartikel, Blogpost, Social Media (auch Privat- oder Gruppenchats), Website etc.)
- Zeigen von Geschichten durch visuelle Medien (z. B. Bilder, Videos, Zeichnungen, Comics)
- Inszenierung von Geschichten (z. B. Theaterprojekt, Rollenspiel, Videospiele)

Natürlich kannst du auch verschiedene Arten von Storytelling-Modalitäten mischen und andere Wege finden, die deine Zwecke am besten unterstützen.

<sup>19</sup> [The final declaration of the 3rd European Youth Work Convention](#), Signposts for the future, Bonn, 10 December 2020, S.12.



Hier sind einige Fragen, die dazu dienen können, Ideen für Geschichten von und über Jugendarbeit und Jugendliche zu sammeln:

- Welche Bedeutung hat die Jugendarbeit für dich?
- Welche einprägsamen / glücklichen / traurigen / inspirierenden Geschichten kann ich aus meiner Karriere als JugendarbeiterIn erzählen?
- Wie hat ein/eine JugendarbeiterIn oder ein Jugendzentrum junge Menschen unterstützt oder ihr Leben verändert? (Geschichten von (ehemaligen) JugendclubbesucherInnen)
- Welche Themen sind für junge Menschen aktuell in ihrem Leben wichtig und relevant?
- Welche Themen sind für junge Menschen wichtig, wenn sie über ihre Zukunft nachdenken?
- Welche Probleme und Sorgen haben Jugendliche? Wie gehen sie damit um?
- Welche Fragen haben Jugendliche oder was möchten sie lernen/wissen?
- Was bedeutet das Jugendzentrum für junge Leute, die es regelmäßig besuchen?
- ...

### **Beispiele für die Einbeziehung junger Menschen in ein Storytelling-Projekt oder Brainstorming für ein Projekt / Thema**

**Emoji Story:** Die Jugendlichen erhalten einige Emojis (5-10). Die Emojis können auf einem Blatt Papier ausgedruckt und über soziale Medien (Facebook, WhatsApp, Instagram oder andere) an die TeilnehmerInnen verschickt werden. Die TeilnehmerInnen sollen dann mit allen Emojis eine Geschichte schreiben und an die Organisatoren senden oder in den gewählten sozialen Medien veröffentlichen. Die Aktivität kann auch als Wettbewerb genutzt werden und der beste oder kreativste Beitrag wird prämiert.

**Ideen / Fragetafel:** Eine Ideen- oder Fragetafel ist eine Möglichkeit, Jugendlichen eine niedrigschwellige Möglichkeit zu geben, an den Aktivitäten des Jugendzentrums teilzunehmen. JugendarbeiterInnen können ein Flipchart mit Fragen wie „Welche Aktivitäten sollen im Jugendzentrum stattfinden?“, „Was soll das Thema der nächsten



Party sein?“ aufhängen oder „Was ist deine Lieblingsgeschichte/dein Lieblingsfilm/dein Lieblingslied?“ Jugendliche können ihre Ideen direkt auf das Flipchart oder auf Post-its schreiben und an die Tafel kleben. Sie müssen ihren Namen zu ihrer Antwort nicht hinzufügen, wenn sie anonym bleiben möchten. Die JugendarbeiterInnen vereinbaren mit den Jugendlichen einen Zeitpunkt, an dem die Ideen besprochen werden. Bei Bedarf kann die beste Idee oder der beste Vorschlag ausgewählt und weiterentwickelt werden (z.B. Aktivität planen / Themenparty organisieren / Filmabend machen etc.).

**Polls:** Nach einer kurzen Erläuterung des Storyhintergrundes, der im bevorzugten Online-Meeting-Dienst (z. B. Zoom, Webex usw.) gesammelt wurde, wird eine Reihe von Umfragen Schritt für Schritt aktiviert. Umfragen treiben die Entwicklung der Hauptelemente der Geschichte voran (z. B. Hauptthema / Hauptfiguren / Hauptszenen / Ende). In jedem Schritt/jeder Umfrage findet eine kurze Diskussion statt, um besser zu artikulieren, was die Mehrheit gewählt hat. Für mehr Interaktion können Breakout-Räume erstellt und verwendet werden, um mehr Details zu bestimmten Story-Features zu erhalten: z.B. wenn die Gruppe entschieden hat, dass ein Hauptcharakter sich verlieben soll, dann wird die Geschichte so gestaltet, dass er sich verliebt. Wenn die Gruppe entschieden hat, dass die Geschichte drei Hauptcharaktere haben wird, werden in drei parallelen Breakout-Räumen spezifische Details der drei Charaktere besprochen.



## KAPITEL 4

### STORYTELLING ROLLENSPIELE



Rollenspiele erwecken das Geschichtenerzählen zum Leben und ermöglichen es den Lernenden, in die Rolle einer anderen Person zu schlüpfen. So wird ein ansprechenderes und einprägsameres Lernen in einer sicheren Umgebung geschaffen.

Rollenspiele können kurz sein, wie Szenarien, oder länger und komplexer, wie Fallstudien. Die Idee besteht darin, den Teilnehmenden zu ermöglichen, ein Problem oder eine Herausforderung aus vielen verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Sie nehmen im Spiel eine Rolle ein, die sie normalerweise nicht inne haben, und sehen, wie andere dasselbe tun.

Um erfolgreich und sicher in ihrer Rolle zu sein, lernen die Teilnehmenden Praktiken, Verhaltensweisen und Entscheidungsfähigkeiten, die ihren Charakter ausmachen. Realistische Szenarien und Charaktere bieten eine interaktivere Art des Lernens als das übliche theoretische Lernen. Rollenspiele können auch Wissen aus gruppenbasiertem Lernen mit lebensnahen Simulationen verbinden.



Rollenspiele im E-Learning können zu mehr Engagement und Wissenserhalt führen und sind auch für LernanbieterInnen, AusbilderInnen, PädagogInnen und JugendarbeiterInnen eine praktische Wahl.

Dieses Kapitel enthält Aktivitäten mit Rollenspielen und Spielen.

In der folgenden Tabelle haben wir die Aktivitäten nach Themen eingeordnet. Du kannst ein Rollenspiel auswählen, indem du auf ihren Namen klickst:

	NAME DES ROLLENSPIELS	THEMEN
1.	<b><u>BLEND-IN SIMULATIONSSPIEL</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interkulturelle Kommunikation</li> <li>• Interkultureller Management</li> <li>• Werte und Prinzipien der Jugendarbeit</li> <li>• Förderung des interkulturellen Dialogs</li> </ul>
2.	<b><u>EXTREME EVENT SPIEL</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erdbeben</li> <li>• Hurrikan</li> <li>• Überflutung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Team-building</li> <li>• Problemlösung</li> <li>• Entscheidungsfindung</li> <li>• Einschätzung gefährlicher Situationen</li> </ul>
3.	<b>COVID ROLLENSPIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation</li> <li>• Problemlösung</li> <li>• Zusammenarbeit</li> </ul>
4.	<b><u>ENTERPOLY – DAS UNTERNEHMERISCHE SPIEL</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschäftsführung</li> <li>• Entwicklung unternehmerischer Fähigkeiten</li> <li>• Führungsqualitäten</li> </ul>
	NAME DES ROLLENSPIELS	THEMEN
1.	<b><u>DER WEG</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interreligiöser Dialog</li> <li>• Vielfalt und Diversität</li> <li>• Stereotype und Vorurteile</li> <li>• Inklusion</li> </ul>
2.	<b><u>DER SCHLAFENDE BERG</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umweltschutz</li> <li>• Priorisieren</li> <li>• Entscheidungsfindung</li> <li>• BürgerInnenbeteiligung</li> </ul>
3.	<b><u>IN UNSEREM HÄUSERBLOCK</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfliktlösungsstrategien</li> <li>• Kulturelle Konflikte</li> <li>• Wandlung von Konflikten</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toleranzförderung</li> <li>• Vorbeugung von Diskriminierung</li> </ul>
4.	<b><u>EINE MOSCHEE IN SLEEPYVILLE</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interkultureller und interreligiöser Dialog</li> <li>• Diskriminierung und Intoleranz</li> <li>• Religion und Glaube</li> <li>• Meinungs- und Informationsfreiheit</li> <li>• Staatsbürgerschaft und Teilhabe</li> <li>• Lernen für Veränderungen in Vielfalt, Menschenrechten und Teilhabe</li> <li>• Konfliktlösungen</li> </ul>
5.	<b><u>DER KONTINENT NAMENS SUITY HERO</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konflikte zwischen Menschen aus verschiedenen Kulturen</li> <li>• Konfrontation in der Gruppe</li> <li>• Kooperation und Teamarbeit</li> <li>• Entscheidung fällen</li> <li>• Problemlösung</li> <li>• BürgerInnenbeteiligung</li> </ul>
6.	<b><u>ASHIQUES GESCHICHTE</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kinder- und Menschenrechtsverletzungen</li> <li>• Globalisierung</li> <li>• Soziale Rechte</li> </ul>
7.	<b><u>KANN ICH REINKOMMEN?</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskriminierung und Intoleranz</li> <li>• Migration, Flucht</li> <li>• Fremdenfeindlichkeit, Xenophobie</li> <li>• Menschliche Sicherheit</li> <li>• Frieden und Gewalt</li> </ul>
8.	<b><u>DREI KULTUREN</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kulturelle Unterschiede</li> <li>• Konfliktlösung</li> <li>• Interkultureller Dialog</li> <li>• Kulturelle Vorurteile, Stereotype und Diskriminierung</li> </ul>
9.	<b><u>BEZIEHUNGEN DEFINIEREN – HERAUSFORDERUNGEN UND ANTWORTEN DER JUGENDARBEIT</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beziehungen zwischen JugendarbeiterInnen und Jugendlichen</li> <li>• Herausforderungen in der Jugendarbeit</li> <li>• Reaktionsstrategien in der Jugendarbeit</li> </ul>
10.	<b><u>REAGIERENDE ROLLENSPIELE</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Professioneller Jugendarbeit</li> <li>• Herausfordernde Situationen</li> <li>• Emotionale Intelligenz</li> </ul>

11.	<b><u>HERAUSFORDERNDE SITUATIONEN IN DER JUGENDARBEIT</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herausfordernde Situationen in der Arbeit mit Jugendlichen</li> <li>• Ethische Dilemmata in der Jugendarbeit</li> <li>• Professioneller Jugendarbeitet</li> <li>• Aufbau von Beziehungen und Vertrauen zwischen JugendarbeiterIn und Jugendlichen</li> </ul>
12.	<b><u>STRAUSSENEIER – VERHANDLUNGS-ROLLENSPIEL</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verhandlungen</li> <li>• Kommunikation</li> <li>• Strategieaufbau</li> <li>• Integrative Lösungen</li> </ul>
13.	<b><u>INTERKULTURELLE ROLLENSPIELE</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religion</li> <li>• Rassismus</li> <li>• Vorurteile</li> <li>• Gewohnheiten und Traditionen</li> <li>• Interkulturelles Lernen und kulturelle Vielfalt</li> <li>• Terminologie und Sprachbarrieren</li> </ul>
14.	<b><u>ZURÜCKDENKEN</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugendarbeit</li> <li>• Umgang mit Stress</li> <li>• Visualisierung</li> </ul>
15.	<b><u>FLUSS DER VERDAMMTEN</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Landnutzung und Planung</li> <li>• Menschliche Bevölkerung</li> <li>• Ökosysteme und Nachhaltigkeit</li> <li>• Entscheidung fällen</li> <li>• Aktive Beteiligung der Gemeinde/BürgerInnen</li> </ul>
16.	<b><u>WER WIRD ENTSCHIEDEN?!</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppendruck</li> <li>• Gewalt</li> <li>• Junge Menschen stärken</li> </ul>
17.	<b><u>POSITIVE &amp; NEGATIVE KOMMUNIKATION</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Positive und negative Kommunikation</li> <li>• Empathie</li> <li>• Soziale Kompetenzen</li> <li>• Aktives Zuhören</li> </ul>
18.	<b><u>GESCHLECHTER-STEREOTYPEN DURCH ROLLENSPIELE ENTDECKEN</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschlecht</li> <li>• Sexuelle Identität</li> <li>• Geschlechterstereotype und Geschlechternormen</li> <li>• geschlechtsspezifisches Mobbing</li> </ul>



## ONLINE ROLLENSPIELE

### BLEND-IN SIMULATIONSSPIEL

Zeit: 30 - 45 min



[Zum nächsten Spiel](#)

#### Themen:

- Interkulturelle Kommunikation
- Interkultureller Management
- Werte und Prinzipien der Jugendarbeit
- Förderung des interkulturellen Dialogs

Das Hauptziel des Simulationsspiels ist es, über interkulturelle Kommunikation zu unterrichten. In diesem Spiel kannst du die Rolle eines/einer JugendarbeiterIn übernehmen und an Gesprächen teilnehmen, die denen aus dem Leben eines Jugendarbeiters ähneln. Da du dich mit Menschen aus verschiedenen Ländern und Kulturen treffen wirst, ist es wichtig, dein Verhalten an eine bestimmte Situation anzupassen. Das Spiel ist in drei Hauptteile unterteilt: Vorbereitung, Konversation und einige Aktionen, die du nach dem Gespräch durchführen kannst.

Das Blend-IN-Projekt wird gefördert durch Erasmus+ / Leitaktion 2 – Kooperation für Innovation und den Austausch bewährter Verfahren, Strategische Partnerschaften für die Jugend. Blend-IN bietet eine interaktive Umgebung, die Situationen der interkulturellen Kommunikation und Management-Fallstudien anregt, die sich auf Initiativen mit einem stärker integrierten Ansatz für Jugendarbeit und Netzwerkaktivitäten beziehen.

Projektpartner waren:

Universität Peloponnes (Griechenland), priME Academy AG (Deutschland), Celjski mladinski center (Slowenien), Law and Internet Foundation (Bulgarien), AKADEMIA LEONA KOZMINSKIEGO (Polen)

**BLEND IN Simulationsspiel:** <https://blendin.test.arteneo.pl/play>



## EXTREME EVENT - SPIEL

Zeit: 90 min



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Team-building
- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Einschätzung gefährlicher Situationen

**Gruppengröße:** 6 bis 48 Personen

Extreme Event ist ein preisgekröntes persönliches Rollenspiel, das den TeilnehmerInnen einen Vorgeschmack darauf gibt, was es braucht, um die Widerstandsfähigkeit der Gesellschaft / einer Gemeinschaft im Angesicht einer Katastrophe aufzubauen. In einer fesselnden, rasanten Katastrophensimulation arbeiten die SpielerInnen zusammen, um Entscheidungen zu treffen und Probleme zu lösen. Simulationen können in drei Hauptkategorien gespielt werden: Erdbeben, Hurrikan und Überschwemmungen.

Das Extreme Event Game richtet sich sowohl an PädagogInnen, NotfallmanagerInnen und Freiwillige als auch an Nichtregierungsorganisationen. Es wurde von Gemeindegruppen, in Klassenzimmern und im Rahmen von Freiwilligen- und Lehrerausbildungsaktivitäten verwendet. Es ist interdisziplinär und passt daher gut in viele verschiedene Kontexte.

Einige der Vorteile des Spielens sind die Verbesserung des Zusammenhalts im Team, die Anregung des kritischen Denkens sowie der Problemlösung und die Entwicklung von Fähigkeiten zum Krisenmanagement.

Das **Extreme Event** Spiel kann gespielt werden durch:

1. Das digitale Spielportal, das es ermöglicht, das Spiel mit sieben Laptops oder Tablets mit Internetverbindung zu spielen (einer für den Moderator und einen für jeden der sechs Spielertische). Das Portal ist webbasiert, daher müssen keine Apps oder Software



heruntergeladen werden. Das Portal enthält ein Spielskript, die Spielsteuerung und alle visuellen und Soundeffekte, die benötigt werden.

2. Die Skripte mit allen Materialien, die auf dem Portal verfügbar sind und vorab gedruckt und vorbereitet werden müssen.

**Extreme Event Game:** <https://labx.org/extreme-event/>

*Extreme Event Game - Quick Demo:*

[www.youtube.com/watch?v=RzAWtC\\_5KF4&feature=emb\\_logo](http://www.youtube.com/watch?v=RzAWtC_5KF4&feature=emb_logo)

*Extreme Event Game wurde vom Koshland Science Museum (jetzt LabX) der National Academy of Sciences in Zusammenarbeit mit dem ResilientAmerica Roundtable entwickelt. Der Inhalt von Extreme Event basiert auf Empfehlungen des bahnbrechenden National Research Council Report Disaster Resilience: A National Imperative und wurde von ExpertInnen und MitarbeiterInnen der Nationalen Akademien entwickelt.*





## COVID ROLLENSPIEL



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Kommunikation
- Problemlösung
- Teamarbeit

Covid Rollenspiel ist ein pädagogisches, digitales Brettspiel für mehrere SpielerInnen, das auf unterhaltsame Weise die Bedeutung des individuellen und kollektiven Handelns bei der Verlangsamung der Ausbreitung des Virus vermitteln soll. Die SpielerInnen müssen zusammenarbeiten, um den Virus zu beseitigen und das Spiel zu gewinnen. Jeder von ihnen repräsentiert Schlüsselfiguren der Gesellschaft, wie Regierungsbehörden, systemrelevante Arbeitskräfte, WissenschaftlerInnen und medizinische ExpertInnen.

Der Schauplatz des Spiels ist ein hypothetisches Land, in dem neue Infektionsfälle verzeichnet werden. Die SpielerInnen, die gebeten werden, gegen die Ausbreitung vom Corona-Virus zu kämpfen, können sich dafür entscheiden, in einigen Bereichen des Landes Sicherheitsrichtlinien einzuführen und zu fördern. Diese reichen von sozialer Distanzierung und der Verwendung von Gesichtsmasken bis hin zu extremen Maßnahmen wie Kontaktverfolgung und Quarantäne.

Andererseits kann die Infektionsrate durch Ereignisse erhöht werden, die sichere soziale Verhaltensweisen in Frage stellen und verdeutlichen, wie sich individuelle Entscheidungen auf die gesamte Gemeinschaft auswirken können.

Die Art und Weise, wie die Infektionsrate während des Spiels reduziert oder erhöht werden kann, wurde von epidemiologischen Modellen inspiriert, die mit realen wissenschaftlichen Daten zu COVID-19 erstellt und am Georgia Tech entwickelt wurden.

Das Covid-Rollenspiel soll zeigen, wie einfache Dinge wie das Tragen einer Maske oder das Händewaschen bei der Bekämpfung der Covid Pandemie einen großen Unterschied machen können und dass jedeR seinen Teil zum Gemeinwohl beitragen muss.



### **Spielanleitung:**

Ein Spieler ist der Spielleiter / die Spielleiterin (SL) und moderiert das Spiel. Er/Sie kontrolliert den Virus.

Die anderen SpielerInnen können sich wie einer der folgenden wesentlichen Charaktere verhalten: PolitikerIn, JournalistIn, WissenschaftlerIn, Arzt/Ärztin, PolizistIn, Reisender, KontaktverfolgerIn.

Darüber hinaus verfügt jedeR von ihnen über eine besondere Präventivmaßnahme, die sich auf seine persönlichen Auswirkungen auf die Gesellschaft bezieht:

- Lockdown (PolitikerIn)
- Informationen (JournalistIn)
- Impfstoffentwicklung und -prüfung (WissenschaftlerIn)
- testen (Arzt/Ärztin)
- Einhaltung der Maßnahmen kontrollieren (PolizeibeamteR)
- Quarantäne (ReisendeR)
- Kontaktpersonen-Nachverfolgung (KontaktverfolgerIn)



**Weitere Details, Tutorials, Tipps und Link zum Herunterladen des Spiels:**

<https://appminded.itch.io/covid-rpg>



## ENTERPOLY – DAS UNTERNEHMERISCHE SPIEL



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

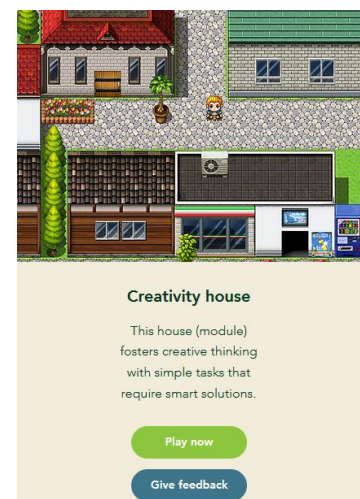
- Geschäftsführung
- Entwicklung unternehmerischer Fähigkeiten
- Management-Fähigkeiten

Enterpoly ist ein kostenloses Online-Spiel zur Förderung der unternehmerischen Denkweise. Es ist ein Open Access, modular aufgebautes digitales Spiel mit Rollenspielelementen und dynamisch anpassbaren Inhalten (Szenarien), um den spezifischen Bildungsanforderungen gerecht zu werden. Lehrpersonal kann den Inhalt passend zu ihren Anforderungen ändern.

- LehrerInnen können die Anzahl der Häuser, die von den SchülerInnen genützt werden, begrenzen.
- SchülerInnen können ihre eigenen Profile erstellen und ihre Avatare anpassen

Das Spiel mit modularem Aufbau ist auf mehreren Plattformen verfügbar:

- verschiedene Module widmen sich unterschiedlichen unternehmerischen Kompetenzen (basierend auf dem EntreComp Rahmenstruktur)
- sowohl allgemeine (disziplinunabhängige z.B.: Kreativität, Vision, etc.) als auch betriebswirtschaftliche Module (Planung & Management; Finanz- und Wirtschaftskompetenz)



Probiere das Spiel hier aus: [www.isgee.eu/game/](http://www.isgee.eu/game/)



## OFFLINE ROLLENSPIELE:

### DER WEG



[Zum nächsten Spiel](#)

#### Themen:

- Interreligiöser Dialog
- Diversität
- Stereotype und Vorurteile
- Inklusion

Dieses Rollenspiel bietet die Möglichkeit, in echte Geschichten von Menschen aus verschiedenen Ländern einzutauchen und ihre Erfahrungen, Wahrnehmungen und Werte in Verbindung mit ihren religiösen Überzeugungen zu erkunden. Während des Rollenspiels schlüpfen die SpielerInnen in Charaktere, die jeweils eine persönliche Geschichte haben. Die SpielerInnen beantworten Fragen basierend auf diesen Geschichten und versuchen zu erraten, welche Charaktere/Rollen andere SpielerInnen haben. Auf diese Weise üben die Teilnehmenden ihre Fähigkeiten im Geschichtenerzählen und entwickeln Kompetenzen zum interkulturellen und interreligiösen Lernen über soziale Inklusion und Diversität.

#### Ziele:

- den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, mehr über den Glauben anderer Menschen zu erfahren, indem sie sich mit persönlichen Erfahrungen und Wahrnehmungen von Religion vertraut machen
- Empathie und Verständnis gegenüber Menschen mit unterschiedlichen religiösen Überzeugungen zu fördern
- Vorurteile und Stereotypen zu bekämpfen, die auf religiöser Zugehörigkeit und Überzeugungen beruhen
- das Interesse der Teilnehmenden zu wecken, etwas über andere Religionen bzw. andere Perspektiven auf Religion zu lernen



**Gruppengröße:** 5 - 10 Personen

Das Spiel kann einzeln (5 Teilnehmende und 5 Rollen) oder zu zweit (10 Teilnehmende und 5 Rollen) gespielt werden. Alternativ kann auch in großen Gruppen gespielt werden, wenn diese in kleinere Teams aufgeteilt werden.

**Zeit:** 1,5 Stunden (ohne Nachbesprechung und Diskussion)

**Material:**

1. Gedruckte Anhänge mit Geschichten und Fragen, die in vier Kategorien unterteilt sind: mein Hintergrund, meine Überzeugungen, ich und meine Überzeugungen, meine Überzeugungen und Andere.
2. Zettel und Stifte, mit denen die Teilnehmenden Notizen machen können

**Detaillierte Erklärungen und Rollenspielkarten findest du auf der Website des Projekts "Development of new interreligious tools":**

<http://inter-religious-tools.com/wp-content/uploads/2018/12/PATH-1.pdf>



## DER SCHLAFENDE BERG



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Naturschutz
- Prioritäten geben
- Entscheidungsfindung
- BürgerInnenbeteiligung

**Zeit:** 90 min

**Gruppengröße:** 15-30 Personen

### Ziele:

- Den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, mehr über Umweltschutz und Ökosysteme zu erfahren.
- BürgerInnenbeteiligung und Entscheidungsfindung in Krisensituationen herausfordern.
- Identifikation der wichtigsten Anliegen der BürgerInnen und Berücksichtigung der Wahrnehmung der Öffentlichkeit und der BürgerInnen.
- Bewertung der Risiken vulkanischer Aktivität in einer fiktiven Umgebung.
- Lernen über die Auswirkungen eines Vulkans auf das Leben der Menschen in dessen Nähe.

### SCHRITT-FÜR-SCHRITT-BESCHREIBUNG DER AKTIVITÄT

Lese die Beschreibung der Problemstellung vor. Erkläre, dass alle Teilnehmenden BürgerInnen dieser Stadt sind. Dies ist eine Gemeindeversammlung, moderiert von einem Staatsbeamten oder einer Staatsbeamtin. Der/die Beamte ist hier, um sich die Ansichten der Bevölkerung anzuhören, auch wenn nicht ganz klar ist, was gegen das Problem unternommen wird. Gerüchte besagen, dass der/die Beamte dem Gouverneur sehr nahe steht, sodass jede Handlung des Staates wahrscheinlich vom Verlauf der Versammlung abhängt.



Verteile die Rollenkarten und die Problembeschreibung und gib an, wo sich Personen und Gruppen vorher treffen können und wo später die Gemeindeversammlung stattfindet. Erkläre den Teilnehmenden, dass sie die Rolle einer dieser Personen spielen werden.

Erkläre die Regeln der Debatte, die während der Versammlung verwendet werden.

Erkläre, dass es 30 Minuten vor der eigentlichen Gemeindeversammlung gibt, damit die Leute andere BürgerInnen treffen, ihre Rede vorbereiten und entscheiden können, wie sie abstimmen möchten! Gib Bescheid, dass die Gemeindeversammlung selbst 40 Minuten dauern wird und dass aufgrund der vielen teilnehmenden BürgerInnen möglicherweise nur sehr wenig Zeit für eigentliche Reden bleibt. Aus diesem Grund sollten sie versuchen, nur ein oder zwei Punkte vorzubereiten, die sie ansprechen möchten.

Rufe nach 30 Minuten Vorbereitungszeit die BürgerInnen zur Versammlung (oder bitte den/die Staatsbeamte, dies zu tun). Er/sie sollte die BürgerInnen an die Grundregeln der Debatte erinnern und eine kurze Rede halten, um die Sitzung einzuleiten.

Am Ende der Sitzung, nach 40 Minuten, sollte der/die Staatsbeamte zur Abstimmung aufrufen. Wenn die Stimmen ausgezählt und das Ergebnis bekannt gegeben wurde, wird das Ende der Aktivität ankündigt und die Leute einladen, ihre Stühle für die Nachbesprechung in einen Kreis zu bringen.

### **Geschichte:**

Du bist in einer kleinen Berggemeinde geboren und aufgewachsen. Diese Stadt blieb klein, weil die wirtschaftlichen Möglichkeiten nach dem Goldrausch gering waren. Jahrelang hast du mit deinen Nachbarn dich mit dem Verkauf einiger Weihnachtsbäume im Winter und dem Fahren von Holzfällerfahrzeugen im Sommer über Wasser gehalten. Als der Staat jedoch vor einigen Jahren das Autobahnnetz verbesserte und die alte Straße vierspurig und viel schneller wurde, war das Städtchen plötzlich von der Stadt und dem nahegelegenen Stadtgebiet aus erreichbar, zumindest für einen Wochenendausflug. Plötzlich sahen all der Schnee und das steile Gelände, die jahrelang den Alltag so störten, wie Geld aus: Skigeld! Einige der NachbarInnen schlossen sich zusammen, um den Bau



von Skiliften zu finanzieren und einige alte Scheunen zu renovieren, um sie in traditionelle Skihütten zu verwandeln. Andere planen, mit den Geschäften reich zu werden, die rund um ein Skigebiet entstehen: Skibekleidungsgeschäfte, Bars, Restaurants, Tankstellen, Bars und Souvenirläden. ImmobilieninvestorInnen wollen Eigentumswohnungen bauen. Andere denken über Sommergeschäfte nach und planen die Eröffnung eines Inlineskate-Verleihs und eines Mountainbike-Shops. Erstmals seit Jahrzehnten zieht die Gemeinde neue BewohnerInnen an: Kaufleute, SportartikelhändlerInnen, BauarbeiterInnen, RentnerInnen, LehrerInnen und KünstlerInnen. Der Wert deiner Immobilie steigt wöchentlich, ein Ende ist nicht in Sicht. Vielleicht kannst du nächstes Jahr sogar den alten Pickup ersetzen oder zumindest ein neues Waffengestell bekommen!

ABER jetzt hat eine Gruppe von SeismologInnen und VulkanologInnen der Regierung die Gegend untersucht und gerade eine verheerende Ankündigung gemacht: Die Bergregion, das Zentrum der geplanten Skipisten, ist ein Vulkan, der bei großen Veränderungen in der Umwelt Anzeichen für einen bevorstehenden Ausbruch zeigt!

Die Ankündigung schockiert die gesamte Gemeinde. Die Reaktionen variieren stark. Meinungen bilden sich schnell und polarisieren die BürgerInnen. Manche sagen, BAUT WEITER UND LEBT MIT DEM RISIKO, andere sagen VOLLSTÄNDIG HERUNTERFAHREN UND AUF DAS SCHLECHTESTE VORBEREITEN.

Staatsbeamte haben eine Gemeindeversammlung einberufen, um eine Untersuchung über die kommerzielle Entwicklung des Gebiets angesichts der geologischen Gefahr durchzuführen. Alle EinwohnerInnen sind eingeladen, ihre Meinungen und Empfehlungen bei der Gemeindeversammlung zu äußern. Was soll getan werden? Bauen oder nicht bauen? Wer sollte alle zusätzlichen Ausgaben im Zusammenhang mit Machbarkeitsstudien, Umweltverträglichkeitsprüfungen usw. bezahlen?



## Rollen

**Der Geologe/die Geologin.** Du kennst dich mit den verheerenden Auswirkungen von Vulkanausbrüchen, mit Explosionen, heißen Aschestürzen und Schlammlawinen durch schnelle Schneeschmelze aus. Mache Empfehlungen, um die Auswirkungen einer Eruption zu mildern.

**Der/die BesitzerIn des Skigebiets.** Wenn das im Bau befindliche Resort aufgegeben werden muss, stehst du vor dem finanziellen Kollaps. Finde Argumente, die die Gefahr weniger bedrohlich klingen lassen. Hebe das Potenzial für Wohlstand in der Gemeinschaft hervor.

**Der/die FeuerwehrchefIn.** Die Person, die für die Koordinierung aller der Gemeinschaft angebotenen Notdienste verantwortlich ist. Was brauchst du bei einem Ausbruch? Mehr Krankenwagen und Feuerwehrautos? Mehr Polizei? Mehr SanitäterInnen? Einen Hubschrauber? Und woher willst du sie bekommen? Wer wird sie bezahlen?

**Der/die große FlächenentwicklerIn.** Du hast Land gekauft, um mit dem Verkauf von Eigentumswohnungen große Gewinne zu erzielen. Das ist jedoch möglicherweise nicht möglich, wenn das Land in eine rote Zone umgewidmet wird. In jedem Fall werden neue Baugenehmigungen teurer, weil die Stadt zusätzliche, vom der Feuerwehr vorgeschlagene Rettungsdienste bezahlen muss.

**Der/die lokale UmweltschützerIn.** Du bist NaturschützerIn und BaumliebhaberIn, und wolltest das Skigebiet von Anfang an nicht haben.

**Die Versicherungsperson.** Du bist ist der/die UnterzeichnerIn für alle Policen und Geschäftspolicen der HausbesitzerInnen in der Stadt, aber wenn es zu einem Ausbruch kommt ist die Versicherungsgesellschaft in Gefahr. Um wie viel müssen die Raten erhöht werden, um eine mögliche Katastrophe abzudecken?

**Der/die DirektorIn des regionalen Verkehrsunternehmens.** Als VerkehrsplanerIn erwartest du, dass die Straße verbreitert und zusätzliche Fluchtwege erforderlich sind, um das starke Verkehrsaufkommen im Falle einer Notfalleвакуierung zu bewältigen.





**Der/die arbeitslose BewohnerIn.** Oh Mann! Arbeitsplätze! Zuerst sah es gut aus, und jetzt sieht es wieder schlecht aus.

**Der/die BewohnerIn mit fünf Kindern.** Als Elternteil siehst du nicht nur die Gefahr einer Naturkatastrophe, die dich selbst, deine Kinder und dein Haus gefährden würde. Du siehst auch die Rechnungen, die für die Vorbereitung auf einen Ausbruch zu bezahlen sind, auch wenn es nie dazu kommt: Wiederverlegung von Schulen, Straßen, Krankenhäusern, Notfallausrüstung. Sollst du deine Heimatstadt verlassen? Gegen neue Steuern stimmen und Daumen drücken? Glaubst du den Geologen und Geologinnen trotzdem? (Diese können das Datum und die Uhrzeit für einen Ausbruch nicht vorhersagen.)

**Der/die Staatsbeamte vom Amt für Notfallvorsorge.** Du bist nur an der Sicherheit der BürgerInnen interessiert; die Kosten für Einzelpersonen oder die Gemeinschaft gehen dich nichts an. Du legst die Schritte dar, die der Staat zu verwirklichen vorschlägt, auch wenn nicht klar ist, ob der Staat dafür bezahlen oder nur die Stadt dazu anweisen wird. Deine Priorität gilt dem Menschenleben, denn das Maß jeder Katastrophe ist die Zahl der Toten. Der einzige Grund, warum du entlassen werden könntest, wäre, wenn viele Menschen sterben würden.

**Der/die BürgermeisterIn.** Du musst wie einE FührerIn aussehen, aber die Chance auf Wiederwahl ist gleich Null, wenn du eine Aktion förderst, die einerseits zu viel Steuergeld kostet oder andererseits bewusst fahrlässig erscheint. Die Stadt steht vor einer potenziellen Goldgrube und gleichzeitig vor einem potenziellen Untergang. Was wirst du dem Stadtrat empfehlen?

**Der/die Gemeinderat/Gemeinderätin.** Du steckst in der Klemme. Es ist politisch unmöglich, vor einer Katastrophe Hilfgelder zu bekommen, erst danach. Du hast beide Seiten des Themas gehört (die wenigen BauunternehmerInnen ebenso wie die vielen Eltern), musst aber eine Entscheidung im besten Interesse aller BewohnerInnen (WählerInnen!) treffen. Als Gemeinderat/Gemeinderätin musst du etwas sagen. Du kannst nicht einfach da sitzen wie ein ausgestopfter Pinguin.



**Der/die investigative ReporterIn des lokalen Fernsehsenders.** Der/die TV-JournalistIn sucht nach schmutzigen Geschäften, insbesondere bei den großen UnternehmerInnen und InvestorInnen, die versuchen könnten, den rechtlichen Ärger zu umgehen. Jackpot! Stelle unangenehme Fragen, wenn du kannst! Dies könnte deine Chance sein, eine schlagkräftige Geschichte zu schreiben, die dir nationale Aufmerksamkeit und vielleicht fünf Minuten im Frühstücksfernsehen verschafft!

**Quelle: Pedagogy in Action. The SERC Portal for Educators:**

<https://serc.carleton.edu/sp/library/role-playing/examples/sleepmtn.html>



## IN UNSEREM HÄUSERBLOCK



### [Zum nächsten Spiel](#)

*Rassistische Einstellungen führen nicht nur zu gewaltsamen Übergriffen auf AusländerInnen oder Flüchtlinge, sondern auch zu Diskriminierung bei Wohnungs- und Beschäftigungsverhältnissen und anderen Aspekten des täglichen Lebens.*

#### **Themen:**

- Konfliktlösungsstrategien
- Kulturelle Konflikte
- Wandlung von Konflikten
- Förderung von Toleranz
- Vorbeugung von Diskriminierung

#### **Ziele:**

- Analyse unserer Einstellungen gegenüber Menschen aus verschiedenen kulturellen oder sozialen Gruppen
- Erkundung von Problemlösungsstrategien
- Reflexion der Grenzen von Toleranz
- Reflexion der Zusammenhänge zwischen Diskriminierung und Interessenkonflikten

**Zeit:** 1,5 - 2 Stunden

**Gruppengröße:** Mindestens 10 und maximal 25 Personen

#### **Vorbereitung**

- Kopien der Rollenkarten
- Kopien der Notizen der BeobachterInnen
- Kopien des Blattes: Anhaltspunkte für die Lösungsfindung
- Stifte und Papier für die BeobachterInnen, um Notizen zu machen



## **Anleitung**

1. Sage der Gruppe, dass sie eine Situation spielen werden, die in ihrem täglichen Leben passieren könnte, und lese dann Folgendes vor:

"In der Nähe deines Wohnortes befindet sich ein Wohnblock. Eine der Wohnungen wird an eine Gruppe ausländischer Studierender vermietet, die oft Besuch von zu Hause haben und auch häufig Partys organisieren. Einige NachbarInnen, insbesondere diejenigen, die in den angrenzenden Wohnungen leben, sind genervt und beschwerten sich, über zu viel Lärm, der sie nicht schlafen lässt und dass sich die Studierenden nicht um das Gebäude kümmern. Die NachbarInnen haben eine Versammlung einberufen, um dieses Problem zu lösen."

2. Bitten einige Freiwillige, die Rollen der NachbarInnen zu übernehmen. Du benötigst mindestens 6 und höchstens 9 Freiwillige. Die restlichen Anwesenden fungieren als BeobachterInnen.

3. Verteile die Rollenkarten unter den Freiwilligen und gib jedeR BeobachterIn eine Kopie der Notizen für BeobachterInnen. Gib den Leuten 5 Minuten Zeit, um darüber nachzudenken, was sie tun müssen.

4. Erinnere die SpielerInnen daran, dass ihr Ziel darin besteht, eine Lösung für das Problem zu finden, und beginne dann mit dem Rollenspiel.

5. Lasse die Diskussion etwa 10 Minuten laufen und gib dann ohne Unterbrechung den SpielerInnen eine Kopie mit den Hinweisen zur Lösungsfindung. Lasse das Rollenspiel noch 10 Minuten weiterlaufen. Du kannst jedoch nach Bedarf unterbrechen oder verlängern.

## **Nachbesprechung und Evaluation**

Bitte alle Anwesenden, sich in einer großen Gruppe zur Diskussion zusammenzufinden, die in zwei Teile gegliedert sein sollte:



## 1: Das Rollenspiel

Sprecht über das, was im Rollenspiel passiert ist, indem du folgenden Fragen als Leitfaden verwendest:

- Was hast du als BeobachterIn wahrgenommen und was waren deine Eindrücke von dem, was während des Rollenspiels passierte?
- Wie haben die SchauspielerInnen das empfunden? War es schwierig, in die zugewiesene Rolle zu kommen, was fiel am schwersten und was am einfachsten?
- Habt ihr einen Unterschied zwischen der ersten und der zweiten Phase, d. h. nachdem die SchauspielerInnen die Anhaltspunkte zur Lösungsfindung bekamen, wahrgenommen?
- Welche Argumente wurden vorgebracht? Basierten sie auf Tatsachen, Vernunft oder Gefühlen?
- War es einfacher, Argumente für oder gegen die Studierenden zu finden?
- Woher haben die Leute ihre Argumente?
- Wurde das Problem gelöst und waren alle mit dem Ergebnis zufrieden?
- War es eine faire Lösung oder musste eine Seite mehr aufgeben als die andere?
- Welche alternativen Lösungen hätte es geben können?

## 2: Die Situation im wirklichen Leben

- Nachdem alle die Gelegenheit hatten, zu sprechen, solltest du der Gruppe helfen, die damit verbundenen Probleme zu analysieren und darüber nachzudenken. Du kannst die Debatte einleiten, indem du folgende Fragen wie:
- Spiegelte das Rollenspiel die Realität im täglichen Leben wider? Was waren die Gemeinsamkeiten und was waren die Unterschiede? War etwas übertrieben?
- Welcher der Charaktere spiegelte die in unserer Gesellschaft verbreiteten Einstellungen am ehesten wider?
- Suchen wir in Konflikten, an denen Menschen unterschiedlicher kultureller Herkunft beteiligt sind, nach einer Lösung, die alle zufrieden stellt, oder versuchen wir, unseren Standpunkt durchzusetzen und diejenigen zu vernachlässigen, die anders denken oder fühlen als wir selbst?



- Inwiefern hängt der Konflikt tatsächlich mit kulturellen Unterschieden zusammen und nicht mit anderen Dingen wie persönlichen oder wirtschaftlichen Interessen?
- Hat jemand Erfahrung mit solchen Konflikten? Wie waren die Umstände? Wenn dir das noch nie passiert ist, warum?

### **Tipps für den/die ModeratorIn**

Achte genau darauf, wie das Rollenspiel abläuft, denn was passiert, beeinflusst die Art und Weise, wie du moderieren musst. Zum Beispiel braucht deine Gruppe die Kopie mit den Hinweisen zur Lösungsfindung vielleicht gar nicht. Auch im Anschluss, wenn du die Diskussion leitest, musst du entscheiden, wie du die du das Gespräch zwischen der Analyse der Gruppendynamik, dem Gruppenentscheidungsprozess und dem Bezug der Themen auf das wirkliche Leben ausbalancierst.

Beachte, dass es zwei verschiedene Karten mit Hinweisen zum Finden einer Lösung gibt; Karte 1 für den/die "VorsitzendeN" und Karte 2 für die anderen SpielerInnen. Wer Karte 1 bekommt, hängt davon ab, was bisher im Rollenspiel passiert ist. Wenn bereits demokratisch entschieden wurde, dass eine bestimmte Person die Versammlung leiten soll, wird dieser Person die Karte 1 ausgehändigt, andernfalls wird sie dem/der LeiterIn des Bewohnerausschusses ausgehändigt.

Problemlösungen zu finden und Entscheidungen zu treffen sind schwierige Prozesse. Menschen müssen gute Kommunikationsfähigkeiten haben, sensibel für die Bedürfnisse anderer sein und Vorstellungskraft und Vertrauen zeigen, damit sie die Themen ehrlich erkunden können.

Es ist einfacher, wenn Menschen über ihre Interessen streiten und versuchen, eine gemeinsame Basis oder einen Konsens zum gegenseitigen Nutzen zu finden, damit jede Person einige ihrer Bedürfnisse erfüllt und einen Anteil am Ergebnis hat.

Leider argumentieren die Leute allzu oft aus einer Position heraus, die sie dann nur ungern aufgeben und müssen Kompromisse eingehen, sodass am Ende alle das Gefühl haben, etwas verloren zu haben, anstatt etwas gewonnen zu haben.



Wichtig ist, dass bei der Evaluation versucht wird, der Gruppe bewusst zu machen und zu unterscheiden, welche Einstellungen wir oft gegenüber Fremden oder Andersartigen haben und wie wir mit konkreten, alltäglichen Problemen der zwischenmenschlichen und kommunikativen Fähigkeiten umgehen.

<p><b>JungeR AusländerIn</b>          Du sprichst und verstehst die Sprache des Gastlandes sehr gut, aber du verstehst nicht, warum sich deine NachbarInnen aufregen. Deiner Meinung nach verhalten sich sowohl du als auch deine StudienfreundInnen ganz normal. Ihr werdet die Wohnung unter keinen Umständen verlassen.</p>
<p><b>LeiterIn des Bewohnerausschusses</b>          Deine Wohnung ist weit weg von der Wohnung, in der die ausländischen Studierenden wohnen. Persönlich stören sie dich nicht. Aber du magst keine AusländerInnen und möchtest nicht, dass sie in deinem Gebäude wohnen.</p>
<p><b>Junge Frau (25-30 Jahre alt)</b>          Du lebst alleine und hast Angst vor den jungen Studierenden, weil sie sehr fremd wirken und anders sind als du.</p>
<p><b>Junge Person</b>          Du studierst ebenfalls. Du hast keine klare Meinung zu dem Problem, möchtest aber in die Wohnung der ausländischen Studierenden einziehen.</p>
<p><b>Flüchtling</b>          Du bist auch AusländerIn, allerdings aus einem anderen Land als die Studierenden. Du und deine Familie habt mit anderen Leuten im Block nicht viel zu tun. Du hattest noch nie Probleme mit jemandem, obwohl du dich ziemlich isoliert fühlst.</p>
<p><b>Älteres Ehepaar (diese Rolle sollte von zwei Personen gespielt werden)</b>          Ihr kennt beide die Probleme, die viele Menschen dazu zwingen, ihre Heimat zu verlassen und woanders ein anderes Leben zu versuchen. Ihr unterstützt eine Organisation, die Entwicklungsländern hilft.</p>
<p><b>ArbeitsloseR NachbarIn</b>          Du stimmst der Politik, die AusländerInnen erlaubt, in deinem Land zu leben und zu arbeiten, entschieden nicht zu. Du denkst, dass AusländerInnen nur als TouristInnen eingelassen werden sollten.</p>
<p><b>Der/die EigentümerIn des Gebäudes</b>          Die jungen AusländerInnen haben ihre Miete immer pünktlich bezahlt und das Einkommen aus dieser Wohnung willst du nicht verlieren. Aber du magst AusländerInnen nicht besonders und siehst in diesem Konflikt eine mögliche Chance, die Miete für die ausländischen Studierenden zu erhöhen. Andererseits hast du auch die Möglichkeit, ihnen eine weitere Wohnung am Stadtrand zu vermieten.</p>



## **Anmerkungen der BeobachterInnen**

Die Aufgabe der BeobachterInnen ist es, das Geschehen sehr genau zu beobachten und sich Notizen zu machen, um am Ende des Rollenspiels Feedback in der Diskussion zu geben. Zu beachten sind:

- Respektieren die SpielerInnen es, wenn eine andere Person das Wort hat? Werfen manche Leute Zwischenbemerkungen ein oder versuchen alle gleichzeitig zu sprechen? Versuchen ein oder zwei Personen, ihren Standpunkt durchzusetzen?
- Versucht jemand, die Führung zu übernehmen und das Meeting zu moderieren?
- Welche Argumente verwenden die SpielerInnen?
- Ändert sich die Einstellung und das Verhalten der SpielerInnen, nachdem sie die „Hinweise zur Lösungsfindung“ erhalten?

### **KARTE 1 - HINWEISE FÜR EINE LÖSUNG**

Diese Karte ist für die Person bestimmt, die das Meeting leitet.

Hinweis: Wenn im Rollenspiel bisher noch niemand demokratisch zum Vorsitzenden gewählt wurde, ist diese Karte für den/die LeiterIn des Bewohnerkomitees bestimmt.

1) Vorsitzende: Du wurdest bereits demokratisch gewählt, um die Sitzung weiterhin zu leiten. Befolge die folgenden Tipps.

2) LeiterIn des Bewohnerausschusses: Bisher wurde im Rollenspiel niemand zum/zur Vorsitzenden der Versammlung gewählt. Schlage daher vor, dass die Versammlung eineN VorsitzendeN braucht und dass demokratisch entschieden werden sollte, wer das macht. Schlage vor, dass du aufgrund deiner Position als LeiterIn des Bewohnerausschusses den Vorsitz übernimmst. Wenn die anderen einverstanden sind, bewahrst du diese Karte auf und befolgst die Tipps für den Vorsitzenden. Wenn jemand anderes gewählt wird, gib ihm/ihr diese Karte und nimm seine/ihre Karte im Tausch.

## **Tipps für den Vorsitzenden**

Es ist deine Aufgabe, für Ordnung zu sorgen und das Meeting zu erleichtern. Du solltest versuchen sicherzustellen, dass:





- JedeR die Möglichkeit zu sprechen hat. Die Leute sollten sich gegenseitig respektieren, wenn sie an der Reihe sind.
- Setze gegebenenfalls für jeden Beitrag ein Zeitlimit und lasse die SpielerIn dieses Limit nicht überschreiten.
- Erlaube keine beleidigende Sprache und stelle sicher, dass die Leute sich an das Thema halten und nicht abweichen.
- Versuche, die Diskussion voranzutreiben und positiv zu halten.
- Halte die Konzentration der TeilnehmerInnen auf der Sache. Ziel ist es, eine Lösung für das Problem zu finden.

#### **KARTE 2 - HINWEISE FÜR EINE LÖSUNG**

Wird jedem/jeder SpielerIn außer dem/der Vorsitzenden gegeben.

Überlege, was du in deiner Rolle tun kannst, um eine Lösung zu finden:

- Höre aktiv zu und respektiere das Mitspracherecht jedes/jeder Einzelnen.
- Versuche, das, was du zu sagen hast, mit dem zuvor Gesagten in Beziehung zu setzen.
- Wenn du an der Reihe bist, beginne mit einer Zusammenfassung dessen, was die Person, die vor dir gesprochen hat, gesagt hat.
- Versuche, zwischen Fakten und deiner Meinung zu unterscheiden.
- Versuche, die Diskussion nicht abzulenken, sondern bleiben auf dem Punkt. Konzentriere dich auf das Problem und die Notwendigkeit, eine Lösung zu finden. Bringen keine anderen Fakten, Meinungen oder Ideen ein, die du möglicherweise hast.

**Quelle: Education Pack “all different - all equal”, Directorate of Youth and Sport, Council of Europe, 2nd edition (Seite 94) [www.eycb.coe.int/edupack/37.html](http://www.eycb.coe.int/edupack/37.html)**



## EINE MOSCHEE IN SLEEPYVILLE

[Zum nächsten Spiel](#)

Diese Aktivität untersucht einen Streit um den Bau einer neuen Moschee in einem traditionell christlichen Gebiet durch die Simulation einer Stadtratssitzung. Alle Teilnehmenden dieser Aktivität sollten sich vorstellen, BürgerInnen von Sleepyville zu sein, und alle sind besorgt über die Frage, ob auf einem verfallenen Gemeindeland eine neue Moschee gebaut werden soll. Durch verschiedene Rollen müssen sie sich auf ein Stadttreffen und eine Diskussion über den Bau einer neuen Moschee vorbereiten, basierend auf der Ideologie und den Werten ihrer Rolle.

### Themen:

- Interkultureller und interreligiöser Dialog
- Diskriminierung und Intoleranz
- Religion und Glaube
- Meinungs- und Informationsfreiheit
- Staatsbürgerschaft und Teilhabe
- Lernen für Veränderungen in Vielfalt, Menschenrechten und Teilhabe
- Konfliktlösungen

### Ziele:

- Echte Konflikte zu erleben, die bei der Erfüllung der Bedürfnisse verschiedener Gemeinschaften entstehen können
- Das Recht auf Religions- und Glaubensfreiheit erforschen
- Fähigkeiten der Debatte und Analyse entwickeln

**Zeit:** 2 – 2,5 Stunden

**Gruppengröße:** 15 – 30 Personen

**Material:** Papier für Namensschilder; Flip Chart-Papier; eine Uhr; eine kleine Glocke für den/die BürgermeisterIn



## **Anleitung**

1. Lies die Problembeschreibung im Handout vor. Erkläre, dass alle Teilnehmenden BürgerInnen von Sleepyville sind. Alle sind von der Frage beunruhigt, ob auf einem verfallenen Gemeindeland eine neue Moschee gebaut werden soll.
2. Zeige den Teilnehmenden die Liste der verschiedenen Rollen und bitte sie, eine für sich auszuwählen. Verteile die Rollenkarten und die Problembeschreibung und gib an, wo sich Personen und Gruppen vorher treffen können und wo später das „Stadtratstreffen“ stattfindet.
3. Erkläre die Debattenregeln, die während der Sitzung verwendet werden.
4. Erkläre, dass es vor dem eigentlichen Treffen 30 Minuten Zeit gibt, damit die Leute andere BürgerInnen treffen, um ihre Rede vorzubereiten und zu entscheiden, wie sie abstimmen möchten! Sage ihnen, dass die Gemeinderatssitzung 40 Minuten dauern wird und dass aufgrund der vielen Teilnehmenden möglicherweise nur sehr wenig Zeit für tatsächliche Reden bleibt. Aus diesem Grund sollten sie versuchen, nur ein oder zwei Punkte vorzubereiten, die sie ansprechen möchten.
5. Nutze die Vorbereitungsphase, um den Raum für das „Stadtratstreffen“ einzurichten. Idealerweise sitzen die Menschen in Halbkreis- oder Hufeisenform, mit dem/der BürgermeisterIn vorne, in leicht erhöhter Position. Partys oder Gruppen sollten zusammensitzen können, und du solltest ihre Namensschilder auf die Tische davor legen.
6. Rufe nach 30 Minuten die BürgerInnen zum Treffen an (oder bitte den/die BürgermeisterIn, dies zu tun). Er/sie sollte die Teilnehmenden an die Grundregeln der Debatte erinnern und eine kurze Rede halten, um die Sitzung einzuleiten.
7. Am Ende der Sitzung, nach 40 Minuten, sollte der/die BürgermeisterIn zur Abstimmung aufrufen. Wenn die Stimmen ausgezählt und das Ergebnis bekannt gegeben wurde, solltest du das Ende der Aktivität ankündigen und die Leute einladen, ihre Stühle für die Nachbesprechung in einen Kreis zu bringen.



### **HANDOUT: Eine Moschee in Sleepyville (für alle Teilnehmenden)**

Ihr wohnt im malerischen Städtchen Sleepyville, einer Stadt mit etwa 80.000 EinwohnerInnen. In den letzten 60 Jahren hat sich die Bevölkerung radikal verändert. Zum Teil, weil junge Menschen meist versuchen, in größere Städte zu ziehen, weil dort bessere Arbeitsmöglichkeiten bestehen, aber auch, weil in die Region viele Einwandererfamilien gekommen sind, viele davon aus muslimischen Ländern. Einige dieser Familien sind schon seit drei Generationen hier, werden aber von vielen Leuten in der Stadt immer noch mit Misstrauen als „Neuankömmlinge“ behandelt. Sie machen mittlerweile fast 15 % der Gesamtbevölkerung aus.

Das Problem, das die Stadt jetzt spaltet, ist der Wunsch der Muslime in Sleepyville, eine Moschee auf einem Stück Brachland der Stadtgemeinde zu bauen. Dieses Land ist unbebaut und seit Jahren Grund für Beschwerden: Es liegt in der Nähe der Haupteinkaufsstraße und ist ein Gebiet, in dem Vandalismus und Drogenkonsum regelmäßiges ein Problem sind.

Wenn also einE reicheR Geschäftsmann/Geschäftsfrau anbietet, das Problem aus den Händen der Gemeinde zu nehmen, denkt der/die BürgermeisterIn, dass sein/ihr Glückstag gekommen ist! Der Stadtrat stimmt bereitwillig zu, das Land aufzugeben und 20 % der Baukosten für eine neue Moschee auf dem Gelände zu finanzieren. Die restlichen 10 % der Baukosten, die der/die UnternehmerIn nicht decken konnte, entfallen auf Angehörige der muslimischen Gemeinde. Der Bau sollte diese Woche beginnen... aber der Stadtrat wurde mit Beschwerden von wütenden AnwohnerInnen überschwemmt, die gegen das Projekt protestieren. Sie haben eine Sondersitzung einberufen, zu der alle eingeladen sind, um dieses Problem zu lösen. Die Sitzung findet in 30 Minuten statt.

---

### **Rollenkarte: Der/die BürgermeisterIn von Sleepyville**

Du bist der/die Vorsitzende der Versammlung und es wird deine Aufgabe sein, nach Beginn der Sitzung die TeilnehmerInnen willkommen zu heißen und sie an die Regeln der



Debatte zu erinnern. Während des Meetings solltest du versuchen, jedem die Möglichkeit zu geben, zu sprechen – und niemanden zu lange sprechen lassen! Du bist sehr besorgt über die schlechte Publicity, die dieser Fall angezogen hat, und du planst vor dem Treffen mit einigen der Gruppen zu sprechen, um sie davon zu überzeugen, ihre Position zu mildern.

---

**Rollenkarte: Stadtratsmitglied: Traditionalistische Partei (1 oder 2 Personen)**

Ihr vertretet die „Traditionalistische Partei“ im Stadtrat, und seid entschieden gegen die Moschee. Ihr haltet es nicht für richtig, dass Gemeindeland und Gemeindemittel für eine Kultstätte ausgegeben werden sollten, die die Traditionen dieses Landes und dieser Stadt nicht respektiert. Ihr habt das Gefühl, dass Einwandererfamilien das Privileg haben, hier leben zu dürfen und nicht versuchen sollten, einem Land, in dem sie zu Gast sind, andere Lebensstile aufzuzwingen. Ihr befürchtet auch, dass die Moschee zu einem Treffpunkt für die Rekrutierung von TerroristInnen werden könnte.

---

**Rollenkarte: Stadtratsmitglied: Populistische Partei (1 oder 2 Personen)**

Ihr vertretet die „Populistische Partei“ im Stadtrat. Ihr habt die ursprüngliche Entscheidung, die Moschee auf dem Land errichten zu lassen, unterstützt, auch weil euch klar ist, dass die muslimische Gemeinde sehr gut für die Wirtschaft der Stadt ist und ihr sie nicht entfremden wollt. Aber ihr habet euch über die Beschwerden von AnwohnerInnen große Sorgen gemacht und möchtet keinen unnötigen Konflikt in der Gemeinde schaffen. Ihr macht euch auch Sorgen um euren Sitz bei den nächsten Ratswahlen, daher werdet ihr wahrscheinlich die Option unterstützen, die am wenigsten umstritten erscheint.

---

**Rollenkarte: Stadtratsmitglied: Partei der Vielfalt (1 oder 2 Personen)**

Ihr vertretet die „Partei der Vielfalt“ im Stadtrat. Ihr glaubt, dass der relativ große Anteil von Menschen aus verschiedenen Teilen der Welt die Kultur und das Image von Sleepyville bereichert hat. Ihr findet es unfair, dass die Stadt vielen dieser Menschen so lange die Möglichkeit genommen hat, ihre Religion auszuüben. Man sieht auch, dass das



Brachland soziale Probleme in der Stadt verursacht und der Rat derzeit nicht über das Geld verfügt, um dort selbst etwas zu bauen.

---

**Rollenkarte: Mitglieder der Vereinigung "Vergangenheit und Gegenwart" von Sleepyville (2-4 Personen)**

Ihr seid eine der Hauptgruppen gegen diese Moschee. Die Mitglieder kommen aus traditionellen (nicht-muslimischen) Gemeinschaften/Bevölkerungsgruppen in Sleepyville, und ihr denket, dass es sehr wichtig ist, den alten Charakter der Stadt zu bewahren, in der die meisten von euch das ganze Leben verbracht haben. Der für die Moschee vorgeschlagene Standort ist sehr zentral und von den meisten Orten im Stadtzentrum aus sichtbar. Insbesondere könnte die Moschee vom Marktplatz aus den Blick auf die Hauptkirche versperren. Ihr habt das Gefühl, dass der Charakter eurer Heimatstadt durch eine erst kürzlich hier angekommene Bevölkerungsgruppe komplett verändert wird. Ihr seht nicht, warum Menschen, die von woanders in dieses Land gekommen sind, sich nicht an dieselben Regeln halten sollten.

---

**Rollenkarte: Mitglieder der Jugendaktionsgruppe „Junge Sleepies für Menschenrechte!“ (2-4 Personen)**

Eure Gruppe wurde gegründet, um einige der schlimmsten Probleme junger Menschen heute in Sleepyville anzugehen. Ihr seht den Bau der Moschee als eine Lösung sowohl für den Bedarf der muslimischen Gemeinschaft nach einem Gotteshaus als auch für die zahlreichen sozialen Probleme, die durch die lange Verwahrlosung des Landes entstanden sind. Ihr unterstützt den Bau dieser Moschee, befürchtet jedoch, dass andere soziale Probleme vom Stadtrat vernachlässigt werden, sie zum Bau beitragen. Insbesondere wurde das Jugendbudget in den letzten 5 Jahren auf ein Niveau gekürzt, das den Bedarf in der Stadt nicht mehr decken kann.

---

**Rollenkarte: Mitglieder der „Verein der MuslimInnen von Sleepyville“ (2-4 Personen)**

Ihr fordert den Stadtrat seit Jahren auf, der muslimischen Gemeinschaft eine Andachtsstätte zur Verfügung zu stellen, dies wurde jedoch immer aus finanziellen



Gründen abgelehnt. Ihr empfindet es als unfair, dass die muslimische Gemeinde 10 % der Baukosten übernehmen soll, wenn die wirtschaftlichen Bedingungen für die meisten Menschen so hart sind und die christliche Gemeinde 11 verschiedene Gotteshäuser hat und diese von weit weniger Menschen genutzt werden als die Moschee. Ihr habt das Gefühl, dass euer Beitrag für die Stadt nicht geschätzt wird, Menschen eurer Community in verschiedenen Aspekten ihres Lebens unfair diskriminiert werden und dass der Stadtrat MuslimInnen ihr Grundrecht auf religiöse Anbetung verweigert, indem er den Bau dieser Moschee ablehnt.

---

### **Rollenkarte: BürgerInnen von Sleepyville**

Ihr macht euch Sorgen über den Konflikt, der anscheinend die Stadt Sleepyville erobert hat, und möchtet zur Sitzung des Stadtrates gehen, um abzustimmen. Im Moment wisst ihr nicht, wofür ihr stimmen werdet. Ihr müsst mit so vielen verschiedenen Gruppen wie möglich sprechen- erst dann könnt ihr euch entscheiden.

---

**Quelle: Compass: Manual for Human Rights Education with Young People, Council of Europe: [www.coe.int/en/web/compass/a-mosque-in-sleepyville](http://www.coe.int/en/web/compass/a-mosque-in-sleepyville)**



## DER KONTINENT NAMENS “SUITY HERO”



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Konflikte zwischen Menschen aus verschiedenen Kulturen
- Konfrontation in der Gruppe
- Kooperation und Teamarbeit
- Entscheidungsfähigkeit
- Problemlösung
- BürgerInnenbeteiligung

Das allgemeine Konzept dieses Spiels besteht darin, die TeilnehmerInnen in die gleiche Situation wie die europäischen Länder nach dem Zweiten Weltkrieg zu bringen und sie mit den gleichen Herausforderungen und Hindernissen zu konfrontieren. Die TeilnehmerInnen müssen ihren eigenen Ansatz entwickeln, um ihr Ziel zu erreichen, ihr Land wieder aufzubauen und das Leben der BürgerInnen zu verbessern. Ziel ist es nicht, historische Entwicklungen zu wiederholen, sondern eine eigene Strategie und Herangehensweise für den Wiederaufbau zu entwickeln. Die TeilnehmerInnen erleben die Herausforderungen selbst und müssen ihre eigenen Lösungen für ihre Probleme finden.

### Ziele:

Die Ziele des Spiels sind:

- Soft Skills der SpielerInnen zu verbessern
- Den TeilnehmernInnen die Bedeutung von Kooperation zu zeigen, auch während eines Wettbewerbs.

**Gruppengröße:** 15-40 Personen

**Benötigte Zeit:** Es variiert, aber es ist mindestens eine Stunde erforderlich. Manchmal kann die Dauer etwa fünf Stunden betragen.





### **Materialien:**

Die Materialien variieren und hängen von der verfügbaren Zeit und der Kreativität des Leiters/der Leiterin ab. Für die folgenden Aufgaben kann Folgendes verwendet werden:

- 5 Flaggen in 5 Teile geteilt
- 5x Anleitung
- 21x fiktives Geld
- 15x Genehmigung, ein anderes Land zu besuchen
- 5x Präsidentenurkunde
- Klebeband
- Sonnenbrille
- 5x Symbol für Wasser
- 5x Symbol für den ersten Teil einer Kerze
- 5x Symbol für den zweiten Teil einer Kerze
- 5x geheimes Objekt

### **Anleitung:**

Die Gruppe von 25 SpielerInnen wird in fünf Teams aufgeteilt. JedeR TeilnehmerIn muss ein Blatt Papier anmalen, das eigentlich Teil einer Flagge ist. Dann müssen die TeilnehmerInnen SpielerInnen finden, die die anderen Teile ihrer Flagge haben. Jede Flagge besteht aus fünf Teilen.

Jedes Team wird die Regierung eines Landes. Sobald sie die Anweisungen für ihr Land gefunden haben, kann das Spiel beginnen. Das Anleitungspapier lautet:

„Willkommen auf dem Kontinent namens Suity Hero! Es gibt fünf Länder: Aenie, Chateria, Tasimia, Lowmaland und Quertuum. In den vergangenen sieben Jahren wurde zwischen diesen fünf Ländern ein schrecklicher Krieg geführt, und jeder von ihnen kämpfte gegen den anderen. Jetzt ist der Kriegsterror weg, aber der ganze Kontinent ist schrecklich zerstört. Es gibt wirklich ernsthafte Probleme: Manche Länder haben kein Wasser, anderen fehlt es an Energie, Rohstoffe oder Geld.“



Die Teams müssen die Situation sehr schnell verstehen, weil sie viel zu tun haben. Jedes Land hat unterschiedliche Materialien, aber die Aufgaben sind für alle gleich, nämlich:

- eine Flagge mit Klebeband zu vereinen
- sich auf einem Stuhl zu stellen, aber um den Stuhl berühren zu können, braucht man eine Sonnenbrille
- zwei verschiedene Kerzenstücke zu bekommen
- Wasser zu bekommen
- Den/die PräsidentIn ihres Landes zu wählen
- einen Schlüssel finden, um Frieden zu bewahren: die wichtigste Aufgabe

Alle Länder haben jeweils eine Flagge, drei Genehmigungen, ein anderes Land zu besuchen, eine Präsidentenurkunde und ein geheimes Objekt. Aber jedes Land hat auch etwas Besonderes:

- Aenie: Sonnenbrille, 2x erster Teil der Kerze, 100,-
- Chateria: Klebeband, 2x zweiter Teil der Kerze, 2x Wasser, 100,-
- Tasimia: 1x erster Teil der Kerze, 1000,-
- Quertuum: 3x zweiter Teil der Kerze, 600,-
- Lowmaland: 3x Wasser, 2x erster Teil der Kerze, 300,-

Kompliziert wird es, wenn der Ausschuss, der die SpielerInnen kontrolliert, auf der Einhaltung der Regeln besteht. SpielerInnen aus verschiedenen Ländern können sich nur treffen, wenn sie eine Erlaubnis haben, und während sie spielen, können sie nicht einmal mit Mitgliedern anderer Regierungen sprechen, ohne für die Erlaubnis zu bezahlen. (Eine weitere Komplikation könnte ein Virus sein, der ihnen die Arbeit erschwert)

Geheime Gegenstände sind sehr wichtig. Jedes Objekt enthält einen Hinweis, der den SpielerInnen den Schlüssel zum Frieden zeigt. Es ist einfach, aber das Finden eines Schlüssels ist die letzte Aufgabe, die die Spieler erfüllen müssen. Als Beispiel ist das erste geheime Objekt 1PA, das zweite 2RT, das dritte 3NE, das vierte 4RSCH und das fünfte 5AFT, also zusammen bilden sie das Wort **Partnerschaft**, was bedeutet, dass die einzige Aufgabe und das einzige Ziel des Spiels war Zusammenarbeit zu lernen.



### **Reflexion/Nachbearbeitung:**

Das Spiel simuliert die Situation in Europa nach dem Zweiten Weltkrieg. Am Anfang sind alle verwirrt, manche Länder wollen nicht kooperieren, manche sind reicher, manche haben fast nichts. Nach dem Spiel merken die Teilnehmenden, dass alles mit Absicht gemacht wurde und sind sehr zufrieden, denn am Ende finden alle den Schlüssel, um den Frieden zu bewahren.

**Quelle: Erasmus+ Jugendbeteiligung „Let´s Play“, Projektwebsite <http://ye-letsplay.blogspot.com/2016/10/suity-hero.html>**



## ASHIQUES GESCHICHTE



### [Zum nächsten Spiel](#)

Dies ist eine Diskussionsaktivität. Ausgangspunkt ist eine Fallstudie eines arbeitenden Kindes. Die Teilnehmenden erkunden anschließend Aspekte der Kinderarbeit, ihre Ursachen und Möglichkeiten, sie zu beenden.

Die Aktivität basiert auf dem Fall von Ashique, der in einer Ziegelei in Pakistan arbeitet. Die Aufgabe besteht darin, mögliche Wege zu finden, um Ashiques Situation zu ändern.

Die Aktivität besteht aus "komponiertem Geschichtenerzählen" und dem Erfinden einer imaginären Geschichte über einen Tag in Ashiques Leben.

#### **Themen:**

- Verletzung von Kinder- und Menschenrechten
- Globalisierung
- Soziale Rechte

#### **Ziele:**

- Erweiterung des Wissens über Kinderarbeit, insbesondere in Bezug auf die Sustainable Development Goals (SDGs)
- Entwicklung von Kritischem Denken und Fähigkeiten, um komplexe Probleme zu analysieren
- Entwicklung von Werten der Gerechtigkeit und Verantwortung für die Suche nach Lösungen für Menschenrechtsverletzungen

**Zeit:** 90 Minuten

**Gruppengröße:** 5+

#### **Anleitung:**

1. Frage die Teilnehmenden, was sie über Kinderarbeit wissen.



2. Erkläre, dass sich die Aktivität auf den Fall von Ashique bezieht, der in einer Ziegelei in Pakistan arbeitet. Die Aufgabe besteht darin, mögliche Wege zu finden, um Ashiques Situation zu ändern.
3. Mache zum Aufwärmen eine Runde „komponiertes Geschichtenerzählen“. Überlege dir eine Geschichte über einen Tag in Ashiques Leben. Gehen im Kreis herum und bitte jede Person, einen Satz hinzuzufügen.
4. Teile die Teilnehmenden in Kleingruppen mit maximal 5 Personen pro Gruppe auf. Gib jedem und jeder eine Kopie von Ashiques Fallstudie. Nehmt euch 10 Minuten Zeit, um sie zu lesen und eure Gedanken zu teilen.
5. Gib jedem Teilnehmenden eine Kopie des Blatts "Ideen für Lösungen". Erkläre, dass ihre Aufgabe darin besteht, Lösungen für die Probleme zu finden, mit denen Ashique und andere arbeitende Kinder wie er konfrontiert sind. Sie müssen in die entsprechenden Spalten die möglichen Schritte aufschreiben, die zur Lösung des Problems „bis morgen“, „bis nächsten Monat“ und „bis 2030“ unternommen werden können. Sie haben 30 Minuten Zeit, um diese Aufgabe zu erledigen und eineN SprecherIn zu benennen, der/die die Lösungsvorschläge präsentieren wird.
6. Im abschließenden Plenum werden abwechselnd Feedbacks zu jeder Kolumne eingeholt. Fasse die Ideen auf einem Flipchart zusammen. Erlaube Diskussionen über die Ideen, aber sei dir der Zeitbeschränkungen bewusst!
7. Wenn die Tabelle vollständig ist, gehe zu einer ausführlicheren Diskussion und Nachbesprechung über.

### **Handout 1: Fakten über Ashiques Leben**

#### **Persönliche Daten**

Name: Ashique Hashmir || Alter: 11 || Nationalität: Pakistani || Familie: Eltern, 2 Großeltern (Oma und Opa), 1 Schwester und 3 Brüder || Familieneinkommen: rund 70 €/Monat

#### **“Berufliche” Daten**



“Beruf”: Arbeiter in einer Ziegelfabrik | Arbeitszeiten: zwischen 12 und 16 Stunden pro Tag (1/2 Stunde Pause) – 6 Tage pro Woche | Arbeitsausmaß: rund 600 Ziegel pro Tag  
 Lohn: 1,30 Euro für 1000 Ziegel (50 % werden für die Rückzahlung eines Darlehens, das seiner Familie gewährten wurde, verwendet) | Arbeitet seit er 5 Jahre alt ist

**Zusätzliche Information**

Seine Familie ist seit 2 Jahren gebunden, weil sie einen Kredit von ca. (P)Rs.6000 (110 Euro) aufgenommen hat. Mit den Darlehenszinsen beträgt der geschuldete Betrag nun etwa 280 Euro.

Ashique wurde von seinem Vater für 3 Monate zur Schule geschickt, aber der Fabrikbesitzer nahm ihn heraus und setzte ihn wieder an die Arbeit.

Sein Vater wurde für seine Tat bestraft. Das Familieneinkommen ist sehr gering und daher nicht ausreichend, um die Kinder zur Schule zu schicken und für eine angemessene Ernährung und Gesundheitsversorgung zu sorgen.

**Handout 2: Ideen für Lösungen**

Was kann für Ashique getan werden – und was für andere Kinderarbeiter?

Bis morgen?	Bis zum nächsten Monat?	Bis 2030?

Quelle: Compass: Manual for Human Rights Education with Young People, Council of Europe, [www.coe.int/en/web/compass/46](http://www.coe.int/en/web/compass/46)



## KANN ICH REINKOMMEN?



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Diskriminierung und Intoleranz
- Migration, Flucht
- Xenophobie
- Menschliche Sicherheit
- Frieden und Gewalt

Dies ist ein Rollenspiel über eine Gruppe von Flüchtlingen, die versucht, in ein anderes Land zu fliehen. Es spricht Folgendes an:

- die Not der Flüchtlinge
- die sozialen und wirtschaftlichen Argumente für die Gewährung und Verweigerung von Asyl

### Ziele:

- Wissen und Verständnis über Flüchtlinge und ihre Rechte zu entwickeln
- Fähigkeiten zu üben, Argumente zu präsentieren und Urteile zu fällen
- Solidarität mit Menschen zu fördern, die plötzlich gezwungen sind, aus ihrer Heimat zu fliehen

**Zeit:** 60 Minuten

**Gruppengröße:** 6-20 Personen

### Materialien:

- Rollenkarten
- Flipchart oder Tafel zum Schreiben
- Kreide und/oder Möbel für die Markierung der Grenzübergangsstelle
- Stifte und Papier für die BeobachterInnen, um Notizen zu machen



Diese Aktivität ist ein Rollenspiel über eine Gruppe von Flüchtlingen, die aus ihrer Heimat fliehen und auf der Suche nach Sicherheit in ein anderes Land einreisen wollen. Die Aktivität beginnt mit einem Brainstorming, um herauszufinden, was die Leute über Flüchtlinge wissen. Daher sollten sich alle Teilnehmenden in die folgende Situation hineinversetzen: Sie befinden sich an der Grenze zwischen den Ländern X und Y. Es sind viele Flüchtlinge angekommen. Sie wollen nach Y überqueren. Sie sind hungrig, müde und froren und sind weit angereist aus ihren Heimatländern P, Q und R. Manche haben wenig Geld und nur wenige haben Ausweise oder Pässe. Die Grenzbeamten aus Land Y haben unterschiedliche Ansichten über die Situation. Die Flüchtlinge sind verzweifelt und versuchen mit mehreren Argumenten, die Grenzbeamten zum Einlass zu bewegen. Anschließend werden die Teilnehmenden in drei Gruppen aufgeteilt und jede Gruppe erhält Rollenkarten mit unterschiedlichen Rollen. Nach dem Rollenspiel finden Diskussion und Nachbesprechung statt.

**Anleitung:**

1. Erkläre, dass dies ein Rollenspiel über eine Gruppe von Flüchtlingen ist, die aus ihrer Heimat fliehen und auf der Suche nach Sicherheit in ein anderes Land einreisen wollen.
2. Beginne mit einem Brainstorming, um herauszufinden, was die Leute über Flüchtlinge wissen. Schreibe die Punkte auf ein großes Blatt Papier oder ein Flipchart, um später in der Diskussion darauf zurückzukommen.
3. Zeige den Leuten den Aufbau und erkläre das Szenario. Sage ihnen, dass sie sich an der Grenze zwischen den Ländern X und Y befinden. Eine große Anzahl von Flüchtlingen ist angekommen. Sie wollen nach Y überqueren. Sie sind hungrig, müde und frieren und sind weit angereist aus ihren Heimatländern P, Q und R. Manche haben wenig Geld und nur wenige haben Ausweise oder Pässe. Die GrenzbeamtInnen aus Land Y haben unterschiedliche Ansichten über die Situation. Die Flüchtlinge sind verzweifelt und versuchen mit mehreren Argumenten, die GrenzbeamtInnen zu überreden, sie hereinzulassen."
4. Teile die Teilnehmenden in drei Gruppen ein: eine Gruppe, die die Flüchtlinge repräsentiert, die zweite Gruppe, die die GrenzbeamtInnen in Land Y repräsentiert, und die dritte Gruppe sind BeobachterInnen.





5. Sage den "Flüchtlingen" und den "GrenzbeamInnen", dass sie für jede Person eine Rolle und ihre Argumente erarbeiten sollen. Weise die BeobachterInnen darauf hin, Feedback zu geben. Verteile die Rollenkarten und gib den Teilnehmenden fünfzehn Minuten Zeit, um sich vorzubereiten.
6. Starte das Rollenspiel. Entscheide selbst, wann es endet, aber etwa zehn Minuten sollten ausreichen.
7. Gib den BeobachterInnen fünf Minuten, um ihr Feedback vorzubereiten. Beginne dann mit der Nachbesprechung und Auswertung.

## HANDOUTS

### **Rollenkarte für Flüchtlinge**

Ihr spielt eine gemischte Gruppe von Flüchtlingen, daher sollte jede Person in den Vorbereitungen ihre Identität bestimmen: Alter, Geschlecht, familiäre Beziehungen, Beruf, Vermögen, Religion und Besitztümer, die du mit dir führst. Entscheide auch, aus welchem Land du kommst (P, Q oder J) und ob du wegen Verfolgung und fehlender Menschenrechte oder aus einem anderen Grund vor dem Krieg fliehst. Du solltest deine Argumente und Taktiken vorbereiten. Ihr entscheidet, ob ihr die Argumente als Gruppe vortragt oder ob jede Person abwechselnd argumentiert.

Ihr könnt diese und alle anderen Argumente verwenden, die euch einfallen:

- Es ist unser gesetzliches Recht, Asyl zu beantragen.
- Unsere Kinder haben Hunger; ihr habt eine moralische Verantwortung, uns zu helfen.
- Ich werde getötet, wenn ich zurückgehe. // Ich kann nirgendwo anders hin.
- Ich habe kein Geld. Mein einziger Besitz sind zwei Schmuckstücke von großem sentimentalem Wert.
- Ich war Arzt/Ärztin / KrankenpflegerIn / IngenieurIn in meiner Heimatstadt.
- Ich will nur Unterschlupf, bis es sicher ist, zurückzukehren.
- Andere Flüchtlinge wurden in euer Land gelassen. Warum nicht wir?



- Wo sind wir? Die SchmugglerInnen erklärten sich bereit, uns in Land Z zu liefern.
- Ich werde versuchen, die BeamtInnen zu bestechen, damit sie mich eintreten lassen.
- Meine Mutter und mein Bruder sind bereits in Y.
- Ich bin auf dem Weg nach Z, ich möchte nicht in Y bleiben.

Andere Dinge zu beachten:

Hat jemand von euch Reisedokumente? Sind sie echt oder sind sie falsch? Werdet ihr euch trennen, wenn die GrenzbeamtInnen euch darum bitten? Was werdet ihr tun, wenn sie versuchen, euch zurückzuschicken? Was sind eure Optionen? Gibt es zum Beispiel ein Flüchtlingslager, in das ihr gehen könntet? Gibt es eine Möglichkeit ein Reisedokument zu bekommen? Könntet ihr eineN MenschenschmugglerIn finden und bezahlen? Gibt es einen anderen Weg nach Y?

---

### **Rollenkarte für BeobachterInnen**

Eure Aufgabe ist es, das Rollenspiel zu beobachten. Am Ende werdet ihr um Feedback gebeten. Wählt ein Mitglied als eureN VertreterIn.

Wenn ihr euch das Stück ansehet, solltet ihr euch Aufmerksamkeit legen auf:

- Die unterschiedlichen Rollen sowohl der Flüchtlinge als auch der GrenzbeamtInnen.
- Die von ihnen verwendeten moralischen und rechtlichen Argumente und ihre Darstellung.
- Jegliche Verletzung von Menschenrechten.

Ihr müsst entscheiden, wie ihr alles notiert. Ihr könnt beispielsweise in Erwägung ziehen, euch in zwei Untergruppen aufzuteilen, sodass eine Gruppe die GrenzbeamtInnen und die andere die Flüchtlinge beobachtet.

---



---

## Rollenkarte für GrenzbeamInnen

Argumente und Optionen der GrenzbeamInnen:

Ihr solltet eure Argumente und Taktiken vorbereiten. Es liegt an euch zu entscheiden, ob ihr eure Argumente als Gruppe vorbringt oder ob jedes Mitglied abwechselnd argumentiert.

Ihr könnt diese und alle anderen Argumente verwenden, die euch einfallen:

- Ihr sind verzweifelt: Wir können sie nicht zurückschicken.
- Wenn wir sie zurückschicken, sind wir moralisch verantwortlich, wenn sie verhaftet, gefoltert oder getötet werden.
- Wir haben gesetzliche Verpflichtungen, Flüchtlinge aufzunehmen.
- Sie haben kein Geld und brauchen staatliche Unterstützung. Das kann sich unser Land nicht leisten.
- Haben sie Reisedokumente oder Identifikationsmittel? Sind diese echt oder falsch?
- Sehen sie aus wie echte Flüchtlinge? Vielleicht sind einige nur hier, um nach einem besseren Lebensstandard zu suchen?
- Unser Land ist ein Militär- und Geschäftspartner von Land X. Es kann nicht gesehen werden, dass wir sie schützen.
- Vielleicht haben sie Fähigkeiten, die wir brauchen?
- Es gibt genug Flüchtlinge in unserem Land. Wir müssen auf unsere eigenen Leute aufpassen. Sie sollten in reichere Länder gehen.
- Wir könnten verlangen, dass sie uns Bestechungsgelder zahlen, um sie hereinzulassen.
- Wenn wir sie hereinlassen, verlangen auch andere Zutritt.
- Sie sprechen nicht unsere Sprache, sie haben eine andere Religion und sie essen anders; sie werden sich nicht integrieren.
- Unter ihnen könnten sich TerroristInnen oder KriegsverbrecherInnen verstecken
- Wir dürfen nur diejenigen aufnehmen, die sagen, dass sie vor dem Krieg in P. fliehen.



- Wollen sie in Y Asyl beantragen?
- Verfügen sie über Geld oder Wertsachen, um ihren Aufenthalt während der Prüfung ihres Asylantrags zu bezahlen?

Denkt vor dem Rollenspiel über die folgenden Optionen nach:

- Lasst ihr alle Flüchtlinge über die Grenze?
- Wirst du einige von ihnen über die Grenze lassen? Wer und aus welchen Gründen?
- Werdet ihr sie nach Alter, Beruf oder Vermögen aufteilen?
- Macht ihr stattdessen etwas anderes? Was?

**Quelle: Compass: Manual for Human Rights Education with Young People, Council of Europe: [www.coe.int/en/web/compass/can-i-come-in-](http://www.coe.int/en/web/compass/can-i-come-in)**



## DREI KULTUREN

[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Kulturelle Unterschiede
- Konfliktlösung
- Interkultureller Dialog
- Kulturelle Vorurteile, Stereotype und Diskriminierung

### Ziele:

- kulturelle Unterschiede und Emotionen/Verhalten zu erforschen, wenn man auf Unterschiede trifft
- Konstruktive Wege zum Umgang mit/Verhinderung von Konflikten zu finden, die sich aus Differenzen ergeben

**Gruppengröße:** 20-30 Personen

**Zeit:** 1,5 Stunden

### Benötigte Materialien:

- Kostüme, Schere, Lineale, Kleber, Bleistifte
- Rollenkarten
- Anhang 1 – Fragebogen

### Beschreibung

Beispielsituation/Storyline: Anlässlich neuer Kurse in Jugendpolitik in der Welt kamen Delegationen aus allen Ländern, um an der Weltstudierendenkonferenz mit dem Titel "Studentenbewegung und Aufbau der Demokratie" teilzunehmen. Nachdem ihr vom Flughafen kommt, warten die OrganisatorInnen der Konferenz auf die euch und leiten euch in die Haupthalle, um die anderen zwei Delegationen zu treffen, mit denen ihr während der Konferenz eng zusammenarbeiten sollt. Während dieser Sitzung besteht die Aufgabe darin, insgesamt 5 Personen auszuwählen, die die 3 Delegationen im



Hauptvorstand vertreten. Aus den drei Gruppen können also nur 5 Personen ausgewählt werden, die euch vertreten und an der Konferenz als Debattierer für die jeweiligen Kulturen teilnehmen.

Alternativ können die Delegationen aus den drei Kulturen je nach Bedarf und Alter der Teilnehmenden zu einem Geschäftstreffen, einer Party, einem Ball eingeladen werden. Wichtig ist, dass sie sich einfühlend in die Situation, verschiedene Kulturen zu haben, und zu versuchen, sich unter die Leute zu mischen und sich gegenseitig kennen zu lernen, ohne unhöflich zu sein, sowie die eigene Kultur als gleichwertig mit anderen zu verstehen.

### **Reflexion, Austausch und Diskussion (ganze Gruppe): 30 min.**

- JedeR sollte mitmachen: Wie habet ihr euch während der Übung gefühlt?
- Was sind eure wichtigsten Eindrücke, eure wichtigsten Erkenntnisse?
- Was sind eurer Meinung nach die Merkmale der anderen Kulturen?
- Könnt die Verbindungen zwischen dieser Simulation und der Realität erkennen?
- Was könnt ihr aus dieser Simulation lernen?
- Diskussion, Kommentare.

---

## **ANHANG**

### **Fragebogen**

1. Was denkst du über deine eigene Kultur?
2. Was denkst du über die blaue/rote/grüne Kultur?
3. Was denkt ihr, was die blaue Kultur über eure Kultur denkt?
4. Was denkt ihr, was die rote Kultur über eure Kultur denkt?
5. Was denkt ihr, was die blaue Kultur über sie denkt?
6. Was denkt ihr, was die rote Kultur über sie denkt?

### **Grüne Kultur**

#### Werte, Überzeugungen, Einstellungen



Die Mehrheit der Menschen in deiner Community ist zutiefst religiös. Alle Entscheidungen werden im Konsens getroffen, denen eine ernsthafte Diskussion vorausgeht.

#### Nonverbale Eigenschaft deines Kommunikationsstils

Wenn du mit Fremden sprichst, nimmst du keinen direkten Blickkontakt auf, weil du denkst, dass es sie verärgern könnte. Wenn du mit jemandem sprichst, haltest du gerne einen geringen Abstand (1 m).

#### Verbale Charakteristik deines Kommunikationsstils

Wenn du mit jemandem etwas besprichst, vermeidest du direkte Konfrontationen. Schweigen im Gespräch spiegelt einen positiven und konstruktiven Diskurs wider.

#### Normen und Gepflogenheiten des Geschäftsverhaltens

Männer sind intelligenter und analytischer als Frauen und du verhältst dich dementsprechend. In Geschäftssituationen ist es für Männer und Frauen charakteristisch, in zwei getrennten Gruppen zu sitzen.

#### Begrüßung und Ansprache von Menschen

Du sprichst andere mit „Brüder oder Schwestern“ an. Dein Gruß ist „Respekt“ und „Frieden unter den Menschen“. Deine Geste zum Gruß ist eine Verbeugung.

### **Blaue Kultur**

#### Werte, Überzeugungen, Einstellungen

Du glaubst, dass die wichtigsten Ereignisse im Leben Schicksal oder Glück sind. Du zweifelst nie an deinem eigenen Instinkt: Argumentation kann manchmal falsch sein, aber Gefühle machen nie Fehler. Endgültige Entscheidungen sind am verbindlichsten, wenn sie von Personen mit höchster Autorität getroffen werden.

#### Nonverbale Eigenschaft deines Kommunikationsstils

Du bist zeitlich sehr flexibel, denn „verlorene Zeit“ gibt es für dich nicht. Wenn du mit jemandem sprichst, nimmst du direkten Blickkontakt auf und stehst ganz nah bei der



Person. Während du mit jemandem sprichst, berührst du ihn/sie oft oder haltest seine/ihre Hand oder Schulter.

#### Verbale Charakteristik deines Kommunikationsstils

Du zeigst sehr oft deine Dankbarkeit und drückst deine Gefühle sehr offen aus. Es ist normal, jemanden beim Sprechen zu unterbrechen, und es ist normal, dass andere dich mitten im Sprechen unterbrechen.

#### Normen und Gepflogenheiten des Geschäftsverhaltens

Frauen sind klüger als Männer und verhalten sich dementsprechend. Sie vermeiden Konflikte, direkte Konfrontationen und unnötige Meinungsverschiedenheiten.

#### Begrüßung und Ansprache von Menschen

Wenn du jemanden begrüßst, umarmst du ihn oder sie herzlich. Deine Grußworte sind: „Hallo Liebes“. Du sprichst andere Personen nur mit Namen an und wiederholst den Namen der Person viele Male im Gespräch.

### **Rote Kultur**

#### Werte, Überzeugungen, Einstellungen

Du glaubst, dass jeder Mensch der Herr seines eigenen Schicksals und Glücks ist. Gute Argumente werden höher bewertet als Gefühle oder Emotionen. Es ist sehr wichtig, alle Entscheidungen in einer demokratischen Atmosphäre zu treffen.

#### Nonverbale Eigenschaft deines Kommunikationsstils

Du bist sehr streng mit deiner Zeit und magst es nicht, wenn sie verschwendet wird. Du bist offen darin, Gefühle wie Wut, Unzufriedenheit und Freude auszudrücken. Wenn du mit jemandem sprichst, möchtest du etwas Abstand (2 m) haben.

#### Verbale Charakteristik deines Kommunikationsstils

Du äusserst deine Ideen und Gedanken zu etwas direkt und ohne zu zögern. Du stellst viele Fragen: Eine gute Frage ist wichtiger als alle Fakten. Danke zu sagen ist nicht üblich: Die Leute tun sowieso nur das, womit sie zufrieden sind.





### Normen und Gepflogenheiten des Geschäftsverhaltens

Du begrüßt Konflikte und siehst sie als nützliche Chance, etwas zu verbessern Entscheidungen und Lösungen zu kommen. Mann und Frau sind in deiner Gesellschaft gleichberechtigt.

### Begrüßung und Ansprache von Menschen

Die typische Begrüßung ist ein kräftiger Händedruck. Du sprichst andere mit „Guten Tag“ an. Du sprichst andere mit ihrem Nachnamen an und die Anrede ist obligatorisch (ProfessorIn, Arzt/Ärztin, KollegIn, StudentIn etc.).

**QUELLE: Projekt PAPHYRUS, Professional Action and Practice for Youth Refugees and Asylum Seekers, <https://papyrus-project.org/activities-with-young-migrants/>; <https://maledive.ecml.at/Portals/45/Roleplay2.pdf>**



## BEZIEHUNGEN DEFINIEREN: HERAUSFORDERUNGEN UND ANTWORTEN DER JUGENDARBEIT



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Beziehungen zwischen JugendarbeiterInnen und Jugendlichen
- Herausforderungen in der Jugendarbeit
- Reaktionsstrategien in der Jugendarbeit

### Ziele:

- Teilnehmende in die Lage zu versetzen, Merkmale gesunder Beziehungen zwischen JugendarbeiterInnen und Jugendlichen zu erkennen;
- Identifikation der wichtigen Unterschiede zwischen Freundschaften und JugendarbeiterInnen/Jugend-Beziehungen

**Materialien:** 2 Blatt Papier und 2 Marker

**Zeit:** 60 Minuten

### Ablauf:

#### 1. Anweisungen und Brainstorming in kleinen Gruppen – 15 Minuten

Führe diese Aktivität wie folgt ein:

„Wir werden uns nun die wichtigen Eigenschaften von zwei Arten von Beziehungen ansehen:

Peer-Freundschaften UND JugendarbeiterInnen/Jugend-Beziehungen.

Ihr arbeitet in kleinen Gruppen. Identifiziert eineN TeilnehmerIn, der/die schreibt, und eineN ReporterIn. Notiert die Merkmale in großer Schrift auf einem Blatt Papier. Ihr habt 10 Minuten Zeit.“

Teile die Teilnehmenden in 2 Kleingruppen auf und weise jeder Gruppe einen der Beziehungstypen zu. Gib jeder Gruppe ein Blatt Papier und einen Marker.



## **2. Berichte und Diskussion — 15 Minuten**

Beginne mit der Peer-Freundschaftsgruppe. Lasse den/die SchreiberIn die wichtigsten Eigenschaften vorstellen. Lade die andere Gruppe ein, Dinge hinzuzufügen oder Kommentare abzugeben.

Bitte nun die Gruppe der JugendarbeiterInnen/Jugend-Beziehung, ihre Merkmalsliste vorzulegen. Lasse die andere Gruppe Dinge hinzufügen oder Kommentare abgeben.

Diskutiere die beiden Listen anhand der folgenden Fragen:

- Was sind die größten Ähnlichkeiten?
- Was sind die wesentlichen Unterschiede? (Hinweis: Hier sollten Grenzen auftauchen. JugendarbeiterInnen sollten nichts tun, was illegal, unmoralisch oder unsicher ist.)
- Was hast du als JugendarbeiterIn über Grenzen gelernt?
- Was sind einige der spezifischen Fähigkeiten, die JugendbetreuerInnen benötigen, um solche gesunden Beziehungen zu Jugendlichen aufzubauen? (Antworten können aktives Zuhören beinhalten; Geduld und Ruhe angesichts von Wut und Frustration, Dinge nicht persönlich nehmen)

## **3. Geführte Bilder und gemeinsame Nutzung - 15 Minuten**

Sage den Teilnehmenden, dass sie an eine Zeit denken sollen, in der sie eine wirklich gesunde und positive Beziehung zu einem jungen Menschen aufbauen konnten. Bitte die Gruppenmitglieder, die Augen zu schließen oder sich auf etwas im Raum zu konzentrieren, während du Folgendes vorliest:

- Denke an eine Zeit, in der du das Gefühl hattest, eine wirklich positive Beziehung zu einem jungen Menschen aufgebaut zu haben. Es kann eine Beziehung aus der Vergangenheit oder eine aktuelle Beziehung sein.
- Wer ist/war der Jugendliche? Stellen ihn dir sich vor deinem geistigen Auge vor. Wie habt ihr euch getroffen? Wie haben ihr euch kennengelernt?
- Was zeichnet diese wirklich positive Beziehung aus? Was habt ihr getan, um die Beziehung zu stärken? Was hat der/die Jugendliche gemacht?



- Welche Einstellung habt ihr in die Beziehung eingebracht, die ihr zum Gedeihen verhalf? Welche Fähigkeit, die du in die Beziehung eingebracht hast, war nützlich?
- Wie hat sich diese Einstellung oder Fähigkeit in der Beziehung besonders bewährt?

Bitte die Teilnehmenden, sich an die Person zu wenden, die neben ihnen sitzt. Gib ihnen diese Anweisungen:

- Erzählt euch abwechselnd von euren positiven Beziehungen.
- Teilt eine Einstellung und Fähigkeit, die ihr in die Beziehung eingebracht habt.
- Ihr habt jeweils 5 Minuten, also insgesamt 10 Minuten Zeit.
- Ich gebe euch nach 5 Minuten Bescheid, damit ihr wechseln könnt.

#### **4. Diskussion und Implikationen —15 Minuten**

Rufe die große Gruppe wieder zusammen und sammle allgemeine Reaktionen auf die Aktivität. Stelle Fragen, um herauszufinden, welche Gefühle die Menschen hatten, als sie diese positive Beziehung teilten.

Alle Teilnehmenden stellen der Reihe nach ihre Einstellung und Gedanken vor, die sie in die positive Beziehung eingebracht haben. Liste diese in zwei Spalten auf einem Papier (Poster, Flipchart ö.ä.) auf. Setze ein Häkchen neben Einstellungen und Fähigkeiten, die sich wiederholen. Sammle die Reaktionen auf die Liste der Einstellungen und Fähigkeiten von JugendarbeiterInnen?

Setze die Bearbeitung mit diesen Fragen fort:

- Was hat der junge Mensch in die Beziehung eingebracht?
- Mit welchen Jugendlichen kannst du dich am einfachsten verbinden?
- Welche Arten sind am schwersten?
- Wie gehst du mit Jugendlichen um, mit denen es schwierig zu sein scheint, eine Verbindung zu finden?



## Reagierende Rollenspiele

**Zweck:** Die Teilnehmenden sollen Fähigkeiten und Strategien identifizieren, um auf die intensiven Emotionen und Temperamente der Jugendlichen zu reagieren, und diese Fähigkeiten dann üben.

**Zeit:** 75 Minuten

### Materialien:

Trainer-Ressource; Geskriptetes Rollenspiel; Rollenspiel-Szenarien (eine Kopie für jedes Trio); Eine Papiertüte oder ein anderer Behälter für jedes Trio

### Hinweise für TrainerInnen:

1. Das Ziel dieser Aktivität besteht darin, dass die JugendarbeiterInnen üben, Fähigkeiten und Strategien anzuwenden, um auf junge Menschen zu reagieren, die emotional, launisch, aufgebracht usw. sind. Die Teilnehmenden werden kurze Skripte für Situationen schreiben, die die Interaktion mit einem emotionalen jungen Menschen beinhalten, und modellieren, was sie in dieser Situation sagen und tun würden.
2. Siehe dir die Rollenspiel-Szenarien an und stelle sicher, dass alle Szenarien für deine Gruppe geeignet sind. Zögere nicht, eigene zusätzliche Szenarien zu erstellen, die die tatsächlichen Situationen widerspiegeln, mit denen du in deiner Organisation konfrontiert warst.
3. Erstelle eine Kopie der Szenarien für jedes Trio. Schneide die Szenarien in Streifen, falte sie und lege sie in eine Papiertüte oder einen anderen Behälter.
4. Erstelle ein Diagramm des Rollenspiel-Nachbesprechungsprozesses aus Schritt 2 des Verfahrens.
5. Wähle zwei Teilnehmende, die sich für die im Skript beschriebenen Rollen interessieren. Sprich in einer Pause mit ihnen und bereite sie auf das Rollenspiel vor.



[Zum nächsten Spiel](#)



## **Ablauf:**

### **1. Skript – Rollenspiel – 15 Minuten**

Sage den TeilnehmerInnen, dass sie sich auf eine der spezifischen Fähigkeiten von JugendarbeiterInnen konzentrieren sollen, die zuvor identifiziert wurden – auf die Emotionen oder das Temperament einer/s Jugendlichen zu reagieren. Stelle das geskriptete Rollenspiel wie folgt vor.

- Ich habe zwei Personen gebeten, die Rolle einer/s Jugendarbeiterin/Jugendarbeiters zu übernehmen, die/der auf einen jungen Menschen mit einigen Problemen eingeht.
- Dies ist ein Skript-Rollenspiel, bei dem die Jugendarbeiterin / der Jugendarbeiter ein Skript liest, anstatt seine eigenen Fähigkeiten einzusetzen.
- Achte beim Anschauen des Rollenspiels darauf, was die Jugendarbeiterin/der Jugendarbeiter tut, was sowohl hilfreich als auch nicht hilfreich ist.
- Bereite dich darauf vor, einige andere Ideen für die Reaktion auf diesen jungen Menschen anzubieten.

Nach dem Rollenspiel applaudierst und dankst du den SchauspielerInnen. Erwähne die Gruppe daran, dass es sich um ein Drehbuch handelte und nicht die Fähigkeiten der Mitarbeiterin/des Mitarbeiters widerspiegelte. Schreibe zwei Überschriften auf das Flipchart: Hilfreich und Nicht hilfreich. Bitte die TeilnehmerInnen, ihre Beobachtungen unter jeder Überschrift aufzulisten.

### **VERARBEITUNGSFRAGEN:**

- Sind sie jungen Leuten wie Robert begegnet?
- Wie reagieren sie normalerweise?
- Welche anderen hilfreichen Antworten gibt es?
- Was hat ihnen geholfen, auf einen jungen Menschen zu reagieren, der verletzt oder traurig ist? Frustriert? Wütend und außer Kontrolle?



## 2. Anleitung für Rollenspiele – 7 Minuten

*Lade die TeilnehmerInnen zu Rollenspielen ein, damit sie einige der gerade besprochenen Strategien üben können. Teile die TeilnehmerInnen in kleine Dreiergruppen auf und gib ihnen die folgenden Anweisungen:*

- Ihr spielt die Rollenspiele in Trios (Dreierteams) bestehend aus 3 Rollen: der/m JugendarbeiterIn, der/m Jugendlichen und der/m TrainerIn.
- In euren Teams habt ihr 3 verschiedene Szenarien zum Rollenspiel. Jeder von euch hat die Möglichkeit, alle drei Rollen zu spielen.

*Ø JugendarbeiterIn:* Reagiere unterstützend auf die Stimmung, Emotionen oder das Temperament der/s Jugendlichen.

*Ø Junge Person:* Übernimm eine Rolle und sei realistisch.

*Ø Coach/TrainerIn:* Beobachte die Kommunikation und notiere alles, was die/der MitarbeiterIn tut, was der Entwicklung einer unterstützenden Beziehung entweder hilft oder schadet. Wenn du siehst, dass die/der MitarbeiterIn Hilfe braucht, führe ein Coaching durch – biete etwas an, um das Gespräch positiv zu gestalten.

- Die/Der Coach sollte eine Szenariokarte auswählen und der Gruppe das Szenario vorlesen.
- Wenn ihr die Situation kennt, nimmt euch ein paar Minuten Zeit, um über eure Rollen nachzudenken. Die Rollenspiele sollten kurz sein – nicht länger als 2-3 Minuten. TrainerIn und JugendbetreuerIn sollten gemeinsam überlegen, wie sie am besten auf die/den Jugendlichen zugehen.
- Beginnt so schnell wie möglich mit eurem Rollenspiel. Wenn ihr fertig seid, verwendet diesen Prozess, um eine Nachbesprechung durchzuführen:

*Ø Der/die Jugendliche erklärt, wie er/sie die Kommunikation erlebt hat und wie sich die Interaktion auf seine/ihre Beziehungswahrnehmung ausgewirkt hat.*

*Ø Der/die JugendarbeiterIn sagt, was seiner/ihrer Meinung nach gut gelaufen ist und was er/sie beim nächsten Mal anders machen würde.*



Ø Der/Die Coach/TrainerIn gibt Feedback darüber, was der/die JugendarbeiterIn gut gemacht hat, und macht Vorschläge.

- Wenn ihr das erste Rollenspiel besprochen habt, wechselt ihr die Rollen und fahrt mit dem zweiten Szenario fort. Der/Die Jugendliche wird zum/r JugendarbeiterIn; der/die TrainerIn wird zum/r Jugendlichen; und der/die JugendarbeiterIn wird zum/r TraineeInr. Der/Die TrainerIn zieht ein neues Szenario und liest es dem Team vor. Dann geht ihr den ganzen Prozess noch einmal durch.
- Folgt für das dritte Rollenspiel dem gleichen Vorgang und nehmt die Rolle ein, die ihr noch nicht gespielt habt.

### **3. Rollenspiele — 33 Minuten**

Verteile eine Papiertüte mit den Szenarien an jedes Trio und versichere dir, dass jede Gruppe so schnell wie möglich mit dem Rollenspiel beginnt. Achte darauf, dass sie alle drei Szenarien durchlaufen, und unterstütze sie bei Bedarf.

### **4. Diskussion – 20 Minuten**

Bitte die Teams, ihre Stühle in einer Gruppenformation wieder zusammenzuziehen, aber in ihren Dreiergruppen zusammen zu bleiben. Führe eine Diskussion über die Aktivität mit den folgenden Fragen:

- Wie ist es mit den Rollenspielen gelaufen? Welche Szenarien habt ihr gewählt?
- Welche waren am schwierigsten und warum? (Diskutiert die Art und Weise, wie die MitarbeiterInnen in den spezifischen Szenarien auf Jugendliche reagierten).
- Wie hat das Alter der Jugendlichen eure Reaktion beeinflusst?
- Was nimmt ihr von dieser Aktivität mit?

---

## **HANDOUT 1: – ROLLENSPIELSZENARIEN**

**Szenario:** Shannon, eine Jugendarbeiterin bei Jugendorganisation XY, moderiert ein Berufswahlprogramm. Die Jugendlichen in der Gruppe haben gerade ein berufliches Interessenprofil ausgefüllt und tauschen sich nun in kleinen Gruppen über ihre





Antworten aus. Robert, 15, der oft die Rolle des „Gruppenclowns“ spielt, kommt 30 Minuten zu spät in den Raum. Es bleibt noch eine Stunde Zeit für die Sitzung.

*Shannon:* (lächelnd und mit freundlicher Stimme) Hi, Robert. Ich bin froh, dass du es geschafft hast, aber du bist heute wirklich spät dran. Was ist passiert?

*Robert:* Nichts.

*Shannon:* (mit ruhiger und freundlicher Stimme) Was meinst du mit „nichts“? Etwas musste doch passiert sein, weil du zu spät gekommen bist.

*Robert:* (schnappend) Ich sagte, es ist nichts passiert. (Seine Stimme wird lauter.) Warum musst du immer etwas aus Nichts machen?

*Shannon:* (mit strenger, leiser Stimme) Sprich leiser, Robert. Ich habe dir nur eine einfache Frage gestellt. Du wirst hier nicht reinkommen und mein Programm stören. Die anderen SchülerInnen, die pünktlich hier waren, versuchen, über ihre beruflichen Interessen zu sprechen.

*Robert:* (laut) Sie machen mich verrückt, Ms. Shannon. Ich habe gar nichts gemacht. Ich gehe zu Jason da rüber.

*Shannon:* (mit lauter frustrierter Stimme) Oh nein, das wirst du nicht. (Sie packt seinen Arm.) Er arbeitet mit seiner Gruppe und du wirst sie nicht stören. Setz dich einfach hier drüben hin. Ich bringe die große Gruppe jetzt sowieso wieder zusammen.

---

## **HANDOUT 2: ROLLENSPIELSZENARIEN**

1. Ein 15-Jähriger war den ganzen Nachmittag ungewöhnlich ruhig und zurückgezogen. Du weißt aus einem Gespräch mit den Eltern, dass sie sich gerade trennen.
2. Du gehst in den Raum der Hausaufgabenbetreuung und stellst fest, dass ein 15-Jähriger frustriert wirkt (seufzt, murmelt und knallt ein Buch auf den Tisch).
3. Ein 17-Jähriger ist am Ende eines Sportturniers verärgert, weil er keinen Pokal gewonnen hat. Beim letzten Turnier gewann dieser Junge den ersten Platz.



4. Ein 15-jähriges Mädchen, das normalerweise optimistisch und aufgeschlossen ist, ist in der Gruppe ruhig.
5. Du hörst, wie ein 14-jähriger Junge einen kleineren Jungen (gleichen Alters) neckt und ihn „Schwuchtel“ nennt. Wie reagierst du auf den 14-Jährigen? Wie reagierst du darauf, dass der Junge gehänselt wird?
6. Ein 16-jähriges Mädchen ist verärgert, weil zwei ihrer Freundinnen, mit denen sie normalerweise rumhängt, sich heute abweisend und gemein benehmen.
7. Zwei Jugendliche haben sich gegenseitig geärgert und die Situation geriet außer Kontrolle. Einer der Jungen wurde wütend und wollte den anderen schlagen. Du setzt dich hin um zu reden, nachdem du den Jugendlichen eine kurze Beruhigungspause gegeben hast.
8. Ein 16-Jähriger ist sehr traurig über die Trennung seiner ersten Liebesbeziehung.
9. Eine Jugendliche erzählt dir nervös von ihrer ungeplanten Schwangerschaft.

**Quelle: CYC-NET, Working professionally with children and youth in care, Online Ausgabe Nr. 36, Januar 2002: <https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-role-play.html>**



## HERAUSFORDERNDE SITUATIONEN IN DER JUGENDARBEIT



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Herausfordernde Situationen in der Arbeit mit Jugendlichen
- Ethische Dilemmata in der Jugendarbeit
- Professioneller Jugendarbeitet
- Aufbau von Beziehungen und Vertrauen zwischen JugendarbeiterIn und Jugendlichen

### Ziele:

- Die Teilnehmenden zu befähigen, Herausforderungen und ethische Dilemmata in der Jugendarbeit zu erkennen
- Die wichtigen Unterschiede zwischen Freundschaften und der Beziehung zwischen JugendbetreuerInnen und Jugendlichen zu erkennen
- Reflexion über die Reaktion von professionellen JugendarbeiterInnen auf die Erwartungen der Jugend und Herausforderungssituationen bei Aktivitäten der Jugendarbeit

**Zeit:** 90 Minuten

**Gruppengröße:** 5+

### Ablauf:

- Vorbereitung von „Rollenspielen“ mit Situationen, die die Herausforderungen und ethischen Dilemmata in der Jugendarbeit widerspiegeln
- Spielsituationen und Reflexion jeder Situation auf individueller und professioneller Ebene
- Diskussion: Herausforderungen in der Jugendarbeit, welche Techniken und Methoden in der Jugendarbeit würdest du anwenden? Wie würdest du dich fühlen, wenn du wirklich in einer dieser Situationen wärst?



- Verteilung von Handouts

Die Übung wird nach der „Aquarium“-Methodik durchgeführt. Es werden zwei Freiwillige gesucht, die ein Rollenspiel zu Situationen in der Jugendarbeit spielen:

- Der/Die 1. TeilnehmerIn ist ein/e JugendarbeiterIn
- Der/Die 2. TeilnehmerIn ist ein junger Mensch, der mit einem bestimmten Problem konfrontiert ist
- Der/Die JugendarbeiterIn wird von der gesamten Gruppe beobachtet, wie er/sie mit dem/der Jugendlichen und den Herausforderungen, mit denen der/die Jugendliche konfrontiert wurde, umgeht.

Nach Abschluss gibt die gesamte Gruppe dem/r JugendarbeiterIn Feedback und es entsteht eine Diskussion, um Schlussfolgerungen zu ziehen und sich über die Erfahrungen aller TeilnehmerInnen in der Arbeit mit jungen Menschen auszutauschen.

## **HANDOUTS: ROLLENSPIEL-SZENARIEN**

### **Situation 1**

Du bist ein 15-jähriges Mädchen. Es gibt einen Jungen in der Gruppe, der sehr freundlich ist. Eines Nachmittags bat er einen seiner Freunde, ein Foto von ihm und dir beim Küssen zu machen. Du machst dir große Sorgen, dass er sich nicht viel mehr für dich interessiert. Du hast dich dazu entschieden, mit deinem/r JugendbetreuerIn zu sprechen, aber es ist dir unangenehm.

### **Situation 2**

Du bist ein 16-jähriger Junge, der Marihuana probiert hat und es hat dir gefallen. Die Polizei im Park hat dich und zwei weitere Freunde beim Rauchen erwischt. Du denkst, du hast nichts falsch gemacht. Deine Familie weiß nichts von diesem Vorfall. Du hast dich



entschieden, mit Deinem/r JugendbetreuerIn zu sprechen, und möchtest auch nicht, dass jemand darunter leidet.

### **Situation 3**

Du bist Vater eines 15-jährigen Mädchens. Du hast gehört, dass sie und ihre Freunde öfters in einen Club gehen. Du hast auch gehört, dass sie raucht und sich flucht. In diesen Club kommt auch ein Junge, der einen sehr schlechten Ruf hat. Du möchtest mehr über diese Situation erfahren und besuchst eine/n JugendbetreuerIn.

### **Situation 4**

Du bist ein 17-jähriger Junge, der von seinem Vater vor dem Club geschlagen wurde und alle deine Freunde haben es gesehen. Du bist für ein paar Tage von zu Hause weggelaufen, weil du dich verletzt gefühlt hast. Du willst nicht nach Hause zurückkehren, wo Chaos herrscht. Du hast viele Geschwister, die dich nicht verstehen. Du beschließt, nach Hause zu gehen, weißt aber nicht wie. Du sprichst mit Deinem/r JugendbetreuerIn.

### **Situation 5**

Du bist einer der beiden, die das Malprojekt leiten. Du hast festgestellt, dass es in Deiner Gruppe ein 17-jähriges Mitglied gibt, das sich sehr zu Dir hingezogen fühlt. Du bist dir bewusst, dass in ein paar Wochen ein Ausflug stattfindet und er/sie versuchen wird, etwas zu unternehmen. Er/sie ist für dich auf mysteriöse Weise attraktiv. Du hast mit einem anderen Kollegen gesprochen, nicht mit deinem Projektpartner.

### **Situation 6**

Du bist ein 15-jähriger Junge, du bist großartig in der Schule, aber du fühlst dich einsam. Deine Eltern sind sehr beschäftigt. Eine Gruppe von Jungs aus deiner Klasse hat dich mit in den Park eingeladen, wo du viel Alkohol getrunken hast, am nächsten Tag hast du dich sehr schlecht gefühlt, aber gleichzeitig hattest du eine tolle Zeit. Du bist dir bewusst, dass es wieder passieren wird und dass Du es lieben würdest; dein Vater ist Alkoholiker und deine Mutter redet immer schlecht über ihn. Du hast dich entschieden, mit deinem/r JugendbetreuerIn zu sprechen.



## STRAUSSENEIER – VERHANDLUNGS-ROLLENSPIEL



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Verhandlungen
- Kommunikation
- Strategieentwicklung
- Integrative Lösungen

### Ziele:

- Veranschaulichen, wie Verhandlungen zu jeder Zeit und an jedem Ort stattfinden können. Es fordert die VerhandlungspartnerInnen heraus, zu bestimmen, wie sie Informationen finden und was sie weitergeben können; und um zu sehen, ob ein interessenbasierter Ansatz funktionieren kann oder ob sich ein wettbewerbsfähigeres Modell durchsetzen wird.
- So konzipiert, dass einige keine Einigung erzielen oder eine Vereinbarung, die die Interessen beider Parteien maximiert (oft als „integrative“ Vereinbarung bezeichnet)
- Identifizieren von Vermittlern und Inhibitoren integrativer Lösungen (z. B. Vertrauen, Zeit, begrenztes Wissen)

**Zeit:** 60 Minuten

**Gruppengröße:** 8+

### Anleitung für das Rollenspiel:

1. Lies deine Rolle. Du hast 5 Minuten Zeit dafür.
2. Die beiden Einkäufer Watina und Karasi beginnen ihr Flugzeuggespräch und unterhalten sich 8 Minuten lang. In der Zwischenzeit bereiten die Senabas ihre Rolle



gemeinsam vor. Sie können ihren eigenen Ansatz wählen und müssen sich nicht unbedingt einig sein.

3. Die beiden EinkäuferInnen Watina und Karasi gehen gemeinsam zu Herrn/Frau Senaba, beginnen das Gespräch und unterhalten sich 15 Minuten lang.
4. Feedback in Dreiergruppen:
  - a. Punktzahl auf einer Skala von 0-100  
Watina:        Senaba:        Karasi:
  - b. Lest die Rollen des/r anderen, diskutiert.
  - c. Vergleicht diesen Fall mit euren Verhandlungserfahrungen
5. Plenarauswertung

#### **ROLLEN:**

**Watina** – Du bist EinkäuferIn für einen großen Catering-Großhandel, der mit Straußeneiern zubereitete Eierkuchen an eine Vielzahl sehr exklusiver Restaurants verkauft.

Du benötigst jeden Monat mindestens 650 Eier. Du möchtest noch mehr einkaufen, da der Markt wächst. Der/Die GeschäftsführerIn Ihrer Kanzlei hat betont, dass er/sie in Verhandlungen mit neuen KundInnen steht.

Auf einer Ihrer Geschäftsreisen nach Tipwa triffst du „zufällig“ einen anderen Einkäufer. Im Gespräch erfährst du, dass er auch Straußeneier kaufen will. Du weißt, dass der einzige Anbieter von qualitativ hochwertigen Straußeneiern monatlich nicht mehr als 1000 Eier liefern kann.

Der/Die LieferantIn Senaba hat eine Monopolstellung und hat angekündigt, den Preis um 100 % von jeweils 6 auf 12 Dollar anzuheben. Ihr beide, Watani und Karasi, beschließt, zuerst miteinander zu verhandeln, weil ihr vermutet, gegeneinander ausgespielt zu werden. Euer Flugzeug wird in 8 Minuten an seinem Ziel ankommen.

Du kannst es dir nicht leisten, Eier von geringerer Qualität zu kaufen, also bist du auf Herrn/Frau Senaba angewiesen.



**Karasi** - Du arbeitest seit einigen Monaten in einem medizinischen Labor in Pasina, du habst einen Einjahresvertrag. Dein Unternehmen hat vor kurzem ein neues Produkt auf den Medizinmarkt gebracht: eine spezielle Art von Calciumtablette. Es wird sehr gut angenommen und die Nachfrage steigt stetig.

Dein/e Vorgesetzte/r hat dich in den Flieger nach Tipwa gesetzt, um die notwendigen Straußeneier zu kaufen. Er/Sie hat betont, dass jeden Monat 800 Eier benötigt werden, um die Nachfrage decken zu können.

Du sitzt „zufällig“ im selben Flugzeug mit einem/einer MiteinkäuferIn. Im Gespräch erfährst du, dass er/sie auch Straußeneier kaufen will. Du weißt, dass der/die einzige AnbieterIn von qualitativ hochwertigen Straußeneiern monatlich nicht mehr als 1000 Eier liefern kann. Der/Die LieferantIn Senaba hat eine Monopolstellung und hat angekündigt, den Preis um 100 % von jeweils 6 auf 12 Dollar anzuheben.

Ihr beide beschließt, zuerst zusammen zu verhandeln, weil ihr vermutet, gegeneinander ausgespielt zu werden. Euer Flugzeug wird in 8 Minuten an seinem Ziel ankommen. Du kannst es dir nicht leisten, Eier von geringerer Qualität zu kaufen, daher bist du auf Senaba angewiesen. Angesichts der jüngsten Meldungen über eine Salmonelleninfektion im Geflügelsektor hat der/die LaborleiterIn darauf bestanden, dass du diese Angelegenheit mit dem Lieferanten besprichst.

---

**Senaba** – Du besitzt seit 2 Jahren eine Straußenfarm in der Nähe von Pasina. Unter anderem produziert dein Betrieb monatlich 1000 Straußeneier. Die Produktion wird in den nächsten Jahren nicht wachsen. Für die Eier hast du zwei Stammkunden aus Pasina, die deinen gesamten Vorrat kaufen. Du hast eine jeweiligen Firmen vor kurzem über deine Pläne informiert, den Preis um 100 % zu erhöhen (von 6 \$ auf 12 \$ pro Stück). Damit werden die notwendigen Investitionen abgedeckt.

Labortests des Landwirtschaftsministeriums haben gezeigt, dass die Umweltschäden deines Unternehmens extrem hoch sind. Du musst deine Landmaschinen an die neuen nationalen Anforderungen anpassen. Neben dem fehlenden technischen Know-how hast du ein finanzielles Problem. Die hohen Investitionskosten und ein vorübergehender





Produktionsausfall zwingen dich zu drastischen Preiserhöhungen. Wenn du dies nicht tust, kannst du aufgrund einer drohenden Insolvenz genauso gut schließen.

Deine Eier sind von höchster Qualität und dein Straußenfleisch auch. Allerdings sind die Fleischverkäufe nicht mit denen der Eier vergleichbar und Ihr gefrorener Vorrat wächst schnell. Der Verkaufspreis beträgt 30 US-Dollar pro Kilogramm, was dir mindestens 15 US-Dollar reinen Gewinn verschafft.

In wenigen Minuten werden die beiden EinkäuferInnen, Herr/Frau Watina und Herr/Frau Karasi aus Pasina, eintreffen. Du hast die Termine nacheinander geplant.

---

### **Zu beachtende Punkte**

- Was war das Ergebnis der Verhandlungen?
- Was waren positive und was negative Punkte beim Verhandlungsprozess?
- Was waren positive und/oder negative Beiträge zum Verhandlungsprozess der verschiedenen Parteien? Was hättest du anders gemacht?
- Welches Verhandlungsprinzip ist dir aufgefallen, was hast du gesehen, wann hast du dies gesehen und wurde das Prinzip effektiv genutzt?
- Welche der Grundsätze wurden nicht angewendet? Hast du sie vermisst, in welchem Moment hätten sie angewendet werden können, um den Verhandlungsprozess zu verbessern?

**Quelle: Technical Assistance for Civil Society Organisations Regional Office**



## INTERKULTURELLE ROLLENSPIEL ÜBUNGEN

[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Religion
- Rassismus
- Vorurteile
- Gewohnheiten und Traditionen
- Interkulturelles Lernen und kulturelle Vielfalt
- Terminologie und Sprachbarrieren

### Ziele:

- Das Bewusstsein der TeilnehmerInnen dafür zu schärfen, dass eine wichtige religiöse Gewohnheit eines/einer Einwanderers/Einwanderin seine/ihre Geselligkeit einschränken und Probleme zwischen ihm/ihr und seinen/ihren KollegInnen verursachen kann, und mögliche Lösungen dafür zu suchen
- Die Wurzeln von Rassismus und Vorurteilen verstehen und auf Lösungen hinarbeiten.
- Die interkulturellen Unterschiede verstehen und überwinden und mehr über interkulturelles Lernen/Dialog, kulturelle Vielfalt und Einschränkungen fehlender Sprachkenntnisse in den Zielländern nach der Migration erfahren

**Zeit:** 90 Minuten

**Group size:** 8+

Die Übung wird nach der "Aquarium"-Methodik durchgeführt, bei der mindestens zwei Teilnehmer gesucht werden, um Aktivitäten im Zusammenhang mit Szenarien (siehe unten) zu spielen, während die anderen Teilnehmer den gesamten Prozess des Rollenspiels beobachten und im letzten Abschnitt Feedback, Beobachtungen und persönliche Kommentare abgeben.



## **THEMA: RELIGION - Szenario 1**

In diesem Rollenspiel steht die Religion im Mittelpunkt. Genauer gesagt handelt es sich um einen Fall, in dem eine wichtige religiöse Gewohnheit eines Einwanderers seine Geselligkeit einschränken und Probleme zwischen ihm und seinen Kollegen verursachen kann. Ziel dieses Rollenspiels ist es, Wege zu finden, um mit dem Problem umzugehen.

Raul ist ein 22-jähriger Mann aus Syrien. In den letzten 4 Monaten lebte er als Einwanderer in der italienischen Stadt Bari. Nach intensiver Jobsuche hat er es endlich geschafft und arbeitet seit 2 Wochen in einer Baufirma als Bauarbeiter. Er ist mit seiner Arbeit sehr zufrieden und auch sein Vorgesetzter Giovanni ist sehr zufrieden. Er versucht, eine Bindung zu seinen Kollegen aufzubauen, obwohl dies aufgrund von Sprachschwierigkeiten nicht ganz einfach ist.

In wenigen Tagen wird eine große Baustelle fertiggestellt, an der sie gearbeitet haben, und wie der Vorgesetzte ihnen mitgeteilt hat, werden sie am Ende ihrer Schicht eine Party bei der Arbeit veranstalten. Das Problem ist, dass für Raul, der Muslim ist, Ramadan ist (eine Fastenzeit in der muslimischen Religion, während der die Menschen von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang auf Essen und Trinken verzichten). Die Party findet um 16:00 Uhr statt und Raul darf daher weder essen noch trinken. Er steckt in einem Dilemma, denn er will freundlich zu seinen Kollegen sein und auch an seinen religiösen Gewohnheiten festhalten.

Du musst zwei Freiwillige auswählen, die einen Dialog führen. Einer sollte Raul sein und der andere sein Vorgesetzter Giovanni. Den Freiwilligen sollte das Rollenspielskript zum Vorlesen für 5 Minuten gegeben werden, um ihren Dialog vorzubereiten und dann den Dialog durchzuführen. Nach dem Dialog sollten alle TeilnehmerInnen ihre Kommentare und Aussagen machen. Wenn das Ziel des Rollenspiels nicht erreicht wird, kannst du das Verfahren unterstützen.



Es folgt ein Beispiel für einen möglichen Dialog:

*Raul:* Entschuldigung, Giovanni... Ich möchte mit dir über etwas Wichtiges sprechen.

*Giovanni:* Ok Raul, sag es mir.

*Raul:* Siehst du... weißt du... ich bin Muslim...

*Giovanni:* Ich weiß Raul, aber ich verstehe nicht, warum das ein Problem ist.

*Raul:* Nein, du verstehst nicht. Ich bin Muslim und diese Zeit ist für uns Ramadan.

*Giovanni:* Ah! Ramadan! Ich glaube, ich habe davon gehört. Geht es um die Fastenzeit?

*Raul:* Ja, Ramadan ist eine Zeit, in der wir von morgens bis zum Sonnenuntergang nichts essen oder trinken dürfen und deshalb... kann ich nicht zur Party kommen.

*Giovanni:* Ich verstehe...

*Raul:* Ich möchte nicht, dass mich jemand falsch versteht... Ich möchte wirklich kommen, aber es ist nicht richtig.

*Giovanni:* Aber es ist nicht fair. Du und die anderen Jungs haben sehr hart für diesen Bau gearbeitet und Du verdienst eine Party. Bist du sicher, dass du keine Ausnahme machen kannst?

*Raul:* Bitte bring mich nicht in eine so schwierige Lage. Ich möchte zur Party kommen und die anderen Jungs besser kennenlernen, aber Religion ist mir sehr wichtig.

*Giovanni:* Lass mich dich etwas fragen... Du sagtest, dass du nicht essen oder trinken darfst, bis die Sonne untergeht, richtig?

*Raul:* Ja.

*Giovanni:* Dann gibt es kein Problem!

*Raul:* Was meinst du?

*Giovanni:* Ich meine, wir können das Problem leicht lösen. Ich kann arrangieren, dass die Party um 18 Uhr Abends beginnt. Inzwischen ist die Sonne untergegangen und du kannst mit uns feiern!

*Raul:* Bist du dir sicher? Kannst du das machen?

*Giovanni:* Natürlich kann ich das. Wir kriegen das schon hin.

*Raul:* Danke Giovanni. Du bist sehr nett.



Durch diesen möglichen Dialog können wir beobachten, wie ein Problem gelöst wird. Raul zögert nicht, seinem Vorgesetzten sein Problem mitzuteilen. Auf der anderen Seite hört Giovanni, der Vorgesetzte, Raul zu, versucht zu verstehen und respektiert seine religiösen Gewohnheiten. Der Dialog führt möglicherweise nicht zur Lösung des Problems. In jedem Fall müssen die TeilnehmerInnen die Situation besprechen und analysieren.

### **THEMA: RASSISMUS und Vorurteile - Szenario 2**

In diesem Rollenspiel geht es um Rassismus und Vorurteile. Es ist ein Fall, in dem die Tatsache, dass jemand anders aussieht, andere Menschen auf Distanz hält. Ziel dieses Rollenspiels ist es, die Wurzel des Problems zu verstehen und an seiner Lösung zu arbeiten.

Abosede kommt aus Nigeria und ist vor kurzem in die Stadt Patras in Griechenland gezogen. Sie ist 28 Jahre alt und Mutter von zwei Kindern. Sie besuchte das Einwanderungsbüro der Gemeinde Patras, um Griechischunterricht zu bekommen. Sie entdeckte, dass es Kochkurse gibt und war sehr aufgeregt, da sie sehr gerne kocht. Sie dachte, dass sie, obwohl sie nicht sehr gut Griechisch spricht, einen Job bekommen kann, wenn sie eine Ausbildung zum Koch macht. Die Kochkurse beginnen und Abosede ist die einzige Afrikanerin in der Klasse. Sie versteht Griechisch nicht sehr gut, aber sie ist bereit, alles über die griechische Küche zu lernen.

Während des Unterrichts probieren die SchülerInnen das Essen der anderen. Der Klassenlehrer bemerkt, dass viele der anderen SchülerInnen zögern, Abosedes Essen zu probieren. Er möchte eine gute Atmosphäre unter den SchülerInnen schaffen und versucht daher immer mit gutem Beispiel voranzugehen. Er probiert als Erster Abosedes Essen. Bei jeder sich bietenden Gelegenheit versucht er, ihr Selbstvertrauen zu stärken und beglückwünscht sie zu ihren Bemühungen.

Du musst zwei oder mehr Freiwillige auswählen, um einen Dialog zu führen. Einer sollte der Lehrer und andere die SchülerInnen der Klasse sein. Der Lehrer bittet die Schüler zu einem Gespräch, um herauszufinden, warum sie Abosede meiden und versucht, eine



Lösung zu finden. Die Freiwilligen sollten das Rollenspiel-Skript 5 Minuten lang lesen, um ihren Dialog vorzubereiten und dann den Dialog vorzuführen. Nach dem Dialog können alle TeilnehmerInnen ihre Kommentare und Aussagen machen. Wenn das Ziel des Rollenspiels nicht erreicht wird, kannst du Hilfestellungen geben.

Eine andere mögliche Kombination könnte sein, einen Dialog zwischen dem Lehrer und Abosede zu führen. In diesem Dialog fragt sich Abosede, warum andere SchülerInnen sie meiden und bittet ihren Lehrer, ihr zu helfen.

### **THEMA: GEWOHNHEITEN und TRADITION - Szenario 3**

In diesem Rollenspiel stehen Gewohnheiten und Tradition im Mittelpunkt. Es ist ein Fall, in dem die Gewohnheiten einer Person von anderen aus verschiedenen Kulturen nicht unbedingt bekannt und verstanden werden und zu Problemen und Missverständnissen führen können. Ziel dieses Rollenspiels ist es, die interkulturellen Unterschiede zu verstehen und zu überwinden.

Katerina kommt aus Griechenland. Sie ist 28 Jahre alt und frisch verheiratet. Vor zwei Monaten sind sie und ihr Mann nach Deutschland gezogen. Ihr Mann spricht fließend Deutsch und hat problemlos einen Job als Elektroingenieur bekommen. Sie hatte größere Schwierigkeiten, einen Job zu finden. Zum Glück hat sie in einer Konditorei einen Job bekommen, den sie wirklich mag. Sie ist sehr glücklich und versucht hart zu arbeiten und zu beweisen, dass sie es kann.

In den letzten 3 Wochen befindet sie sich in einer sehr schwierigen Lage. Einerseits ist sie sehr glücklich, da sie herausgefunden hat, dass sie schwanger ist. Auf der anderen Seite besteht ihr Job darin, schwere Gegenstände zu heben und stundenlang stehen, und sie hat Angst, dass das ihre Schwangerschaft gefährden könnte. Sie weiß nicht, was sie tun soll, da es in der griechischen Kultur ein schlechtes Omen ist, eine Schwangerschaft vor dem 3. Monat bekanntzugeben, daher kann sie nicht um Erlaubnis bitten, schwere Arbeit zu vermeiden. Von allen ArbeitskollegInnen steht Katerina Gerta am nächsten, da sie genau den gleichen Job machen und sehr eng zusammenarbeiten. In den letzten Tagen scheint Gerta genervt zu sein, weil Katerina bestimmte harte Jobs meidet und Gerta sie daher selbst erledigt. Gerta



weiß nichts von der Schwangerschaft und hält Katerina für faul. Eines Tages beschließt Gerta, sich bei Katerina zu beschweren.

Du musst zwei Freiwillige auswählen, die einen Dialog führen. Eine/r sollte Gerta und der/die andere Katerina sein. Den Freiwilligen sollte das Rollenspielskript zum Vorlesen für 5 Minuten gegeben werden, um ihren Dialog vorzubereiten und dann den Dialog vorzuführen. Alle Anwesenden können ihre Kommentare und Aussagen abgeben. Wenn das Ziel des Rollenspiels nicht erreicht wird, kannst du Hilfestellungen geben.

Eine andere mögliche Kombination könnte ein Dialog zwischen Gerta, Katerina und ihrem Vorgesetzten sein. Gerta ist wütend auf Katerina und beschwert sich bei ihrem/ihrer Vorgesetzten. Der/Die Vorgesetzte ruft Katerina an und die drei besprechen das Problem.

#### **THEMA: INTERKULTURELLES LERNEN UND KULTURELLE VIELFALT - Szenario 4**

In diesem Rollenspiel geht es um die Bedeutung und Anwendung von Höflichkeitsregeln bei Menschen unterschiedlicher Kulturen. Es ist ein Fall, in dem die mangelnde Kenntnis anderer Höflichkeitsregeln ein Problem sein kann. Ziel dieses Rollenspiels ist es, sich diesen Unterschieden zu stellen und einen Weg zu gemeinsamem Verständnis und Respekt zu finden.

Thomas ist Brite. Er ist 23 Jahre alt. Er hat gerade seiner Ausbildung zum Bauingenieur beendet und einen Job in einer Baufirma bekommen. Seine Firma hat ihn geschickt, um einen großen Bau in der Region Jiangsu in China zu überwachen. Er muss sehr eng mit vielen ChinesInnen zusammenarbeiten und deshalb organisiert sein/e ArbeitgeberIn für ihn einen Chinesisch-Sprachkurs.

Von Beginn des Unterrichts an hat er Probleme mit seinen MitschülerInnen und vor allem seinen LehrerInnen in Kontakt zu kommen. Sie tun so, als sei es ihnen unangenehm, dass er sie mit Vornamen anspricht, wie er es bei anderen erwachsenen Briten getan hat. Sie sprechen ihn immer wieder mit seinem Nachnamen an und er hat das Gefühl, dass sie versuchen, Abstand zu halten. Herr Xie, einer von Thomas' Lehrern, ärgert sich besonders über diese Situation und



beschließt, mit Thomas zu sprechen und ihn um mehr Höflichkeit zu bitten. Gleichzeitig ist Thomas sehr enttäuscht und traurig, weil er denkt, dass er nicht dazugehören kann.

Du musst zwei Freiwillige auswählen, um einen Dialog zu führen. Eine/r sollte Herr Xie und der/die andere Thomas sein. Den Freiwilligen sollte das Rollenspielskript zum durchlesen für 5 Minuten gegeben werden, um ihren Dialog vorzubereiten und dann den Dialog vorzuführen. Danach können alle Anwesenden ihre Kommentare und Aussagen abgeben. Wenn das Ziel des Rollenspiels nicht erreicht wird, kannst du sie dabei unterstützen.

Ein weiterer möglicher Dialog kann zwischen Thomas und einem/einer seiner KlassenkameradInnen sein. Thomas ist besorgt und wendet sich an eine/n seiner KlassenkameradInnen, um zu verstehen, warum sein Lehrer beleidigt wirkt und bittet um Rat.

### **THEMA: TERMINOLOGIE und SPRACHBARRIERE - Szenario 5**

In diesem Rollenspiel steht die Terminologie im Mittelpunkt. Die Verwendung einer bestimmten Berufssprache kann für eine/n Einwanderer/Einwanderin, der/die die Sprache nicht fließend spricht, sehr schwierig sein. Ziel dieses Rollenspiels ist es, Wege zu finden, dieses Problem zu minimieren.

Fatou ist 19 Jahre alt und kommt aus Senegal. Seine Eltern sind vor 2 Jahren nach Frankreich gezogen und sobald er seine Grundausbildung in Senegal abgeschlossen hatte, schloss er sich seiner Familie in Paris an. Für seine Familie ist es sehr wichtig, dass er einen Job findet. Mit Hilfe eines Freundes arbeitet er als Gehilfe eines Klempners, eines Franzosen namens Gerard. Sein Arbeitgeber gibt ihm eine Woche Probezeit, um zu entscheiden, ob er ihn einstellen wird oder nicht. Fatou will es wirklich schaffen und arbeitet sehr hart.

Das Problem ist, dass er mit der Fachterminologie des Jobs nicht vertraut ist und es sehr schwer hat, die Anweisungen seines Chefs zu verstehen. Er erkennt nicht einmal die Namen der Werkzeuge und das macht Gerard wütend. Er beschwert sich





ständig bei Fatou. Fatou braucht den Job wirklich und er glaubt, dass es einen Weg geben sollte, mit Gerard zusammenzuarbeiten, wenn sie nur einen Weg der Kommunikation finden würden. Er beschließt, mit seinem Chef zu sprechen, bevor es zu spät ist.

Du musst zwei Freiwillige auswählen, die einen Dialog führen. Eine/r sollte Fatou und der/die andere Gerard sein. Den Freiwilligen sollte das Rollenspielskript zum Durchlesen für 5 Minuten gegeben werden, um ihren Dialog vorzubereiten und dann den Dialog vorzuführen. Alle Anwesenden können ihre Kommentare und Aussagen abgeben. Wenn das Ziel des Rollenspiels nicht erreicht wird, kannst du sie dabei unterstützen.

Ein weiterer möglicher Dialog könnte zwischen Gerard und seinem Freund sein, der ihm Fatou vorgestellt hat. Gerard erzählt seinen Freunden, dass er von Fatous Arbeit enttäuscht ist und sein Freund, der Erfahrung in der Arbeit mit Einwanderern/ Einwanderinnen hat, schlägt Möglichkeiten vor, dieses Kommunikationsproblem zu lösen.

**Quelle: Leonardo-Innovationstransfer CIVET 2011-1-FI1-LE005-06166**

**Projektwebsite: <http://civet.dedi.velay.greta.fr/>**



## ZURÜCKDENKEN



[Zum nächsten Spiel](#)

### Behandelte Themen:

- Jugendarbeit
- Umgang mit Stress
- Visualisierung

### Ziele:

- Klärung der Rolle des Jugendarbeiters / der Jugendarbeiterin in Bezug auf die Schaffung eines Umfelds, in dem sich die Menschen beim Lernen sicher und wohl fühlen, Risiken eingehen usw.
- Zur Entspannung und Stressbewältigung durch Visualisierung, Geschichtenerzählen und Erfahrungsaustausch, die die Komfortzonen „dehnen“.

**Zeit:** 45 - 60 Minuten

**Gruppe:** 5+

a) Deine ersten fünf Minuten in einer unangenehmen Situation

Du lädst die TeilnehmerInnen ein, die Augen zu schließen und sich zu entspannen. Dann führst du mit der Gruppe eine kurze Visualisierungsübung durch, die darauf basiert, sich an die ersten Minuten einer Situation zu erinnern, in der sie sich außerhalb ihrer „Komfortzone“ befanden, weil sie zum ersten Mal etwas Bedeutendes taten. Dies kann der erste Tag in der Schule, der Universität, dem Jugendclub, der ersten Ausbildung, einem neuen Job oder ähnlichem sein. Die TeilnehmerInnen werden gebeten, sich Zeit zu nehmen, um sich so viele Details der Situation wie möglich zu merken. Sobald sie ein klares mentales und sensorisches Bild davon haben, werden sie gebeten, eine „mentale Momentaufnahme“ dieses Bildes zu machen und sie im Kopf zu behalten, um sie mit der Gruppe zu teilen.

b) Zu zweit teilen



Die TeilnehmerInnen teilen sich in Paare auf und teilen, an was sie sich erinnern, und konzentrieren sich auf das, was sie zu diesem Zeitpunkt brauchten, um ihre Angst zu lindern.

c) Diskussion

Die Gruppe wird gebeten, die folgenden Fragen zu prüfen und zu diskutieren:

- Was hast du gedacht und gefühlt, als du dich erinnert hast?
- Was wolltest und brauchtest du damals, um dich sicher und wohl zu fühlen?
- Was hat dir geholfen oder hätte dir geholfen, dich sicher und wohl zu fühlen?

Du beendest die Diskussion, indem du die Rolle von Jugendbetreuer/Innen erklärst, in Bezug auf die Schaffung eines Umfelds, in dem sich junge Menschen sicher und wohl fühlen können, um zu lernen, Risiken einzugehen usw.



## FLUSS DER VERDAMMTEN



[Zum nächsten Spiel](#)

### Behandelte Themen:

- Landnutzung und Planung
- Menschliche Bevölkerungen
- Ökosysteme und Nachhaltigkeit
- Entscheidungen fällen
- Aktive Beteiligung der Gemeinde/BürgerInnen

### Ziele:

- Die aktive Debatte über Landnutzung und Planung, menschliche Populationen, Ökosysteme und Nachhaltigkeit zu unterstützen, indem jede/r TeilnehmerIn einer "Community" entlang eines theoretisch mäandernden Flusses zugeordnet wird.
- Das Bewusstsein für die Bedeutung der Entscheidungsfindung und der aktiven Beteiligung der Gemeinschaft/Bürger zu stärken.

**Zeit:** 90 Minuten

**Gruppe:** 10+

Für dieses Rollenspiel wird die Gruppe in fünf Kleingruppen zu je 3-5 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe repräsentiert eine andere Gemeinschaft oder Interessengruppe entlang eines großen, sich schlängelnden Flusses. Die Gemeinden werden jeweils ihre eigene Agenda in Bezug auf den Fluss haben und versucht, während des Rollenspiels und der Diskussion, die Ziele auf ihrer Liste zu erreichen.

Das Diagramm (Handout) zeigt die Standorte der Gemeinden entlang des Flusses sowie die vorgeschlagenen Strukturen, die dem Fluss hinzugefügt werden sollen. Nachfolgend sind die fünf Gemeinschaften/Gruppen und ihre wichtigsten Anliegen oder Ziele aufgeführt. Genauere Informationen zu jeder Gruppe finden die TeilnehmerInnen auch in den Handouts.



### **Gemeinschaft A**

Diese größere Stadt liegt in der Nähe der Landzunge des Flusses und möchte einen Staudamm bauen, der einen großen Stausee schaffen wird. Der Damm und der Stausee werden als Strom-, Wasserversorgungs- und Erholungsgebiet genutzt.

---

### **Gemeinschaft B**

Dieses Dorf liegt an einem Mäander, der auf natürliche Weise vom Rest des Flusses abgeschnitten zu sein droht. Die Gemeinde möchte dies durch strukturelle Maßnahmen verhindern, und außerdem Deiche entlang des Flusses errichten, um das Überschwemmungsrisiko zu verringern.

---

### **Gemeinschaft C**

Diese kleinere Stadt liegt in der Nähe des Deltas und die Einwohner sind besorgt über die Auswirkungen der flussaufwärts gerichteten Aktivitäten wie Bodensenkungen, Überschwemmungen und die Wasserqualität und -menge des Flusses, da es sich um ihre Wasserversorgung handelt. Sie möchten die Fertigstellung vieler dieser Projekte verhindern.

---

### **Landwirte/Landwirtinnen**

Diese landwirtschaftliche Gemeinschaft möchte die Feuchtgebiete trockenlegen, um mehr Land für die Landwirtschaft zur Verfügung zu haben.

---

### **UmweltschützerInnen**

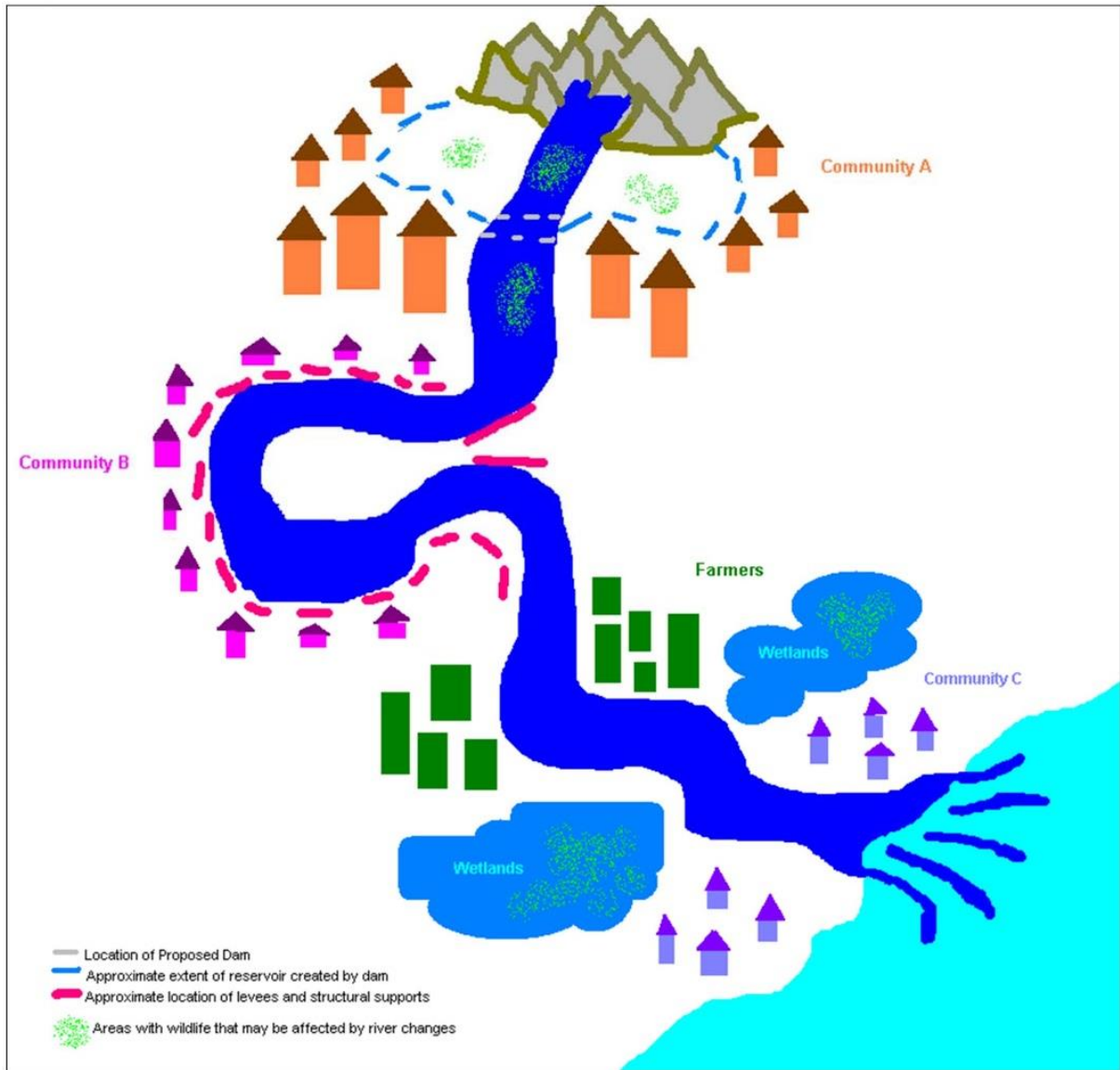
Diese Interessengruppe beschäftigt sich mit den Auswirkungen des Baus des Staudamms und der Trockenlegung der Feuchtgebiete auf die heimische Tierwelt und möchte die Fertigstellung beider Projekte verhindern.



## **Anweisungen**

1. Lese die Beschreibung der Problemsituation vor.
2. Zeige den TeilnehmerInnen die Liste der verschiedenen Rollen und bitten alle, eine für sich auszuwählen. Verteile die Rollenkarten und die Problembeschreibung und gib an, wo sich Personen und Gruppen vorher treffen können und wo später das „Community Meeting“ stattfindet.
3. Erkläre die Diskussionsregeln, die während des Meetings verwendet werden.
4. Erläutere, dass vor der eigentlichen Versammlung 30 Minuten zur Verfügung stehen, damit die TeilnehmerInnen andere BürgerInnen kennenlernen, ihre Aussagen vorbereiten und entscheiden können, wie sie abstimmen wollen. Teile ihnen mit, dass die Gemeindeversammlung 40 Minuten dauern wird. Aus diesem Grund sollten sie versuchen, Punkte und Argumente vorzubereiten, die sie vorbringen möchten.
5. Nutze die Vorbereitungsphase, um den Raum für das „Community Meeting“ einzurichten.
6. Rufe nach 30 Minuten die TeilnehmerInnen für das Meeting zusammen. Die TeilnehmerInnen werden an die Grundregeln der Debatte erinnert und halten eine kurze Rede zur Einführung in die Sitzung.
7. Am Ende der Versammlung, nach 40 Minuten, sollte der/die BürgermeisterIn zur Abstimmung aufrufen. Wenn die Stimmen ausgezählt sind und das Ergebnis bekannt gegeben wurde, verkündest du das Ende des Rollenspieles und lädst die TeilnehmerInnen ein, ihre Stühle zur Nachbesprechung in einen Kreis zu stellen.

**HANDOUT - DIAGRAMM**





## **ROLLENKARTEN**

### **Der/Die BürgermeisterIn von Barrique**

Du bist der/die Vorsitzende der Versammlung und es wird deine Aufgabe sein, nach Beginn der Sitzung die TeilnehmerInnen willkommen zu heißen und sie an die Regeln der Debatte zu erinnern. Während des Meetings solltest du versuchen, jedem die Möglichkeit zu geben, zu sprechen – und niemanden zu lange sprechen zu lassen! Du bist sehr besorgt über die schlechte Publicity, die dieser Fall angezogen hat, und planst, vor dem Treffen mit einigen der Gruppen zu sprechen, um sie davon zu überzeugen, ihre Position zu mildern.

### **Gemeinschaft A**

*Lies noch einmal die Einführung, bevor du diese Informationen liest*

Deine Community hat zwei Ziele, die sie erreichen möchte. Ihr erstes und wichtigstes Ziel ist der Bau eines Wasserkraftwerks am Fluss. Ihr zweites Ziel ist es, Community B davon abzuhalten, ihre strukturellen Stützen auf dem Mäander zu bauen, damit er auf natürliche Weise abgeschnitten werden kann, da ein geraderer Kanal eine einfachere Versandroute für Ihre wachsende Community darstellt.

Du musst die anderen Gemeinden von den Vorteilen von Staudämmen überzeugen und das natürliche Abschneiden von Mäandern zulassen, aber auch auf Probleme oder Themen vorbereitet sein, die andere Gemeinden verwenden können, um diese Vorteile zu diskutieren. Ein Vorteil eines Wasserkraftwerks besteht beispielsweise darin, dass ein Reservoir geschaffen wird, das zur Erholung genutzt werden kann. Die Schaffung dieses Reservoirs verändert jedoch die Umwelt und kann die natürlichen Fischpopulationen wie Lachs reduzieren.

### **Gemeinschaft B**

*Lies die Einführung, bevor du diese Informationen liest*

Deine Community hat zwei Ziele, die sie erreichen möchte. Ihr erstes und wichtigstes Ziel ist es, Stützstrukturen auf dem Mäander zu bauen, um zu verhindern, dass Ihr





Flussabschnitt abgeschnitten wird, da deine Gemeinde nicht entlang einer Mäandernarbe leben möchte. Ihr zweites Ziel ist es, entlang des Flusses Deiche zu bauen (Deine Gemeinde ist besorgt, dass die natürlichen Deiche nicht ausreichen), um die Gemeinde vor Überschwemmungen zu schützen.

Du musst die anderen Gemeinden von den Vorteilen von Unterstützungsstrukturen und Deichen überzeugen, aber auch auf Probleme oder Themen vorbereitet sein, mit denen andere Gemeinden diese Vorteile diskutieren können. Ein Vorteil von Deichen ist beispielsweise der Hochwasserschutz. Die Bildung von Deichen kann jedoch die Überschwemmungen der Gemeinden flussabwärts erhöhen.

### **Gemeinschaft C**

*Lies die Einführung, bevor du diese Informationen liest*

Deine Community hat zwei Ziele, die sie erreichen möchte. Das erste und wichtigste Ziel ist es, die Wasserversorgung, den Fluss, zu schützen. Dies umfasst sowohl Quantität als auch Qualität. Insbesondere wollt ihr, dass die Landwirte weniger Bewässerungswasser verbrauchen und auf Düngemittel und Pestizide verzichten. Das zweite Ziel ist es, eure Gemeinde vor Absenkungen und vermehrten Überschwemmungen zu schützen. Du musst überlegen, wie die anderen Vorschläge Überschwemmungen erhöhen oder Sedimentablagerungen in der Nähe deiner Gemeinde verringern können.

Du musst die anderen Gemeinden davon überzeugen, warum sie den Fluss schützen und deine Gemeinde vor Überschwemmungen schützen sollten, aber auch auf Probleme oder Themen vorbereitet sein, die andere Gemeinden verwenden können, um diese Vorteile zu diskutieren. Zum Beispiel bedeutet eine bessere Qualität des Flusswassers weniger Kosten für die Wasseraufbereitung und schützt auch Wildtiere, die in und entlang des Flusses leben. Der Mangel an Düngemitteln und Pestiziden kann es den Bauern jedoch erschweren, genügend Nahrung für die Bevölkerung zu produzieren.

### **Landwirte / Landwirtinnen**

*Lies die Einführung, bevor du diese Informationen liest*



Deine Community hat zwei Ziele, die sie erreichen möchte. Ihr erstes und wichtigstes Ziel ist es, die Feuchtgebiete südlich Ihres aktuellen Landes trockenzulegen, damit mehr Land für den Anbau von Nahrungsmitteln zur Verfügung steht.

Dein zweites Ziel ist es, Community B davon abzuhalten, ihre Deiche direkt stromaufwärts von dir zu bauen, da dies deine Überschwemmung erhöht.

Du musst die anderen Gemeinden davon überzeugen, warum zusätzliches Ackerland benötigt wird und eine Gemeinde vor Überschwemmungen schützen, aber auch auf Probleme oder Themen vorbereitet sein, die andere Gemeinden verwenden können, um diese Vorteile zu diskutieren. Zum Beispiel sind Nahrungsmittelknappheit aufgrund des Klimawandels ein Problem, so dass möglicherweise mehr Ackerland benötigt wird, um die Bevölkerung zu versorgen. Die Entwässerung von Feuchtgebieten kann jedoch die Überschwemmungen in flussabwärts gelegene Gemeinden erhöhen.

### **UmweltschützerInnen**

*Lies die Einführung, bevor du diese Informationen liest*

Deine Community hat zwei Ziele, die sie erreichen möchte. Ihr erstes und wichtigstes Ziel ist es, Gemeinschaft A davon abzuhalten, ihren Damm zu bauen, da dies es den Fischen erschwert oder unmöglich macht, sich daran vorbei zu bewegen und einen großen Lebensraum von Rehen überflutet. Ihr zweites Ziel ist es, die Farmer davon abzuhalten, die Feuchtgebiete trockenzulegen, da sie von einer Reihe einzigartiger Wildtierarten bewohnt werden.

Du musst die anderen Gemeinden davon überzeugen, warum der Damm nicht gebaut und Feuchtgebiete nicht trockengelegt werden sollten, aber auch auf Vorteile vorbereitet sein, die andere Gemeinden nutzen können, um diese Probleme zu diskutieren. Zum Beispiel verändert der Bau des Staudamms die Umwelt und kann natürliche Fischpopulationen wie Lachs reduzieren.

Der Damm wird jedoch eine große Bevölkerung mit billigem Strom versorgen.



### **HANDOUT - ROTD Stimmzettel**

Sollte in der Nähe der Gemeinde A ein Damm gebaut werden?

Ja Nein

Sollten die Feuchtgebiete trockengelegt werden, um mehr Ackerland zu schaffen?

Ja Nein

Sollten in der Nähe der Gemeinde B Deiche gebaut werden?

Ja Nein

Sollten die Bauern die Menge an Bewässerungswasser, Düngemitteln und Pestiziden reduzieren?

Ja Nein

Sollen auf dem Mäander in der Nähe der Gemeinde B Stützstrukturen errichtet werden?

Ja Nein

**Quelle: Dunkle, K., River of the Dammed, Teach the Earth – the Portal for Earth Education**

**<https://serc.carleton.edu/NAGTWorkshops/hydrogeo/HSG2013/activities/71647.html>**



## WER WIRD ENTSCHEIDEN?



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Gruppendruck
- Gewalt
- Junge Menschen stärken

### Ziele:

- Den Einfluss einer Gruppe erkennen
- Um Möglichkeiten zu finden, dem Gruppendruck zu widerstehen
- Verstehen, wie Gruppendruck in aggressives und gewalttätiges Verhalten umschlagen kann

**Zielgruppe:** Jugendliche

**Zeit:** 90 Minuten

**Gruppengröße:** 12 – 18

**Benötigtes Material:** Stifte und Papiere, Etuikarten

Teile die TeilnehmerInnen in kleine Vierergruppen auf.

Jede Gruppe erhält eines der vier Rollenspielblätter, die sie nach einer Vorbereitungszeit vor der ganzen Gruppe aufführen.

Nach den Rollenspielen trifft sich die Gruppe wieder im Plenum und die Nachbesprechung beginnt.

Der/Die ModeratorIn fasst die aufgetretenen Probleme zusammen und weist auf die wichtigen hin, die nicht erwähnt wurden.

- Warum ist Gruppendruck Gewalt?
- Wie kann man widerstehen? Warum widerstehen?



Er/sie bittet die TeilnehmerInnen, ihre Gefühle während des Prozesses zu teilen, was sie gelernt haben und wie sie dieses Wissen in Zukunft nutzen wollen.

### **Erster Fall: Schulvermeidung**

**Situation:** Auf dem Weg zur Schule

**Rollen:**

*Teenager 1:* Du willst Teenager 2 davon überzeugen, nicht in den Unterricht, sondern in ein Café zu gehen.

*Teenager 2:* Du widerstehst dem Einfluss des Teenagers 1

*Teenager 3:* Dir gefällt die Idee, einen Kaffee trinken zu gehen und du versuchst Teenager 2 dazu zu überreden, mitzukommen,

*Teenager 4:* Du willst auch einen Kaffee trinken gehen und übst deshalb Druck auf Teenager 2 aus, der Gruppe zu folgen.

### **Zweiter Fall: Sexuelle Belästigung**

**Situation:** Schulkameraden, Jungen und Mädchen

**Rollen:**

*Junge 1:* Du magst Mädchen 1 und zeigst ihr deine Gefühle auf vulgäre Weise mit sexuellen Kommentaren und unfreundlichen Gesten.

*Mädchen 1:* Dir gefällt das Verhalten von Junge 1 nicht und du zeigst ihm, dass er dich respektieren muss.

*Junge oder Mädchen 2:* Du verstehst, dass es Mädchen 1 schlecht geht und versuchst, sie zu verteidigen.

*Junge or Mädchen 3:* Du siehst die Schwierigkeiten, die Mädchen 1 hat, aber du bleibst neutral, weil du mit Junge 1 befreundet bleiben willst.



### **Dritter Fall: Verbale Abschreibung**

**Situation:** Ein Konflikt in einer Klassensitzung

**Rollen:**

*Unruhestifter 1:* Du greifst verbal an und beschuldigst zwei gute SchülerInnen zu Unrecht; es geht darum, Macht über sie zu zeigen.

*Gute/r SchülerIn 1:* Du wirst angegriffen und beleidigt, du verteidigst dich und deine/n FreundIn, und es ist für dich eine Frage des Stolzes und der Moral.

*Unruhestifter 2:* Du greifst die beiden guten SchülerInnen auch an und beschuldigst sie, um zu zeigen, dass du klug und cool bist und sie dumm sind.

*Gute/r SchülerIn 2:* Du wirst angegriffen und versuchst dich zu verteidigen, aber du hast Angst, am Ende ziehst du dich zurück und schweigst.

**Quelle:** AWO Landesverband Thüringen (ed.), *“Emergency Brake. Violence prevention through non-formal education / learning”*, (Seite 174) Erfurt, 2007



## POSITIVE & NEGATIVE KOMMUNIKATION



[Zum nächsten Spiel](#)

### Themen:

- Positive und negative Kommunikation
- Empathie
- Soziale Kompetenzen
- Aktives Zuhören

### Ziele:

- Faktoren zu verstehen, die Kommunikation unterstützen oder stoppen
- Beziehungsfähigkeiten zu verbessern
- Zu lernen, wie wichtig es ist, einander zuzuhören
- Empathie im Kommunikationsprozess zu zeigen.

**Zielgruppe:** Jugendliche, junge Erwachsene

**Zeit:** 45 Minuten

**Gruppengröße:** 12 – 18

**Benötigtes Material:** Papier, Stifte, Etuikarten für Rollenspiele

### Rollenspiele zu zweit:

Die TeilnehmerInnen bekommen Anweisungen auf Karten geschrieben und dürfen sie ihrem/ihrer PartnerIn nicht zeigen. Alle Paare beginnen die Rollenspiele gleichzeitig.

Nach den Rollenspielen treffen sich die TeilnehmerInnen wieder im Plenum und die Nachbesprechung beginnt.

Nacheinander sprechen die Paare über ihre Erfahrungen anhand der folgenden Fragen:

- Wie war die Kommunikation miteinander?



- Habt ihr das Gefühl gehabt, gut miteinander zu kommunizieren?
- Was war bei der Unterhaltung schwierig und was war einfach/leicht?
- Sind diese Kommunikationswege denen ähnlich, die ihr im Alltag nutzt?

Um das Debriefing zusammenzufassen, stellt der/die ModeratorIn mehrere Fragen:

- Durch welches Verhalten hast du dich gut oder schlecht gefühlt?
- Welches Verhalten zeigst du normalerweise?
- Findest du es wichtig, dass sich dein Gegenüber gehört und verstanden fühlt?

### **Rollenkarten:**

A1: Sprich mit deinem/deiner PartnerIn über ein einfaches alltägliches Problem, das dich stört. Es mag etwas Einfaches und Gewöhnliches sein, aber es stört dich.

A2: Während dein/e PartnerIn mit dir spricht, kratzt du dich an der Nase, kümmerst dich um deine Haare, schaust auf die Uhr oder tust andere Dinge, um ihn / sie zu irritieren, während du sagst „ja, ja, ich verstehe...“

B1: Sprich mit deinem/deiner PartnerIn über ein Problem, das dich stört. Es mag etwas Einfaches und Gewöhnliches sein, aber es stört dich.

B2: Höre deinem/deiner PartnerIn zu, wenn er/sie dir etwas erzählt, das ihn/sie stört. Beschreibe ein ähnliches Thema, das dich beschäftigt, aber wichtiger erscheinen lässt als seines/ihres.

C1: Sprich mit einem/deiner PartnerIn über ein Problem, das dich stört. Es mag etwas Einfaches und Gewöhnliches sein, aber es stört dich.

C2: Höre deinem/deiner PartnerIn zu, zeige durch deine Haltung und deine Worte, dass du ihn/sie hörst und verstehst.

**Quelle: AWO Landesverband Thüringen (ed.), *“Emergency Brake. Violence prevention through non-formal education / learning”* (Seite 103), Erfurt, 2007**





## **GESCHLECHTERSTEREOTYPEN DURCH ROLLENSPIELE ENTDECKEN**

### **Themen:**

- Geschlecht
- Sexuelle Identität
- Geschlechterstereotype und Geschlechternormen
- geschlechtsspezifisches Mobbing

### **Ziele:**

- Offen darüber zu sprechen, wie Geschlechterstereotype und Konformitätsdruck dein tägliches Leben beeinflussen
- Um aktives Zuhören zu üben
- Den dramatischen Ausdruck zu verwenden, um Wege zu finden, um starre Vorstellungen von Gender im täglichen Leben zu bekämpfen
- Die Tatsache zu verinnerlichen, dass es niemals akzeptabel ist, jemanden zu ärgern oder zu schikanieren, weil er/sie nicht den Geschlechternormen oder Stereotypen entspricht, und letztendlich uns allen schadet
- weiterhin eine Gemeinschaft entwickeln, in der die individuelle Identität respektiert wird und die TeilnehmerInnen sich sicher genug fühlen, um sich auszudrücken

**Zeit:** 60 Minuten

**Gruppengröße:** bis zu 20

**Materialien:** Handout für Rollenspiele

**Ablauf:** Erkläre den TeilnehmerInnen, dass du heute einige Rollenspiele durchführen wirst, um ihnen zu helfen, über geschlechts- und geschlechtsidentitätsbasierte Mobbing nachzudenken. Gehen die Bedeutung dieser Begriffe noch einmal mit ihnen durch oder erkläre sie, und besprich den Grund dafür mit ihnen.

Gehe die Richtlinien für das Aufführen eines Rollenspiels durch. Erkläre, dass du die SchülerInnen in Gruppen einteilen und ihnen ein Szenario zum Durchspielen geben wirst. Du solltest die Situation zweimal durchspielen lassen, um verschiedenen



TeilnehmerInnen die Möglichkeit zu geben, unterschiedliche Rollen zu spielen. Anschließend sollten sie darüber nachdenken, wie sie das in diesem Szenario dargestellte Problem lösen könnten.

Verteile die Rollen an verschiedene Gruppen von TeilnehmerInnen. Während sie ihre Szenarien proben und diskutieren, zirkulierst du im Raum und hilfst ihnen, durch schwierige Phasen zu kommen. Lass im Anschluß alle zusammenkommen und jede Gruppe ihr Szenario mit den Anwesenden teilen.

Nachdem jede Gruppe ihr Rollenspiel präsentiert hat, besprecht ihr gemeinsam die folgenden Fragen:

- Wie fühlen sich die verschiedenen Charaktere in dieser Situation?
- Was denkst du bewirkt, dass die verschiedenen Charaktere die Dinge tun und sagen, die sie tun?
- Was sind einige mögliche, realistische Lösungen für dieses Problem?

Hinweis: Achte darauf, dass besonders junge Menschen dazu neigen, einfache Lösungen zu präsentieren, von denen sie glauben, dass du sie hören möchtest. Fordere sie auf, darüber zu sprechen, was sie in dieser Situation tatsächlich tun könnten, und warum es wirklich schwierig sein könnte, eine vernünftige Lösung zu finden.

Lass die TeilnehmerInnen sich gemeinsam überlegen, was sie aus diesen Rollenspielen über Gender und Mobbing gelernt haben.

#### **Fragen zur Diskussion:**

- Was sind Hänseleien und Mobbing?
- In welchen Situationen im wirklichen Leben werden Menschen gehänselt oder gemobbt, weil sie nicht in die Geschlechternormen passen?
- Warum necken und schikanieren sich Menschen, weil sie nicht in die Geschlechternormen passen?
- Wie fühlt es sich an, wegen des Geschlechts oder des Geschlechtsausdrucks gehänselt und gemobbt zu werden?



- Was können wir tun, um uns und andere davon abzuhalten, sich in Bezug auf Geschlecht und Geschlechtsausdruck zu necken und zu schikanieren?

## **ROLLENSPIELE**

**Rollenspiel 1:** Die Schüler spielen in der Pause verschiedene Spiele und Sportarten. Ein Mädchen möchte unbedingt Basketball spielen, und bisher spielen nur Jungen. Die Jungs sagen ihr, dass sie nicht spielen kann. Als sie sich bei einigen Mädchen beschwert, sagen sie ihr, dass sie auch nicht mit ihnen spielen kann, weil sie nicht mit einem "Wildfang" spielen wollen.

**Rollenspiel 2:** Eines Tages spielt eine Gruppe von Kindern nach der Schule im Park. Ein Junge stolpert und fällt, und er häutet sich das Knie. Er fängt an zu weinen, und niemand tröstet ihn. Er steht auf und setzt sich auf eine Bank, immer noch weinend. Zwei andere Kinder kommen zu ihm und sagen ihm, er solle aufhören, so ein Weichei zu sein – Jungs weinen nicht so viel über etwas Dummes wie ein gehäutetes Knie.

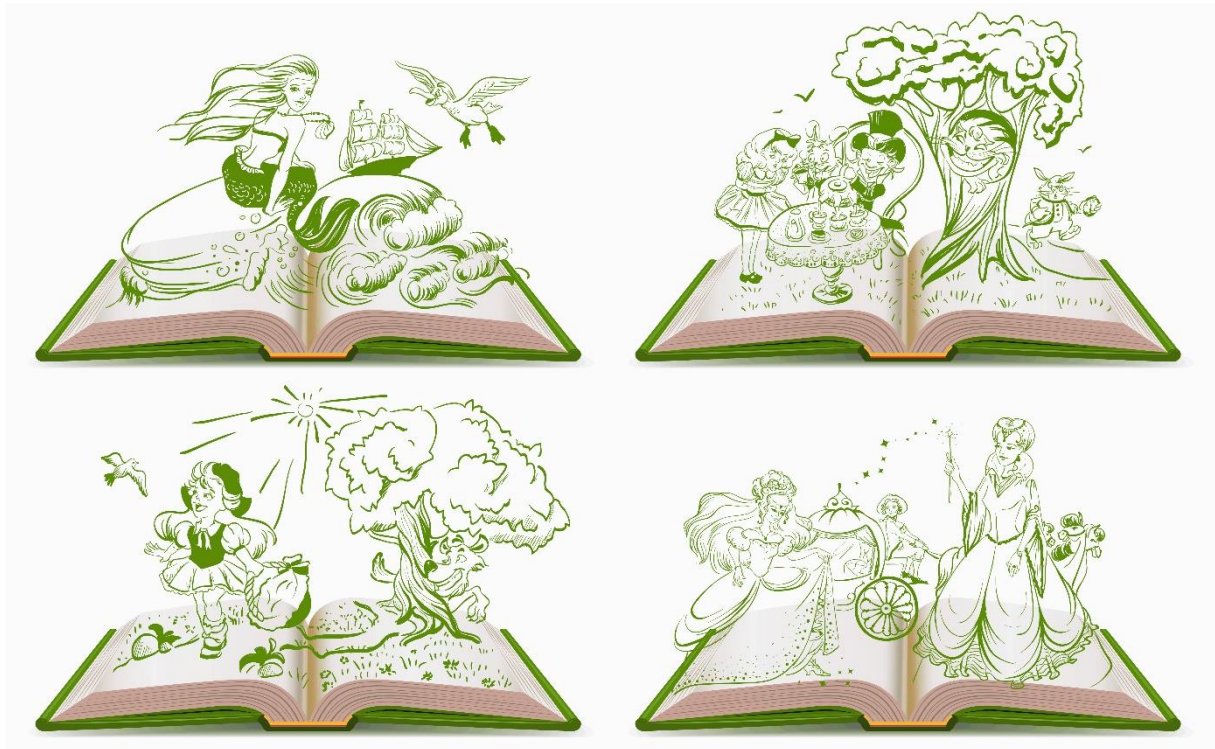
**Rollenspiel 3:** Eines Tages während des Leseunterrichts ruft eines der Mädchen in der Klasse ständig. Sie verhält sich oft albern und stört den Unterricht. Das machen auch einige Jungen aus der Klasse. Wenn der Lehrer den Schülern erlaubt, ihre eigenen Kleingruppen zu bilden, um ein Projekt abzuschließen, möchte niemand mit diesem Mädchen arbeiten. Ihre Gefühle sind verletzt, aber ihre Klassenkameraden zucken mit den Schultern und sagen ihr, sie solle aufhören, sich so grob zu benehmen.

**Rollenspiel 4:** Ein Junge kommt eines Tages gut gelaunt in die Schule, weil seine ältere Schwester ihn ihren glitzernden silbernen Nagellack auf seine Finger- und Fußnägel tragen ließ. Als er jedoch in seiner Klasse ankommt, werfen ihm die anderen Kinder lustige Blicke zu und fangen an, ihn zu beschimpfen. Niemand wird beim Mittagessen neben ihm sitzen oder in der Pause mit ihm spielen.

**Quelle:** Teaching Tolerance, A project of the southern poverty law center, [Exploring Gender Stereotypes Through Role Plays | Learning for Justice](#)

## KAPITEL 5

### STORYTELLING CHEAT-SHEETS



Die kommenden Seiten sind druckbare Materialien, die JugendarbeiterInnen in der täglichen Arbeit mit Storytelling verwenden können! Du kannst sie gerne nach Bedarf anpassen. Bringe deine eigene Kreativität ein und bereichere die Materialien mit deiner Sichtweise, Erfahrung und dem Wissen über die Zielgruppe – niemand kennt deine Zielgruppe besser als du!

Wir haben sie der Einfachheit halber in vier Kategorien unterteilt: Checklisten, Tipps, Übungen und Spiele.


Einige der Materialien wurden von der Partnerschaft "Storytelling for youth work" gesammelt und mit Quellenangaben versehen, während andere unsere eigenen Kreationen sind, zu denen wir gerne um dein Feedback in den Storytelling-Forum (unter [www.storytelling-youth.eu](http://www.storytelling-youth.eu)) bitten würden! Viel Spaß beim Storytelling!



## KATEGORIE 1: CHECKLISTEN



## Checkliste für die Suche nach guten Geschichten für die Medien

	Notizen 
<p><b>Führe ein „Reporter“-Tagebuch</b></p> <p>Wenn du vor Ort an Projekten arbeitst und deine Zielgruppen triffst, notiere dir deren Probleme, Sorgen, Gedanken, Entscheidungen usw. Vielleicht findet sich ja ein "Held" oder eine Geschichte, die von einem von ihnen stammt.</p>	
<p><b>Suchen nach Helden in deiner täglichen Arbeit</b></p> <p>Identifiziere in deinem Team, unter den Zielgruppen, Freiwilligen sowie Menschen in deinem Umfeld die dir mit ihrer Energie helfen oder dich glücklich machen; Menschen, die mit ihrem Mut überraschen und inspirieren; Menschen, die durch die Art und Weise, wie sie mit Problemen umgehen, Stereotypen durchbrechen. Sie können als Botschafter deiner Sache vor den Medien auftreten.</p>	
<p><b>Menschen lesen gerne über andere Menschen</b></p> <p>Wenn du die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Problem oder Thema lenken willst, tue dies immer durch die Geschichte einer Person. Suche nicht nach denen, die Mitleid erwecken, sondern nach denen, die auf Empathie drängen; nach denen, mit denen du dich verbinden kannst, auch wenn du nicht an einem bestimmten Thema interessiert bist.</p>	
<p><b>Denke an das große Ganze</b></p> <p>Bevor du mit einer Geschichte an die Medien gehst, versuche diese Fragen zu beantworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was möchte ich mit dieser Geschichte sagen?</li> <li>- Warum ist diese Geschichte wichtig?</li> </ul>	




<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warum lohnt es sich für die Leute das zu lesen?</li> <li>- Wie sind die Menschen davon betroffen?</li> </ul>	
<p><b>Lösungen anbieten</b></p> <p>Eine Möglichkeit, sich von düsteren Nachrichten abzuheben, besteht darin, Menschen mit intelligenten und positiven Ideen für Veränderungen hervorzuheben, wo sie gebraucht werden – sei es in Bildung, Gesundheit, Wissenschaft oder Kultur.</p>	
<p><b>Erzähle Geschichten über die sozialen Medien deiner Organisation</b></p> <p>Eine der einfachsten Möglichkeiten, die Aufmerksamkeit der Medien zu gewinnen, ist eine starke Präsenz in den sozialen Medien. Verwende mehr Bilder von Menschen. Motiviere Experten aus deiner Organisation, kurze, aber fachkundige Kommentare zu aktuellen Ereignissen online zu stellen.</p>	
<p><b>Suche den persönlichen Kontakt zu JournalistInnen</b></p> <p>Selbst wenn die Medien nicht ausreichend über soziale Themen berichten, kann eine Zusammenarbeit mit einem/einer bestimmten Journalisten/Journalistin zu einer Veränderung führen. Recherchiere nach bestimmten JournalistInnen vor Ort und wende dich persönlich an sie.</p>	

Dieses Material wurde aus dem Projekt [Boost](#) von Timeheroes adaptiert.



## Checkliste für die Präsentation von Geschichten in den Medien

	Notizen 
<p><b>Behalte die Zeitpläne im Hinterkopf</b></p> <p>In diesem Fall meinen wir Zeitpläne von JournalistInnen. Du kannst darauf achten, was behandelt wird und ob deine Geschichte sowohl mit saisonalen Themen als auch mit aktuellen Ereignissen in Verbindung gebracht werden könnte; und natürlich, ob es in den Nachrichten und im kulturellen Zeitgeist etwas gibt, mit dem deine Geschichte nicht in Verbindung gebracht werden sollte, aber könnte, wenn du die jeweilige Zeit und Stimmung nicht meidest.</p>	
<p><b>Habe eine einzigartige Geschichte</b></p> <p>Bevor du deine Geschichte veröffentlichst, solltest du dir überlegen, wer vielleicht schon einmal über das Thema geschrieben hat oder in der Vergangenheit über eine ähnliche Geschichte berichtet hat. Stelle sicher, dass du einen neuen Standpunkt oder eine neue Sicht auf die Geschichte bietest. Eine Möglichkeit, dies zu tun, besteht darin, Google News nach verwandten Schlüsselwörtern zu durchsuchen, um zu sehen, welche Medien das Thema in letzter Zeit möglicherweise behandelt haben. Auch wenn das allgemeine Thema schon einmal behandelt wurde, bedeutet das nicht, dass du deine Geschichte vergessen musst, sondern dass du die Möglichkeit hast, eine einzigartige Perspektive zu schreiben.</p>	
<p><b>Betrachte den/der LeserIn</b></p> <p>JournalistInnen möchten Geschichten veröffentlichen, die die Menschen lesen und teilen. Deshalb ist es wichtig, dass du dich in die Lage der Medien und des Lesers / der Leserin versetzt und dich fragst: „Warum sollte sich der/die LeserIn dafür</p>	





interessieren? Was hat das Publikum von der Geschichte?“ Dein Beitrag sollte Ratschläge geben oder Emotionen wecken – er sollte sich nicht nur auf die Neuigkeiten deiner Organisation konzentrieren.

### **Sichere Fakten und Genehmigungen**

Um deine Arbeit mit den Medien zu erleichtern, stelle sicher, dass du die für die Geschichte wichtigen Informationen zur Verfügung hast (oder zumindest die Zeitpläne und die Verfügbarkeit der Personen kennst). Das können Biografien von Personen sein, die mit dem Unternehmen in Verbindung stehen, Bilder, Verfügbarkeit für Interviews, Zitate usw. Wenn du schnell reagierst, wird deine Beziehung zu dem/der JournalistIn und deine Geschichte in einem besseren Licht dastehen.

Dieses Material wurde von einem [Artikel](#) von Anna Julow Roof entnommen.



## Storytelling Canvas (Erzählerischer Ansatz)

**Kernausage?** Was ist der Kern unserer Geschichte?

**Wer sind die Helden/Heldinnen** unserer Geschichte?

**Wem wollen wir die Geschichte erzählen?** Publikum, Zielgruppe

**Was denkt oder fühlt unser Publikum über der Kernbotschaft?** Ängste, Wünsche, Erwartungen der Zielgruppe

**Was ist unsere Herausforderung?** Zweck der Geschichte, was wollen wir erreichen? Wann ist das Storytelling erfolgreich?

**Was/wer kann/könnte uns zurückhalten?** Was hält uns als Gruppe, aber auch als Einzelpersonen davon ab, unsere Ziele zu erreichen?

**Wer/was kann uns helfen unser Ziel zu erreichen?** HelferInnen oder MentorInnen. Welche Art von Hilfe brauchen wir?

**Welche Kanäle nutzen wir, um die Geschichte zu verbreiten?**

Dieses Material wurde von Frédérique te Dorsthorst-De Muij-Business Intuition (Niederlande)

Im Rahmen des Erasmus+ Projekts SENTRYR (Fördernummer Nr. 2017-2-BG01-KA205-036500) entwickelt.

# Checklist

## Worauf sollte ein/e gute/r StorytellerIn achten?

- kenne dein Thema X
- bestimme deine Quellen X
- beschreibe den Kern des Sujets X
- beziehe die ZuhörerInnen ein X
- überprüfe deine Fakten X

X  
X  
X  
X  
X  
X



## **Storytelling in der Jugendarbeit:**

### **Anleitung für den/die ModeratorIn**

Das Folgende ist ein Entwurf für einen Storytelling-Workshop, der in einer Reihe von Arbeitsumgebungen verwendet werden könnte: in der persönlichen Arbeit mit jungen Menschen; als Hilfe bei organisatorischen Veränderungen in einem Team Training, Supervision oder Monitoring; im Unterrichten und Beurteilen von Studierenden der Jugend- und Gemeinwesenarbeit; und zur Projektevaluierung.

Der Workshop kann mit einer unterschiedlichen TeilnehmerInnenzahl durchgeführt werden, aber vor Beginn sollte das Ziel festgelegt und mit den TeilnehmerInnen das Thema und die Methode abgeklärt werden. Der folgende Entwurf ist für einen Workshop mit JugendarbeiterInnen gedacht.

**Vorstellung:** Bitte jeden, sich kurz mit der Namen und einen Satz über seine/ihre Erfahrungen in der Jugendarbeit vorzustellen.

---

#### **Aufgabe auf Flipchart schreiben**

Beschreibe ein Beispiel aus der Praxis, das du als JugendarbeiterIn in deinem aktuellen Tätigkeitsfeld hast.

#### **Bitte die Leute:**

- Nimm dir ein paar Minuten Zeit, um über eine Geschichte aus der Praxis nachzudenken.
- Denke daran, dass wenn deine Geschichte ausgewählt wird, wirst du gebeten, die Geschichte zu erweitern. Die Gruppe kann dazu Fragen stellen.
- Überlege eine Überschrift/einen Titel für die Geschichte.

#### **Geschichten sollten:**

- Aus direkter Erfahrung stammen – Geschichtenerzähler war aktiv beteiligt; nicht aus Büchern, Zeitschriften, Hörensagen etc;
- Für die heutige Aufgabe relevant sein;



- Nicht übermäßig kompliziert oder langwierig sein;
- Nicht unbedingt eine Erfolgsgeschichte sein: mit Komplikationen, Widersprüchen, Dilemmata usw;
- Keine schwierigen oder beunruhigenden Themen für den ErzählerIn aufbringen.

Z.B.:

*Jane – Musikalische Aktivitäten mit einer Gruppe Jugendliche in einem Jugendclub leiten.*

*Mary – Unterstützung für eine Gruppe junger Mütter.*

*Ahmed – Arbeit mit einer Gruppe junger Männer zum Thema polizeiliche Belästigungen.*

---

### **Sammeln von Kurzbeschreibungen von Geschichten:**

- Bitte die Freiwilligen, nur die Überschrift ihrer Geschichte zu teilen.
- Notiere den Namen der Person und die Überschrift ihrer Geschichte auf einem Flipchart

Halte den Schwung aufrecht – lass die Personen nicht zu lange reden. Suche 4-6 Geschichten aus. (Es kann zu lange dauern, bis alle eine Geschichte vorschlagen).

---

### **Wähle eine Geschichte aus, die du erkunden möchtest:**

- Ermutige eine offene Diskussion darüber, welche Geschichte der Gruppe am besten helfen würde, die Aufgabe zu lösen - **und warum**.
- Wenn sich eine Geschichte als die beliebteste herausstellt, stimmt in der Gruppe ab, um diese auszuwählen.
- Wenn nach 5-10 Minuten kein Konsens vorliegt – bitte die Leute, abzustimmen; die Mehrheit entscheidet.
- Kreuze jedes Mal auf dem Flipchart an, wenn eine Geschichte positiv erwähnt wird.
- Stelle sicher, dass es für die Person, deren Geschichte ausgewählt wurde, in Ordnung ist, sie zu erweitern, Fragen zu beantworten usw.

---

### **Die ausgewählte Geschichte detaillierter erzählen.**



Markiere die wichtigsten Punkte auf dem Flipchart

Erkläre die Vertraulichkeitsregeln:

- Es werden nur die Informationen geteilt, womit die ErzählerIn sich wohlfühlt;
- Es werden keine echten Namen von Organisationen, KollegInnen, Jugendlichen genannt;
- Es werden keine sensiblen Informationen außerhalb der Sitzung geteilt / weitergegeben.

Bitten den/die ErzählerIn, dies zu tun – Fakten, Prozess, beteiligte Personen, Motive usw.

Ermutige die TeilnehmerInnen, dem/der ErzählerIn Fragen zu stellen – um ein vollständigeres Bild zu erhalten, Punkte zu klären, zu erläutern, wie die Dinge passiert sind. z.B betreffend:

- *Wer hat was gesagt/getan? Mit welcher Wirkung / welche Folgen? Auf wen?*
- *Welche Interventionen etc. haben die Handlung weitergebracht? Von wem?*
- *Was stand im Weg/hat es verhindert, etc?*
- *Für den/die ArbeiterIn – Gab es Dilemmata/Unsicherheiten/Zwischenfälle?*
- *War die Arbeit „unvollendet“? Wenn ja, wie?*
- *Gab es Ergebnisse? Von welcher Art? Für wen?*

Notiere die wichtigsten Punkte auf dem Flipchart

-----

**Fordere die Gruppe auf, das Thema zu "entschlüsseln"/analysieren/einen Dialog darüber zu führen:**

- Wie ist die Geschichte eine Antwort auf die Aufgabe?
- Was sind ihre Botschaften zur Besonderheit der Jugendarbeit/ihre Prozesse etc.?
- Was sind die „Eckpfeiler“ der Jugendarbeit?
- Gibt es beim „Üben“ ein Handout?
- Gibt es Hindernisse für diese Art von Praxis im Setting der Geschichte?
- Gibt es größere Hindernisse für diese Art von Praxis?



- Wie können wir diese Art von Praxis fördern/verteidigen?

Notiere die Antworten auf dem Flipchart.

-----

**Falls noch Zeit übrig ist: bitten den/die ErzählerIn, die Geschichte im Lichte der Erläuterungen neu zu erzählen.**

Dieses Material wurde aus den Ressourcen der Plattform [Story-telling in Youth Work](#) adaptiert.



## KATEGORIE 2: TIPPS





## Kurze Tipps, um Storytelling für Befragungen und Beteiligung einzusetzen

### SPIEL

Das Erzählen von Geschichten ist eine Form des Spiels im menschlichen Leben, eine teilweise Aufhebung der Regeln des Realen, die den Menschen hilft, Probleme zu lösen. Integriere das Spiel in jedes Element deiner Storytelling-Aktivitäten, von der Planung von Projekten über das Sammeln von Geschichten bis hin zur Unterstützung der Menschen, sie zu verstehen.



### MENSCHEN KENNEN IHRE GESCHICHTEN

Es gibt keine bessere Grundlage für die Arbeit mit Geschichten als andere Geschichten, die mit dem kombiniert werden, was ihre Erzähler über sie sagen. Kein Außenstehender einer Gemeinschaft kann sich dieser Grundlage voll bewusst sein. Der Kontext kann Inhalte auf den Kopf stellen, Lügen als Wahrheit und Wahrheit als Lügen darstellen - eine Tatsache, die externe Interpretationen nicht nur nutzlos, sondern gefährlich irreführend macht. Deshalb: Je mehr Menschen mit ihren eigenen Geschichten arbeiten, desto stärker wird jedes Erzählprojekt.



### LEG DICH NICHT MIT DEN GESCHICHTEN AN

Wahre, rohe und reale Geschichten von persönlichen Erfahrungen sind normalerweise nützlicher als Geschichten von Fiktion. Jeder Versuch, rohe Geschichten zu kontrollieren, zu ändern oder anzupassen, verringert die Authentizität und damit die Effektivität Ihres Storytelling-Projekts. Es nützt nichts, Geschichten dorthin zu bringen, wo sie hin müssen, wenn sie nicht die Geschichten sind, die dorthin gehören.

Dieses Material wurde aus dem Buch [“Working with stories”](#) von Cynthia F. Kurtz übernommen.

## Kurze Tipps zu Details und Struktur

### **BEWEGUNGEN NUTZEN**

BEIM ERZÄHLEN KANN AUCH BEWEGUNG VIELFÄLTIG VERWENDET WERDEN. DU KANNST BILDER NICHT NUR MIT DEINEN WORTEN, ABER AUCH MIT BEWEGUNGEN MALEN. BENUTZE DEINE HÄNDE, FÜSSE, BEINE UND KOPF. DARÜBER HINAUS KANNST DU TEILNEHMER\*INNEN BITTEN, AN BESTIMMTEN STELLEN DER GESCHICHTE BESTIMMTE BEWEGUNGEN ZU MACHEN. DAS HILFT, IHRE GEDÄCHTNIS ZU AKTIVIEREN UND IHRE AUFMERKSAMKEIT AUF DAS ZU KONZENTRIEREN, WAS DU ERZÄHLST.

### **INTERAKTION ERMUTIGEN**

ERÖFFNE DEN RAUM FÜR FRAGEN, WÄHREND DU EINE GESCHICHTE ERZÄHLST. WENN DIE ZUHÖRER\*INNEN IHRE VERMUTUNGEN ODER MEINUNGEN ÄUSSERN KÖNNEN, SIND SIE MEHR IN DIE ENTWICKLUNG UND DAS ENDE DER GESCHICHTE INVOLVIERT, DA SIE SEHEN WOLLEN, OB SIE RECHT HATTEN. DIE TEILNEHMER\*INNEN KÖNNEN AUCH IN GRUPPEN ARBEITEN, SICH AUSTAUSCHEN UND VON EINANDER LERNEN. MÖGLICHERWEISE HÄTTEN ANDERE DIE GESCHICHTE AUF ANDERE WEISE GELÖST.

### **EINE STARKE ENDE FINDEN**

DAS ENDE IST DAS LETZTE, WAS DIE TEILNEHMER\*INNEN HÖREN. STELLE DIE PUNKTE UND/ODER GRUNDSÄTZE, DIE DU AM WICHTIGSTEN FINDEST, AM ENDE DER GESCHICHTE. WENN ES KEIN SINN MACHT, SIE AM ENDE ZU STELLEN, WIEDERHOLE SIE AM ENDE EINFACH NOCH EINMAL.

## Kurzer Blick auf den Storytelling-Prozess und seine Elemente

### Der Prozess des Storytelling



#### Kenne dein Publikum

Wer will deine Geschichte hören? Wer wird davon profitieren und am stärksten reagieren? Um eine fesselnde Geschichte zu schreiben, musst du dein Publikum verstehen und wissen, wer darauf reagieren und aktiv werden wird.



#### Definiere deine Kernbotschaft

Soll deine Geschichte ein Produkt verkaufen oder Geldmittel beschaffen? Stellst du eine Dienstleistung vor oder setzt du dich für ein Thema ein? Was ist der Sinn deiner Story? Um dies zu definieren, versuche deine Geschichte in 6 bis 10 Worten zusammenzufassen.



#### Welche Art von Geschichte willst du erzählen

Was ist das Ziel deiner Story? Soll sie zum Handeln auffordern; den Menschen mehr über dich oder deine Anliegen erzählen; bestimmte Werte vermitteln; die Gemeinschaft oder Zusammenarbeit fördern? Wenn du das definiert hast, wirst du den passenden Ansatz für die Geschichte finden.



#### Dein Call-to-Action festlegen

Was genau willst du, dass die LeserInnen nach dem Lesen tun? Sollen sie Geld spenden, einen Newsletter abonnieren, einen Kurs belegen oder ein Produkt kaufen? Überprüfe, dass die Handlungsaufforderung mit deinem Ziel übereinstimmt. Anschließend ist es einfacher festzulegen, wie du deine Story angehen willst.

---

### Wähle das Medium deiner Geschichte



Du kannst deine Geschichte schriftlich (Artikel, Blogs, Bücher), persönlich (Präsentation, Pitch, Podiumsdiskussion), als Audio-Story (Podcast) oder in einem digitalen Format (Video, Animationen, Videospiele) erzählen. Welches Medium du wählst, hängt von der Art deiner Geschichte und von deinen Ressourcen wie Zeit und Geld ab.

---

### Schreib!



Denke an deine Kernbotschaft, das Ziel für die Zielgruppe und den Call-to-Action, die bereits feststehen - in diesem Schritt geht es einfach darum, deiner Geschichte Details und kreatives Flair zu verleihen.

---

### Teile deine Geschichte



Je nach Medium kannst du deine Story in den sozialen Medien und per E-Mail verbreiten. Geschriebene Beiträge kannst du auf deinem Blog, Website oder Printprodukten veröffentlichen. Videos kannst du auf YouTube und Vimeo teilen. Auch wenn gesprochene Geschichten am besten persönlich vermittelt werden, könntest du eine Live-Performance aufzeichnen, um sie später zu teilen.

## Weitere Tipps zur Inspiration beim Geschichtenerzählen



Mehr dazu auf der nächsten Seite ...



**Übe, die Geschichte ein paar Mal zu erzählen**, bevor du sie mit anderen teilst. Du kannst die Geschichte mit ein paar Leuten üben, bevor du sie jemandem erzählst, der wichtig ist. Du sollst dich beim Erzählen wohlfühlen und ein gutes Gefühl dafür bekommen, wann du dramatische Pausen einfügst und wann du anfängst eine Spannung aufzubauen.

---

**Lerne deine Geschichte auswendig** und konzentriere dich darauf, wenn du sie tatsächlich erzählst. So kannst du verhindern, dass du wichtige Details vergisst. Es hilft auch, die Geschichte einheitlich zu halten, was wichtig ist, wenn jemand die Geschichte wahrscheinlich mehr als einmal hören wird.

---

**Sei authentisch**, mache aus deine Geschichten keine Stories, die mit jedem Mal, wenn du sie erzählst, dramatischer und epischer werden; die Details ändern, um legendärer zu werden; und die Charaktere immer weniger realistisch werden. Die ZuhörerInnen schalten vielleicht ab, wenn du eine solche Geschichte erzählst. Bleibe authentisch, wenn du willst, dass deine ZuhörerInnen Spaß an der Geschichte haben und sich mit ihr identifizieren können.

---

**Binde das Publikum ein**, indem du mit dem Publikum interagierst oder etwas tust, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Stelle zum Beispiel eine Frage, auch wenn sie nur rhetorisch ist. Alternativ kannst du eine ergreifende Aussage machen, die Aufmerksamkeit erregt. Dies sollte sich auf die Idee der Geschichte konzentrieren und dem Publikum Lust auf mehr machen.

---

**Baue die Szene auf**, denn eine gute Geschichte sollte das Publikum an den richtigen Ort bringen und ihnen das Gefühl geben, dass sie tatsächlich dort sind. Wenn du also mit deiner Geschichte beginnst, stelle dem Publikum den Kontext vor. Fahre damit fort, die Szene zu gestalten, indem du Details verwendest, die ihnen hilft, sich die Handlung vorzustellen und die Dinge zu fühlen, die du gefühlt hast. Auch die verwendete Sprache ist sehr wichtig. Verwenden Wörter, die sehr starke, sehr spezifische Emotionen erzeugen. Die Philosophie des Geschichtenerzählens besteht darin, bis zum Höhepunkt der Geschichte kontinuierlich Spannung aufzubauen. Danach sollte die Geschichte natürlich zum Fazit und Schluss führen.



**Konzentriere dich auf das Wesentliche**, wenn du eine Geschichte erzählst. Es ist wichtig, Details aufzunehmen, die ein Bewusstsein schaffen, aber Details sollten die Aufmerksamkeit des Publikums nicht ablenken. Daher ist es sehr wichtig, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Behalte die Details bei, die das richtige Tempo oder die richtige Kulisse schaffen, und passe sie an die Erwartungen des Publikums an.

---

**Bleibe in der logischen Abfolge** und halte nicht an, um zurückzufahren. Verwende niemals Sätze wie „Oh, ich habe vergessen zu erwähnen...“. Dies verwirrt die HörerInnen. Erzähle die Geschichte logisch und fließend. Wenn du ein Detail vergisst, finde einen Weg, es wieder einzufügen, ohne die Zeitachse der Geschichte zu unterbrechen.

---

**Kontrolliere die Umgebung**, denn selbst die beste Geschichte kann ruiniert werden, wenn du aufgrund von Ablenkungen ständig anhalten musst. Stelle sicher, dass die Umgebung nicht zu ablenkend oder laut ist. Wenn jemand versucht, den Fokus der Aufmerksamkeit zu stehlen, lenke ihn direkt auf dich zurück.

---

**Reagieren auf dein Publikum**, da es eine der Hauptaufgaben des Geschichtenerzählers ist, die Verbindung zu den HörerInnen aufrechtzuerhalten. Wenn das Publikum anfängt, sich zu langweilen, beende die Geschichte oder steigere das Tempo oder erhöhe die Spannung. Wenn dem Publikum ein bestimmter Teil wirklich Spaß macht, baue darauf auf. Wenn sie lachen, gib ihnen Raum und Zeit dafür.

Dieses Material wurde aus dem Leitfaden „Digital Storytelling“ adaptiert,  
der im Rahmen des Projekts [COMP-PASS](#) erstellt wurde



## KATEGORIE 3: ÜBUNGEN





## Storytelling Aufwärmübungen

Aufgabe	Ziel und Zeitrahmen
<p><b>Was bin ich?</b>            Erzähle eine 2-minütige Geschichte, die ein Objekt im Raum detailliert beschreibt, ohne zu sagen, was es ist. Der/Die ZuhörerIn kann drei Mal raten, welches Objekt gemeint ist. Eine schwierigere Variante ist es, etwas zu beschreiben, das nicht im Raum ist.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sachen detailliert beschreiben</li> <li>• Für Paare: 8 Minuten insgesamt – 2 Minuten pro Geschichte, 2 Minuten Ratezeit, plus etwas Übergangszeit, idealerweise keine Vorbereitungszeit</li> </ul>
<p><b>Erzähl mir von einer Zeit, in der ...</b>            Erzähle eine 2-minütige Geschichte, die eine Erinnerung an ein Ereignis beschreibt. Die Beschreibungen sollten konkret und kurz sein (d.h. es war kalt, es regnete, du warst einsam, du hast das Zeitgefühl verloren) und Geschichten sollten wahr sein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konkrete Situationen erinnern und beschreiben</li> <li>• Für Paare: 8 Minuten insgesamt – 2 Minuten pro Geschichte plus Übergangszeit plus 2 Minuten Vorbereitungszeit</li> </ul>
<p><b>Drehe es</b>            Wähle einen Satz und ergänze ihn, um deine eigene Wendung zu kreieren. Die ursprüngliche Aussage könnte zum Beispiel lauten: „Erzähle mir von einer Zeit, in der du eine leitende Position hattest ...“ und deine Wendung könnte sein: „Ich werde euch von einer Zeit erzählen, in der ich eine Führungskraft war ... aber mich nicht wie eine Leiter gefühlt habe.“ Erzähle eine 2-minütige Geschichte über diese Wendung. Um Wendungen zu finden, kann es hilfreich sein, über das Gegenteil der Aufforderung oder eine unerwartete Denkweise nachzudenken. Hinweis: Diese Aufwärmübung funktioniert am besten, wenn die ursprüngliche Aussage ein Satzanfang und kein Wort ist.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bestimmte Momente erinnern UND Aussagen auf unerwartete Weise drehen, um das Publikum zu fesseln</li> <li>• Für Paare: insgesamt 10 Minuten – 2 Minuten pro Geschichte plus Übergangszeit plus 4 Minuten Vorbereitungszeit</li> </ul>
<p><b>Gewöhnlich in Außergewöhnlich</b>            Erzähle eine 3-minütige Geschichte über etwas wirklich Alltägliches und Unauffälliges und mache es dramatisch, spannend oder faszinierend (z. B. was du zum Frühstück hattest; deinen Weg zur Schule/zum Arbeit; etwas in deiner Tasche). Die Aufgabe / Gegenstand kann entweder vom Sprecher gewählt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gewöhnliches besonders und interessant zu machen</li> <li>• Für Paare: 14 Minuten insgesamt – 3 Minuten pro Geschichte plus Übergangszeit plus 5 Minuten Vorbereitungszeit. Die Geschichten</li> </ul>



<p>oder vorgegeben werden und sollten wahr sein (auch wenn es etwas übertrieben ist).</p>	<p>sollten etwas länger sein, um das Ziel zu erreichen.</p>
<p><b>Porträts</b>          Erzähle eine 2,5-minütige Geschichte über eine Person, die dir in deinem Leben begegnet ist. Die Geschichte sollte wahr sein und mindestens 1,5 Minuten der Geschichte sollten damit verbracht werden, sie zu beschreiben (d. h. wie sie aussehen, was sie gesagt haben, wie sie gerochen haben, wie sie sich gefühlt haben). Der Abschluss der Geschichte sollte maximal 2 oder 3 Sätze darüber sein, warum sie dir in Erinnerung geblieben ist. Die Person muss nicht besonders wichtig sein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuren zum Leben erwecken und die 5 Sinne nutzen, um die ZuhörerInnen zu begeistern.</li> <li>• Für Paare: 9 Minuten insgesamt – 2,5 Minuten pro Geschichte plus Übergangszeit plus 2 Minuten Vorbereitungszeit. Stelle sicher, dass der Großteil der Zeit für die Beschreibung der Person verwendet wird und nicht für die Erklärung, warum sie wichtig ist.</li> </ul>
<p><b>ReiseführerIn</b>          Führe eine Gruppe oder eine Person durch den Raum und erzähle kurze Geschichten, die von Objekten im Raum inspiriert sind (wie ein Tourguide in einem Museum). Die Geschichte muss keine bestimmte Länge haben, kann aber lose von einem Objekt oder eine persönliche Beziehung zu diesem Objekt inspiriert sein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Geschichte auf etwas Bestimmtes und Konkretes aufbauen.</li> <li>• Kann beliebig lang sein und kann zu zweit oder als Gruppe durchgeführt werden, entweder mit einer Person als Guide oder mehrere Personen abwechselnd.</li> </ul>
<p><b>Drei Wörter</b>          Die Gruppe (oder ein Partner) sollte drei Wörter brainstormen. Dies können drei nicht zusammenhängende konkrete Wörter (z. B. Kaktus, Achterbahn, Spaghetti) oder drei nicht zusammenhängende abstrakte Wörter (z. B. Tapferkeit, Angst, Hoffnung) sein. Erzähle eine 2-minütige Geschichte, die von einem dieser drei Wörter inspiriert ist. Kombiniere die Wörter nicht. Es ist nicht wichtig, das gewählte Wort unbedingt zu erwähnen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Geschichte zu einem Thema ausdenken oder einfache Wörter als Symbole für etwas Tieferes verwenden.</li> <li>• Für Paare: 11 Minuten insgesamt – 1 Minute zum Brainstorming von Wörtern, 2 Minuten pro Geschichte plus Übergangszeit plus 3-4 Minuten Vorbereitungszeit. Um Zeit zu sparen, können Wörter im Voraus ausgewählt werden.</li> </ul>
<p><b>Lagerfeuer</b>          Bitte das Publikum Folgendes zu überlegen und vorzuschlagen: 1) eine Hauptfigur; 2) einen Schauplatz; und 3) ein Problem. Lasse den/der GeschichtenerzählerIn eine 2-minütige fiktive Geschichte erzählen, die die Vorschläge des Publikums beinhaltet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine spontane Geschichte vor einer Gruppe in einem lockeren Rahmen vortragen.</li> <li>• Die Geschichte kann beliebig lang sein, abhängig von der Anzahl der ausgewählten ErzählerInnen.</li> </ul>



### **Gruppengeschichte**

Erstelle in einem großen Kreis eine Gruppengeschichte, indem du herumgehst und jede Person ein Wort oder einen Satz nennen lässt, der als nächstes in der Geschichte kommt. Wenn die Teilnehmenden jeweils ein Wort sagen, entsteht eine zufälligere Geschichte. Wenn jede Person einen Satz sagt, hilft es, den strukturellen Aufbau einer Geschichte zu üben.

- Aktives Zuhören, sich auf frühere Ideen beziehen und eine Geschichte kollaborativ aufbauen.

- Für eine Gruppe: 4–6 Minuten. Es gibt keine festgelegte Zeit, da die Aktivität jederzeit beendet werden kann. Es sollte genug Zeit sein, um eine Geschichte zu erstellen, aber nicht so lange, dass die Geschichte ausgelaugt/langweilig wird.

### **Apropos...**

Lass die Leute in einer Gruppe gemeinsam eine Geschichte erzählen. Eine Person fängt an, die nächste Person muss „Apropos/ Übrigens...“ sagen und sich auf die gerade erzählte Story beziehen usw. Die Aufgabe kann so angepasst werden, dass sie bestimmte Ereignisse oder Details zu einer Person im Detail beschreiben sollten.

- Sich mit anderen Menschen verbinden und auf andere Ideen aufbauen, anstatt nur darüber nachzudenken, was man selbst als Nächstes sagen würde.

- Für eine Gruppe: Die Zeitangabe hängt von der Gruppengröße ab, aber verbringt insgesamt nicht länger als 10 Minuten. Die Zeit kann verkürzt werden, indem man sich in kleinere Gruppen aufteilt oder sogar zu zweit arbeitet.

Dieses Material wurde von [The Practice Space](#) adaptiert.

## Geführte Visualisierung

Eine geführte Visualisierung kann die Vorstellungskraft der TeilnehmerInnen anregen und zu unerwarteten Geschichten führen. Diese Aktivität kann dir zeigen, wie die TeilnehmerInnen ein bestimmtes Thema wahrnehmen, ihre Einstellungen dazu sowie ihre persönlichen Erfahrungen und Träume/Hoffnungen dazu.

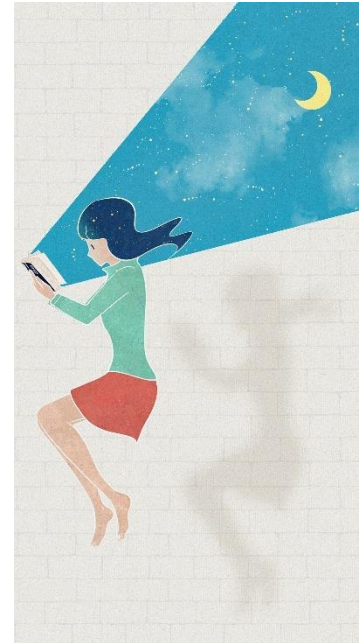
Du kannst diese Aktivität mit einer beliebigen Anzahl von TeilnehmerInnen durchführen. Die Zeit variiert je nach Gruppengröße.

Lass die TeilnehmerInnen die Augen schließen und bitte sie, sich verschiedene Dinge, Menschen, Reisen, Orte, Ereignisse vorzustellen. Gib nichts weiter an, als so etwas wie: "Du befindest dich an deinem Lieblingsort. Sieh dich um. Was siehst du? Ist es drinnen oder draußen?"

Du kannst eine Vielzahl von Fragen einbauen, die auch andere Sinne, wie das Hören oder Riechen, betreffen.

Nach ein paar Minuten Visualisierung, sollten die TeilnehmerInnen erzählen, was sie gesehen/gefühl/erfahren haben. Stelle einen Timer ein, damit jede Person ihre Geschichte erzählen kann - 30 bis 60 Sekunden pro Person. Nach Ablauf der Zeit, auch wenn der SprecherIn mitten im Satz ist, soll die nächste Person ihre Geschichte erzählen.

Du kannst diese Aktivität auch variieren. Zum Beispiel könnten die TeilnehmerInnen in Paaren arbeiten und ihre Geschichten kombinieren, um sie dann mit der ganzen Gruppe zu teilen.





## Mögliche Aufgaben für Visualisierung

- Wenn du die Augen schließt, wirst du in deinem Kinderzimmer zurückversetzt. Schau dich um. Was siehst du? Gibt es Erinnerungen, die in diesem Raum auftauchen?
- Du schließt deine Augen und hinter deinen Lidern siehst du die Zukunft! Wir schreiben das Jahr 2040, was siehst du um dich herum? / Wie sehen die Menschen um dich herum aus? / Was ist die beste oder schlechteste Entwicklung? / Worauf freust du dich am meisten?
- Du befindest dich in einem weißen, leeren Raum. Du hast alle Materialien, Werkzeuge und Gegenstände zur Verfügung, die du dir wünschen kannst. Stell dir den Raum ganz genau vor. Schauen dich um und beschreibe, was du tun willst, um deinen Traumraum zu schaffen?

Dieses Material wurde von einem [Artikel](#) von Wade Bradford übernommen.



## Fotos/Bilder als Geschichtenerzähler

**Ziele:** Themen mit Bezug zu uns selbst konzipieren und visualisieren; sich selbst ausdrücken; ein Teil des Mediensystems werden; gemeinsames Arbeiten üben.

**Dauer:** 4 Stunden

**Benötigte Vorbereitung:** Mach dich mit einer Bildbearbeitungssoftware oder Apps vertraut; Software installieren; Überprüfen, ob Bilder von einem Mobiltelefon/einer Kamera problemlos auf den Computer übertragen werden können; Richtlinien und Arbeitsblätter herunterladen und ausdrucken oder kopieren (nächste Seiten); Flipchart vorbereiten.

**Ablauf:**

### 1. EINFÜHRUNG | 30 MIN., GEFÜHRTE DISKUSSION

Arbeite mit der gesamten Gruppe und zeig ihnen, wie man eine Fotostory entwickelt. Lass den Teilnehmenden Stichwörter auf ein Flipchart schreiben und die Geschichte visualisieren; Gib Beispiele, um das Thema verständlich zu machen.

### 2. THEMA, STORYLINE UND STORYBOARD | 60 MIN., GRUPPENARBEIT

Teile die TeilnehmerInnen in Gruppen von vier bis sechs Personen ein. Die Gruppen konzipieren die grundlegenden Schritte beim Erstellen einer Fotostory und denken eine Kurzgeschichte und Charaktere aus. Sie diskutieren, ob die Zuschauer die Geschichte leicht verstehen würden und ob die Geschichte in der Workshop-Kontext umgesetzt werden kann. Dann erstellen sie eine machbare Storyline und visualisieren diese auf einem Storyboard. Unterstütze die Gruppen einzeln, um sicherzustellen, dass sie alle Schritte berücksichtigen: (1) Thema; (2) Storyline; (3) Storyboard.

Tipp: Lege die Zeit fest, die für jeden Konzeptualisierungsschritt zur Verfügung steht. Beispiel: Themenwahl = 15 Minuten; Erstellung der Geschichte = 20 Minuten; Storyboard und Storyline = 20 Minuten. Dies stellt sicher, dass Gruppen nicht zu viel Zeit mit einem Schritt verbringen oder sich verzetteln.



Tipp: Die Bilder auf dem Storyboard sollten als grobe Skizzen erstellt werden, z.B. als Strichmännchen.

Tipp: Sag den TeilnehmerInnen, dass es möglich ist, später in jedes Bild Bildunterschriften, Sprechblasen und Denkblasen einzufügen (je nach verwendeter digitaler Bearbeitungssoftware).

### **3. FOTOS MACHEN | 60 MIN., AKTIVE MEDIENARBEIT**

Gruppen nehmen ihre Storyline und ihr Storyboard mit und machen Fotos. Erinnere sie an die Kompositionsregeln und ermutige sie, unterschiedliche Versionen von jedem Foto zu machen. Sie können verschiedene gute Orten und Kulissen suchen sowie Requisiten, Kostüme, Accessoires und Make-up zu verwenden.

Tipp: Wie in der professionellen Medienproduktion sollten Gruppen verschiedenen Mitgliedern unterschiedliche Rollen zuweisen und nach mehreren Takes die Rollen wechseln. Zu den Rollen gehören: Fotograf, Regisseur, Schauspieler, Location-Scout, Kostümbildner usw.

### **4. BILDER DIGITAL BEARBEITEN | 60 MIN., AKTIVE MEDIENARBEIT**

Nachdem die TeilnehmerInnen alle Bilder aufgenommen haben, bitte sie, die Fotos auf einem Mobiltelefon oder Computer zu bearbeiten. Sie entscheiden zunächst, welche Bilder die besten sind und speichern sie in einem separaten Ordner. Je nach verfügbarer Hard- und Software sollten die TeilnehmerInnen jedes der ausgewählten Bilder digital bearbeiten, indem sie jedem eine Bildunterschrift, Sprechblase oder Gedankenblase geben, um das Verständnis der Geschichte für den Betrachter zu verbessern. Nach der Bearbeitung sollten die TeilnehmerInnen jedes Bild speichern. Unterstütze jeder Gruppe nach Bedarf.

Tipp: Bitte die Teilnehmende, eine Sicherungskopie aller Bilder zu erstellen, bevor sie die Bilder bearbeiten oder löschen.

### **5. PRÄSENTATION | 30 MIN., PRÄSENTATION, BEWERTUNG, GEFÜHRTE DISKUSSION**



Jede Gruppe präsentiert ihre Fotogeschichten den anderen, die dann Feedback geben und ihre Eindrücke teilen:

- Was war das Thema und wurde die Geschichte leicht verständlich erzählt?
- Welche Charaktere und Bilder haben ihnen am besten gefallen und warum?

Nach allen Fotogeschichten reflektieren die Teilnehmenden den Produktionsprozess, erwähnen lustige Aspekte, weisen auf Schwierigkeiten hin und stellen sich gegenseitig zusätzliche Fragen, wenn sie weitere Details benötigen.

**Dieses Material und die folgenden unterstützenden Seiten wurden einem [MIL Guidebook](#) der DW Academy entnommen.**





## Fotos als Geschichtenerzähler: Eine Fotostory entwickeln

### Schritt 1: Brainstorming

Der beste Weg, um ein interessantes Thema für eine Fotostory zu finden, ist, sich die Ideen aller anzuhören und zu berücksichtigen. Es gibt zwei Brainstorming-Regeln:

- Es sind keine negativen Kommentare zu einer Idee erlaubt (dies stoppt den kreativen Prozess).
- Gibt kein zu detailliertes Feedback zu einer bestimmten Idee. Lässt euch Zeit, um alle Ideen der Gruppe zu berücksichtigen.

### Schritt 2: Prüfen und auswählen

Schaut euch nach dem Brainstorming alle Ideen nochmal an und identifiziert den besten Vorschlag, der alle Gruppenmitglieder unterstützen. Die folgenden Regeln können helfen:

- Eliminiert die Ideen, die alle Mitglieder der Gruppe nicht mögen / für nicht umsetzbar halten.
- Welches Thema ist das wichtigste und emotionalste?
- Könnt ihr euch eine Geschichte und Fotos zum Thema vorstellen?
- Können die Fotos vor Ort gemacht werden? Braucht ihr zusätzliches Equipment?
- Lässt sich die Geschichte in wenigen (ungefähr fünf) Bildern erzählen?

Elemente einer Story		
Element	Erklärung	Beispiel
Titel	Ein Titel weist auf das Thema hin und erzeugt Spannung.	„Er hat sich verirrt“
Hauptcharakter	Ein Held oder Anti-Held ist wichtig, damit sich die Zuschauer mit ihm identifizieren können.	Ben, ein 15-jähriger Junge aus einem Dorf, fährt in die Stadt, um seine Großmutter zu besuchen, und verirrt sich.
Andere Charaktere	Andere Charaktere werden benötigt, um die Handlung zu entwickeln. Was sie für die Geschichte interessant macht, ist ihre Beziehung zur Hauptfigur und ihr Problem (sie versuchen, der Hauptfigur zu helfen oder sie zu zerstören; oder sie scheinen zu helfen, handeln aber stattdessen egoistisch...).	Großmutter (macht sich Sorgen), Thomas (Krimineller, versucht ihn auszurauben), Sophia (Bens Cousine), Taxifahrer
Ort und Raum	Eine Geschichte spielt an bestimmten Orten (Land, Stadt / Dorf, Haus) und in	Straßen einer Großstadt, Großmutter Haus



	bestimmten Umgebungen / Situationen.	
Genre	Ein Genre bestimmt den Stil, in dem die Geschichte erzählt wird (Thriller, Komödie, Romanze, Sachbuch ...).	Krimi
ErzählerIn und Handlung	Der Erzähler bestimmt die Sichtweise. Der Handlungsstrang bestimmt, wann und was erzählt wird (Handlung, Gespräch).	Der Erzähler ist der Storyteller. Die Erzählung wird nach bestimmten Regeln entwickelt (siehe unten).

<b>Storytelling - Entwicklung einer Storyline</b>		
<b>Anfang</b>	<b>Mitte</b>	<b>Ende</b>
In diesem Abschnitt werden die Haupt- und Nebenfiguren vorgestellt. Er offenbart den Konflikt der Hauptfigur - ein Problem, das gelöst werden muss.	Im Mittelteil einer Geschichte finden verschiedene Handlungen statt, die der Hauptfigur helfen, den Konflikt zu lösen, eine Lösung zu verhindern oder das Problem sogar zu verschärfen. Die Spannung nimmt in diesem Abschnitt zu.	Die Spannung, die sich aufgebaut hat, löst sich auf, entweder in Form eines Happy Ends (bei dem das Problem gelöst wird), eines negativen Ends oder eines offenen Ends.
Ben steigt mit einem Stadtplan aus dem Bus und versucht, den richtigen Weg zu finden. Thomas sieht Ben.	Ben verirrt sich in der Stadt. Die Großmutter beginnt sich Sorgen zu machen und bittet Sophia, ihn zu suchen. Währenddessen gibt Thomas vor, Ben zu helfen, will ihn aber an einen dunklen Ort bringen, um ihn auszurauben.	Sophia sieht Thomas zufällig, erkennt die Gefahr und rettet Ben mit Hilfe eines Taxifahrers

**Nimmt euch ein Blatt Papier und skizziert darauf:**

- Das Thema
- Die Story-Idee in einem Satz
- Die Charaktere und ihre Namen (Hauptfigur mit einem zu lösenden Problem; Nebenfiguren); Lage; Handlung
- Stichwörter zu der Geschichte

## Geschichtenerzählen & Poesie



### **AKTIVITÄTEN ZUM STORYTELLING**

**AKTIVITÄT 1: VOR DEM LESEN**

GESPRÄCHSPOESIE

**AKTIVITÄT 2**

VORLESEN

**AKTIVITÄT 3: NACH DEM LESEN**

FRAGEN & SCHREIBEN



**Mehr dazu auf der nächsten Seite ...**



## • Aktivität 1: Vor dem Lesen •

Gespräche als Inspiration für das Schreiben und Vortragen eigener Gedichte nutzen

**Materialien:** Gedicht: Cancion Tonta / Albernes Lied von Federico Garcia Lorca; Cartoon-Ausschnitte (optional)

Bilden Sie Lernpaare. Eine lustige Aktivität, um sie zusammenzubringen, wäre, ihnen entweder passende Buchstaben des Alphabets oder passende Wörter zu geben, zu denen sie ihren Partner finden müssen! Oder warum geben Sie ihnen nicht zwei Paare eines Satzes oder noch besser, Zeilen aus einem Gedicht!

1. Erinnere die Lernenden daran, dass Poesie überall um uns herum ist. Sie steckt in den Liedern, die wir hören, in den Geschichten, die wir erzählen, und sogar in den Gesprächen, die wir hören. Sogar unsere täglichen Unterhaltungen sind voller Poesie! Einfache Gespräche mit anderen sind oft poetisch, voller Wiederholungen, Rhythmus und manchmal sogar Reime. Denke zum Beispiel an verschiedenen Arten der Begrüßungen oder Schriften an den Tafel.

## • Aktivität 2: Lesen •

2. Erkläre den Lernenden, dass sie ein Gedicht von Federico Garcia Lorca lernen werden. Wissen sie, wer Lorca ist? Erläutere die Biografie und erkläre, dass Lorca der beliebteste Dichter und Dramatiker Spaniens ist. Viele seiner Stücke und Gedichte sind von spanischer Folklore, die Kultur der Roma und Flamenco durchdrungen. Während des spanischen Bürgerkriegs wurde er von Franco-Anhängern verhaftet und erschossen, und seine Werke wurden während der Diktatur verboten. Bis heute kennt niemand den Ort, an dem Lorca begraben ist. Hier können Sie mehr über ihn erfahren und einige seiner Gedichte finden: [www.poets.org/poet/federico-garcia-lorca](http://www.poets.org/poet/federico-garcia-lorca)

3. Cancion Tonta lesen/vorspielen. Wenn du oder jemand in der Klasse Spanisch kann, lass es in der Originalsprache lesen, bevor du das Gedicht auf Deutsch vorliest. Nach der spanischen Präsentation kannst du die Wörter, die die Lernenden gehört haben, heraussuchen und sie auf Deutsch an die Tafel schreiben.

4. Schreibe das Gedicht an die Tafel. Bitte die Lernenden, dir beim Lesen zu folgen.

5. Teile die Klasse in zwei Gruppen auf. Gruppe A liest die Rolle der Mutter, Gruppe B die des Sohnes.



### • Aktivität 3: Nach dem Lesen. Fragen & Schreiben •

6. Frage die Lernenden, was sie von dem Gedicht halten. Was bedeutet es für sie? Warum sagt die Mutter "Ja / Sofort!?" Haben sie jemals solche Gespräche mit Kindern geführt? Oder mit anderen Erwachsenen? Wie oft sagen sie "Ich wünschte, ich wäre..."? Haben sie zum Beispiel jemals gesagt "Ich wünschte, ich wäre reich" oder "Ich wünschte, ich wäre ein Rockstar" oder "Ich wünschte, ich könnte fliegen"?
7. Erkläre den Lernenden, dass sie jetzt die Chance haben, mit einem Partner ein eigenes Albernies Lied Gedicht zu schreiben. Teile die Lernenden in Paare ein.
8. Verteile verschiedene ausgeschnittene Cartoon-Abschnitte auf dem Tisch. Sage den Lernenden, dass sie diese Cartoons als Inspiration für Gespräche nutzen können, oder dass sie ein Brainstorming zu einem Gespräch machen können, über das sie schreiben möchten (die Möglichkeiten sind grenzenlos). Sie können auch Lorcas Struktur für ihre eigenen Gedichte übernehmen oder ihre eigenen Muster entwerfen.
9. Gebe den Paaren genügend Zeit, um ihre Gesprächsgedichte zu schreiben.
10. Bitte Freiwillige vor, um ihre Gedichte vorzulesen/aufzuführen.

Dieses Material wurde aus dem Handbuch für Pädagogen „Digital Storytelling“ übernommen,  
das im Rahmen des Projekts [COMP-PASS](#) erstellt wurde



## Storytelling Übungen von großartigen GeschichtenerzählerInnen

# ÜBUNGEN VON STORYTELLERN

## Neil Gaiman und der nützliche Konflikt

Eine wichtige Übung für einen guten Geschichtenerzähler, so Gaiman, ist es, sich Meinungen anzuhören, auch solche, die man nicht teilt. Denn eine lebendige, dichte Geschichte ist nicht nur mit unterschiedlichen, sondern oft auch mit gegensätzlichen Standpunkten gefüllt. Ihm zufolge ist es eine besondere Freude, die Welt aus einem ungewohnten Blickwinkel zu betrachten. Und nur weil man jetzt nicht auf eine bestimmte Art und Weise denkt, heißt das noch lange nicht, dass es sich mit der Zeit nicht ändern wird.

## David Mammet, Klatsch und Tratsch

Der berühmte amerikanische Dramatiker und Drehbuchautor erklärt, dass Klatsch eine Art Dialogschreibkurs ist. Höre den Leuten beim Tratschen zu, um den natürlichen Rhythmus der Rede, die gekonnten Pausen und die Spannung in den Sätzen zu spüren. Um Dialoge schreiben zu können, muss man ein "Beobachtungsohr" für authentische menschliche Gespräche haben. Lausche in der Straßenbahn, in der Bar, am Strand...



# ÜBUNGEN VON STORYTELLERN

## Pixar und die Überraschung

Langeweile ist das absolute Gegenteil einer spannenden Geschichte. Die Autoren von Pixar raten, ein "Überraschungs-Notizbuch" zu führen, in dem du kleine Geschichten aus deinem Tag mit einer unerwarteten Wendung oder einer ungewöhnlichen Charakter festhältst. Wie wir wissen, gibt es keinen besseren Lehrer für Überraschungen als das Leben selbst. Den Pixar-Autoren zufolge ist das aufmerksame Wahrnehmen und Beobachten der grundlegendste Teil dessen, was wir "Fantasie" nennen.

## Malcolm Gladwell und die mündliche Erzählung

Der kanadische Schriftsteller, der für sein untrügliches journalistisches Gespür für gute Geschichten bekannt ist, sagt, es sei für ihn immer sehr hilfreich gewesen, einem Person in knappen und klaren Form die Geschichte zu erzählen, was er in einen Schriftstück verwandeln will. So kannst du beobachten, wenn dein Zuhörer abgelenkt ist oder dir gar nicht zuhört, und herausfinden, was für ihn nicht klar ist oder was ihn am meisten beeindruckt. Diese natürlichen Reaktionen werden dir sehr dabei helfen, die Handlung zu klären und die wichtigsten Punkte hervorzuheben.

# ÜBUNGEN VON STORYTELLERN

## Charlie Brooker und Angstzustände

Der Person hinter der Kultserie Black Mirror sagt, dass das Schreiben für ihn wie ein Rubik-Würfel ist und er oft mit den Händen am Kopf durch das Haus läuft. Das Wichtigste für Brooker bei der Erstellung eines Drehbuchs ist es, immer nach etwas völlig anderem zu suchen als dem, was er bereits gemacht hat. Genre, Stil, Konzept - jedes Mal möchte er das Gefühl haben, dass er bei Null anfängt und in eine völlig unerforschte Richtung geht. Eine weitere Sache, die ihm beim Schreiben hilft, ist die Tatsache, dass er sich ständig Gedanken über etwas macht. Er findet immer etwas, über das er sich Sorgen machen kann. Aber jede dieser Sorgen gibt ihm neue Themen zum Nachdenken und hält ihn sensibel für alles um ihn herum - etwas, das für Storyteller äußerst nützlich ist.

## Quentin Tarantino und seine Handschrift

Was du auch immer sagst, tue es auf deine Weise - damit die Leute deine Besonderheiten erkennen. Bei Tarantino sind solche Besonderheiten beim Storytelling die Verflechtung vieler Geschichten und der ultraschwarze Humor. Überleg dir, was für dich selbst sehr typisch ist, und verwende es beim Erzählen einer Geschichte. Versuche nicht, dich dem Stil eines anderen anzupassen.



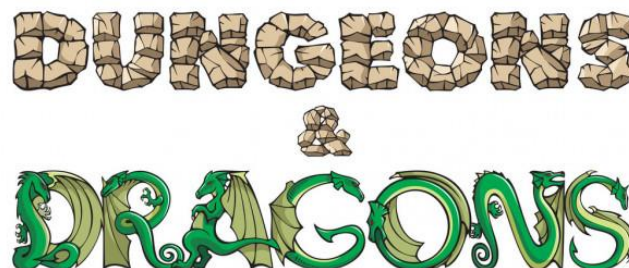


## KATEGORIE 4: SPIELE

## Dungeons & Dragons (D&D)

### Spielanleitung

[Dungeons & Dragons](#) (kurz **D&D** oder **DnD**) ist das bekannteste Tabletop-Rollenspiel. Es gibt es seit den frühen 1970er Jahren, obwohl es sich im Laufe der Zeit verändert und weiterentwickelt hat.



Bei Dungeons & Dragons geht es um das Erzählen von Geschichten in Welten mit Schwertern und Zauberei. Wie bei Fantasiespielen wird D&D von der Vorstellungskraft getrieben. Es geht darum, sich ein zerfallendes Schloss in einem dunkler werdenden Wald vorzustellen und sich vorzustellen, wie ein/e Fantasy-AbenteurerIn auf die Herausforderungen dieser Szene reagieren könnte. In dieser Fantasiewelt sind die Möglichkeiten grenzenlos.

Das Grundkonzept ist einfach.

Im Gegensatz zu einem Fantasiespiel gibt D&D den Geschichten eine Struktur – eine Möglichkeit, die Konsequenzen der Handlungen der AbenteurerInnen zu bestimmen. Die Spieler würfeln, um zu bestimmen, ob ihre Angriffe treffen oder verfehlen und ob ihre Charaktere eine Klippe erklimmen, dem Einschlag eines magischen Blitzes entkommen oder eine andere gefährliche Aufgabe ausführen können. Alles ist möglich, aber die Würfel machen manche Dinge wahrscheinlicher als andere.

JedeR SpielerIn hat Informationen über einen individuellen Charakter. Der/Die SpielleiterIn (oder Dungeon Master) ist im Grunde eine Kombination aus ErzählerIn und SchiedsrichterIn. Sie oder er erzählt eine imaginäre Geschichte, während die SpielerInnen entscheiden, wie ihre Charaktere in dieser Geschichte interagieren – und spielen es nach.

Das Spiel entwickelt sich jede Woche weiter und nimmt die Persönlichkeit der Gruppe an, während die Spieler Fortschritte machen und Konsequenzen erfahren. Manche Spiele

sind ernst oder cartoonhaft. Manche sind voller Diplomatie und Intrigen, andere voller epischer Schlachten, die die Charaktere zu zerstören versuchen. Alle erfordern Zusammenarbeit und Symbiose zwischen den SpielerInnen und dem/der SpielleiterIn

### Wie kann das Spiel die Entwicklung von sozialen Kompetenzen unterstützen?

Die Spieler denken darüber nach, wie eine andere Person handeln würde, indem sie einen (im Allgemeinen prosozialen) Charakter erstellen, dessen Motivationen und Persönlichkeit anders sind.

Sie müssen das Verhalten und die Worte einer solchen Person nachahmen.

Das Spiel bietet einen sicheren, flexiblen Rahmen, in dem eine Person diese sozialen Fähigkeiten üben kann.

Darüber hinaus werden die Spieler mit In-Game-Preisen belohnt, wenn sie dies erfolgreich tun.

Jugendarbeiter können das Spiel mitbetreuen, um die Verhaltensweisen der Spieler zu beobachten. An einer weißen Tafel können sie verschiedene Verhaltensweisen sichtbar festhalten, z.B. Hand heben und abwarten, bis man an der Reihe ist, oder das Stören des Sprechens außerhalb der Reihe. Du kannst verfolgen, ob ein Spieler bereit ist, wenn er an der Reihe ist, oder ob es eine Verzögerung im Spiel gibt, weil der Spieler abgelenkt ist. Die gewünschten Verhaltensweisen werden mit Punkten im Spiel belohnt und die gegenteiligen Verhaltensweisen werden bestraft. Der Gruppenzwang, das angestrebte Verhalten zu zeigen, um Belohnungen zu erhalten (und Bestrafungen zu vermeiden), führt zu erheblichen Verbesserungen.





## Wie können JugendarbeiterInnen helfen?

Wie kannst du die Bemühungen junger Menschen unterstützen? Hier sind fünf Tipps für die tägliche Arbeit in der Jugendarbeit:

1. **Grundlagen:** Erfahre mehr über seinen oder ihren Charakter und die Motivationen, die die Figur antreiben. Frage nach Persönlichkeit, Schule/Job, Rasse, körperlichen Fähigkeiten – versuche möglichst viel herauszufinden.
2. **Motivationen:** Auch wenn du es auf den ersten Blick nicht verstehst (was ist ein rechtschaffener, guter Zwergenritter, der der Welt Gerechtigkeit bringen will?), beeinflussen all diese Details, wie Moral und Hintergrund, wie eine Figur in einer bestimmten Situation handeln würde. Briefe die Jugendliche, wie diese Art von Person handeln könnte. Über solche Details sollten sich SpielerInnen Gedanken machen.
3. **Regeln wiederholen:** Wenn die Jugendlichen keine Antworten zu ihren Charakteren haben, ist es wahrscheinlich nötig, das Regelbuch etwas besser kennenzulernen. Das können sie gemeinsam tun.
4. **Was ist neu:** Frag jede Woche nach neuen Entwicklungen. SpielerInnen lieben es, über ihre Erfahrungen zu sprechen. Vielleicht ist dem Charakter ein scheinbar unmögliches Kunststück gelungen und hat den Tag gerettet! Oder vielleicht ist der Charakter gefangen und muss von der Gruppe gerettet werden.

Dieses Material wurde von [Aspiring Youth](#) adaptiert.



## Beende die Geschichte

### Spielanleitung

Das Spiel „Beende die Geschichte“ ist eine unterhaltsame Gruppenaktivität, bei der die Fähigkeiten zum Geschichtenerzählen entwickelt werden. Dieses Spiel ist am besten für 2 bis 8 Spieler geeignet. Ziel des Spiels ist es, als Team eine vollständige Geschichte zu erstellen. JedeR SpielerIn wird der Reihe nach im Kreis einen Satz zur Geschichte beitragen.

### Schritt-für-Schritt Anleitung:

1. Versammle die SpielerInnen in einem Kreis auf dem Boden oder um einen Tisch.
2. Person eins beginnt mit der Geschichte.
3. Person zwei setzt die Geschichte fort, indem sie den nächsten Satz sagt.
4. Person drei ergänzt die Geschichte mit einem Satz und so weiter.
5. Je nach Gruppengröße und Runden ist jedeR SpielerIn 2 bis 5 Mal dran.
6. Wenn die Geschichte zu Ende geht, sagt der/die letzte SpielerIn den Schlusssatz.

### Regeln & Tipps

Es gibt nicht viele Regeln in diesem Spiel, da das Ziel dieses Spiels darin besteht, die Fantasie der Teilnehmenden zu erweitern. Es gibt jedoch einige Tipps, um sicherzustellen, dass das Spiel reibungslos verläuft:

1. Du brauchst mindestens zwei SpielerInnen im Spiel
2. Die SpielerInnen müssen den vorherigen Satz beenden und dann einen neuen Satz beginnen.
3. Das Spiel kann beliebig lang oder kurz sein.
4. Achte darauf, dass die SpielerInnen nacheinander im Kreis erzählen, damit jedeR SpielerIn gleich oft an der Reihe ist.
5. Ihr könnt jemanden wählen/ernennen, der/die das Spiel leitet (z.B. den/die JugendarbeiterIn). Seine/Ihre Aufgabe könnte es sein, die Geschichte aufzuschreiben, während die SpielerInnen sprechen, um sie festzuhalten.
6. Der SpielmoderatorIn könnte die Geschichte auch beginnen, da jüngere SpielerInnen möglicherweise Schwierigkeiten haben, zu beginnen.
7. Um das Spiel für ältere SpielerInnen herausfordernder zu gestalten, kannst du ein Zeitlimit oder eine Begrenzung der Anzahl der Spielzüge pro SpielerIn festlegen.
8. Du kannst das Spiel auch anspruchsvoller machen, indem du „spezielle Wörter“ einführst, die die SpielerInnen in ihren Sätzen verwenden müssen.



9. Wenn die SpielerInnen etwas schüchtern sind oder ihre Schreibfähigkeiten verbessern wollen, können sie bei diesem Spiel Papier und Stift benutzen, anstatt die Sätze laut auszusprechen.

Ihr könnt experimentieren und das Spiel nach Belieben an die Fähigkeiten und das Schreibniveau der Gruppe anpassen.

### **Ein Beispiel mit 3 Spielern**

Spieler 1: Als es in Strömen regnete, ging ich zu...

Spieler 2: Schule. Hier sah ich...

Spieler 3: einen Außerirdischen. Er hat...

Spieler 1: getanzt. Also habe ich ihn gefragt...

Spieler 2: „Was machst du hier?“ Er antwortete...

Spieler 3: „Ich bin hier, um euch alle aufzuessen!“ Ich rannte...

Spieler 1: zum Haus meiner Mutter. Und schrie...

Spieler 2: „Mama, wo ist mein Mittagessen?“ Sie sagte...

Spieler 3: „Dein Mittagessen ist in der Schule.“ Also ging ich...

Spieler 1: zur Schule. Und habe herausgefunden, dass...

Spieler 2: der Außerirdische mein Mittagessen bei sich hatte. Jedoch...

Spieler 3: war dieser Außerirdische mein Vater. Und dann...

Spieler 1: haben wir gelacht. Mein Vater nannte mich eine...

Spieler 2: dumme Schnecke. Und er...

Spieler 3: umarmte mich. Das Ende.

### **Ideen für den Anfang**

- Du hörst ein Klopfen an der Tür und...
- Du bekommst einen Brief von...
- Nachdem du dich im Keller eingesperrt hast, bemerkst du...
- Du reist ins Jahr 3000 und...
- Wenn du durch die Stadt spazierst, bemerkst du etwas Seltsames...
- Du erfindest etwas Neues und...
- Nach einem schlechten Tag schaffst du aus Versehen ein Heilmittel für ...

## Wörter aus dem Hut



Dieses Spiel könnte als anregende oder eisbrechende Aktivität integriert werden, die die Teilnehmende wahrscheinlich zum Lachen bringt und ihre Kreativität anregt. Es kann auch ein erster Schritt in einem längeren Workshop zum Geschichtenerzählen oder zu einem bestimmten Thema sein, der aktive Beteiligung und Engagement der Teilnehmenden erfordert.

Die TeilnehmerInnen werden aufgefordert, Wörter (Nomen/Substantiv) auf ein Blatt Papier zu schreiben. Eigennamen sind zulässig. Je seltsamer das Wort ist, desto unterhaltsamer wird die Erzählung sein. Sobald alle Zettel in einem Hut (oder einem anderen Behälter) gesammelt sind, werden Freiwillige in der Gruppe gefunden und eine Szene zwischen zwei TeilnehmerInnen kann beginnen.

Etwa alle 30 Sekunden, während sie ihre Geschichte aufbauen, kommen die TeilnehmerInnen an einen Punkt in ihrem Dialog, an dem sie ein wichtiges Substantiv sagen wollen. Dann greifen sie in den Hut (oder einen anderen Behälter) und nehmen einen Zettel heraus. Das Wort wird dann in die Geschichte eingebaut. Das Ergebnis kann sehr lustig sein.

Der/die Leiter/in der Aktivität kann den Eröffnungssatz sagen, den Schauplatz vorgeben oder einen einleitenden Satz sagen, mit dem das Spiel beginnt (vor allem, wenn der Workshop ein bestimmtes Thema hat, das im Spiel angesprochen werden sollte).

An "Wörter aus dem Hut" können auch mehrere Personen gleichzeitig teilnehmen, solange genügend Zettel mit Wörtern vorhanden sind. Die ErzählerInnen könnten nach einigen Runden wechseln, um das Spiel aktiv zu halten und die Aufmerksamkeit der Gruppe aufrechtzuerhalten.

Ideen für den Anfang (nicht thematisch):

- Gestern wollte ich dich unbedingt anrufen, um dir von diesem neuen ...  
\*Papierzettel\* ... zu erzählen



- Meine Schwester hatte schon immer diesen einen Traum ... *\*Papierzettel\** ...
- Die Geschichte hat oft gezeigt, dass die beste Lösung für jedes Problem ...  
*\*Papierzettel\** ...

Dieses Material wurde adaptiert von einem [Artikel](#) von Wade Bradford.



## Story Cubes (und Alternativen)



Story Cubes sind Würfelsätze mit verschiedenen Symbolen, die als schnelle Anleitung zum Geschichtenerzählen verwendet werden können.

Zum Spielen wird ein Satz Würfel (mindestens 6) gebraucht, auf denen Seiten jeweils unterschiedliche Symbole stehen. Jeder Spieler würfelt ein paar Würfel – zum

Beispiel 3, und muss anhand der Bilder auf den Würfeln eine Geschichte erzählen.

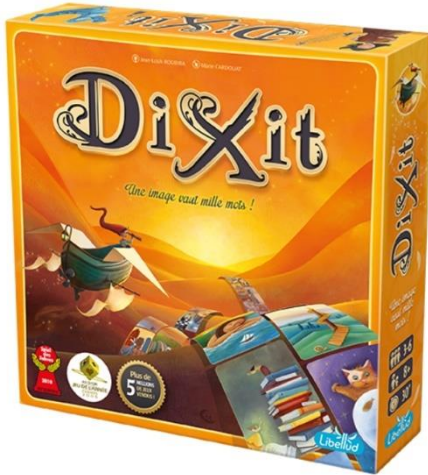
Du kannst das Spiel auch mit einer thematischen Diskussion verbinden, die du mit Jugendlichen führst. Auf diese Weise können die Story Cubes und das Geschichtenerzählen für die Erkundung eines bestimmten Themas verwendet werden.

Du kannst fertige Geschichtenwürfel kaufen (normalerweise in Buchhandlungen und Geschenkläden erhältlich), aber du kannst auch deine eigenen Würfel herstellen. Lade entweder eine leere Vorlage für einen Würfel herunter oder eine druckbare Würfelvorlage, die bereits Symbole hat. Beides kann man im Internet finden. Mit einer leeren Vorlage kannst du die Aktivität noch persönlicher machen – die Jugendliche sollten eigene Symbole und Bilder auf den Würfelseiten zeichnen.

**Einige Ressourcen, die dir beim Einstieg helfen können, wenn du das Originalspiel nicht hast:**

- [www.imagineforest.com/blog/story-cubes-game/](http://www.imagineforest.com/blog/story-cubes-game/) - Weitere Informationen und druckbare Vorlagen sowohl mit leeren als auch eingezeichneten Würfeln
- <https://activity-mom.com/2019/08/free-printable-story-cubes/> - Vorlagen für druckbare Würfel mit diversen thematischen Bildern
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thecreativityhub.RSC&hl=en> – Rory's Story Cubes App im Google Play Store
- <https://davebirss.com/storydice/> - Online-Story Cubes

## Dixit (und Alternativen)



Dixit ist ein Brettspiel, das häufig in der Jugendarbeit eingesetzt wird. Das Originalspiel (samt Erweiterungen) beinhaltet Karten mit wunderschön gezeichneten Illustrationen, die dazu dienen, das Erzählen von Geschichten durch Interpretation, Assoziationen und Wettbewerb zwischen den TeilnehmerInnen zu fördern.

Die offiziellen Dixit-Regeln sind wie folgt:

„Der/Die ErzählerIn wählt eine Karte in seiner Hand (jedeR SpielerIn bekommt am Anfang 6 Karten) aus und legt diese verdeckt vor sich auf den Tisch. Nun erzählt er/sie zur abgelegten Karte eine Geschichte. Das kann auch ein Satz oder nur ein Wort sein. Alle anderen Spieler versuchen nun anhand der Erzählung, ein Motiv ihrer Karte zuzuordnen und legen diese ebenfalls verdeckt ab. Wenn alle Spieler eine Karte abgelegt haben, werden diese gemischt und vom Erzähler offen in einer Reihe aufgelegt. Nun müssen die übrigen SpielerInnen erraten, welche Bildkarte davon dem/der ErzählerIn gehört. Um möglichst viele Punkte zu bekommen, darf das Wort/der Geschichte weder zu einfach noch zu komplex sein.“

Auch zu diesem Spiel gibt es einige kostenlose Alternativen:

- Im Erasmus+ Projekt, „Dixit yourself!“ haben die Projektpartner einen eigenen Kartendeck erstellt. Die Unterlagen findest du auf der Projektwebsite: <https://getinvolvedsite.wordpress.com>
- Als COVID-Hilfsmaßnahme hat das Unternehmen einige der ursprünglichen Dixit-Karten in einer druckbaren Version (pdf-Datei) veröffentlicht. Die Karten sind auf der Website <https://print-and-play.asmodee.fun/dixit/> zugänglich.
- Die Entwickler haben eine App-basierte Spielversion erstellt, die sich im Zeitpunkt der Veröffentlichung unseres Handbuchs noch im Beta-Test befindet, aber



möglicherweise schon bald fertig ist. Weitere Infos und der Download-Link findest du auf der Website [www.tempete.studio](http://www.tempete.studio)

Natürlich kannst du gemeinsam mit den Jugendlichen, mit denen du arbeitest, ein eigenes Kartenspiel erstellen.

Weitere Informationen finden Sie auf der [offiziellen Website](#) von Dixit.



## Bildbeschreibung

### Lernziele:

- Bewusstsein darüber, dass sich Geschichten verändern und Details verloren gehen können, wenn sie von Person zu Person oder in sozialen Medien weitergegeben werden;
- Erkenntnis, dass Bilder sehr leicht und schnell veränderbar sind (Vergleich zu digitalen / Online-Medien in der Diskussionsrunde am Ende des Spiels möglich);
- Verstehen, dass Recherche / kritisches Denken wichtig ist, um Bilddetails zu erfahren und die Geschichte dahinter zu entdecken

**Dauer:** ca. 15 Minuten

### Materialien:

- Ein Bild/Zeichnung als Vorlage. Das Bild sollte relativ einfach zum Nachzeichnen sein, aber dennoch genug Details enthalten, um die Aufgabe spannend zu gestalten.
- Flipchart und Flipchart-Marker

### Aktivitätsbeschreibung:

1. Spielregeln erklären: Insgesamt werden vier aktive MitspielerInnen benötigt. Drei müssen kurz den Raum verlassen, eine Person bekommt die Aufgabe erklärt. Die drei MitspielerInnen vor der Türe werden hintereinander hereingebeten und bekommen jeweils eine Teilaufgabe. Die drei können selbst bestimmen, wer zuerst, wer als zweites und wer zuletzt spielt. Der/die letzte MitspielerIn muss eine Zeichenaufgabe bewältigen
2. Vorbereitung: Suche drei Freiwillige bzw. wähle drei TeilnehmerInnen aus und bitte sie, kurz den Raum zu verlassen. Danach suche/wähle eine vierte MitspielerIn.
3. Spielen:
  - Zeige der 4. MitspielerIn das Bild. Er/Sie soll es sich genau anschauen, um Infos darüber weitergeben zu können. Danach wird das Bild umgedreht.
  - Bitte nun eine/n der MitspielerInnen vor der Tür herein. Die 4. MitspielerIn erklärt der 1. nun, was auf dem Bild zu sehen ist.
  - Danach erklärt der/die 1. TeilnehmerIn das Bild dem/der nächsten.
  - Der/die 2. TeilnehmerIn erklärt daraufhin das Bild dem/der 3. TeilnehmerIn. Diese/r zeichnet dann das Bild nach den gegebenen Informationen auf ein Flipchart.
  - Danach decke das ursprüngliche Bild wieder auf und lass die beiden Bilder miteinander vergleichen.



**Tipps:**

Achte darauf, dass die anderen, nicht aktiv spielenden TeilnehmerInnen alles gut mitverfolgen (hören/sehen) können. Du hast zwei Möglichkeiten: Entweder du zeigst den nicht aktiv spielenden TeilnehmerInnen das Originalbild vorab, oder du erhöhst die Spannung und zeigst wirklich nur der 4. MitspielerIn das Originalbild und zeigst es erst am Ende des Spiels allen anderen. Du kannst auch digitale Technologien integrieren – sende das Bild an das Endgerät von SpielerIn 4, sodass die anderen keinen Zugriff auf dem Bild haben. Wenn du dem Spiel ein zusätzliches Storytelling-Element hinzufügen möchtest, kannst du SpielerIn 4 anweisen, nicht nur die visuelle Darstellung des Bildes zu erklären, sondern auch die darin gezeigte Geschichte zu erzählen – auf diese Weise wird das Spiel am Ende das Malen des Bildes, sowie die erzählte und neu erzählte Geschichte, beinhalten. Dies könnte eine lustige Wendung geben und zusätzliche Gespräche darüber anstoßen, wie sich die von uns verwendeten Wörter wirken, wie unterschiedlich wir Bilder wahrnehmen und wie sich Geschichten verändern, wenn sie von Person zu Person weitererzählt werden.





## MELDUNG DER AUTOREN & HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE

*Wir hoffen, dass dieses Handbuch für deine Praxis in der Jugendarbeit nützlich ist und du einige der Ressourcen zusammen mit den Jugendlichen anwenden kannst, um mehr Bedeutung und Verbindung in diesen Beziehungen zu schaffen. In der Zeit der Krise und der Aufarbeitung danach ist es besonders wichtig, jungen Menschen Gehör zu verschaffen und sie dabei zu unterstützen, ihre Sorgen und Bedürfnisse zu äußern. Geschichtenerzählen ist eine hervorragende Methode, um genau das zu tun und so den Weg zu Lösungen zu ebnet. Probiere es einfach mal aus, es könnte deinen Horizont erweitern.*

Weitere Materialien, Diskussionen sowie das Brettspiel des Projekts findest du auf der Projektwebsite: [www.storytelling-youth.eu](http://www.storytelling-youth.eu)



Und auf den Social Media Kanälen:



Dieser Multimedia-Guide ist Teil des Projekts **Storytelling für die Jugendarbeit** (kofinanziert von der Österreichischen Nationalagentur für Erasmus+ mit der Fördernummer 2020-2-AT02-KA205-002741).

### Lizenz

Dieser Leitfaden oder Teile davon dürfen nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Es ist unter der folgenden Lizenz verfügbar: Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). Weitere Informationen zur Creative Commons-Lizenz finden Sie auf dieser Webseite: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>. Wenn Sie den ursprünglichen Leitfaden adaptieren, umwandeln oder weiterentwickeln möchten (z. B. ihn übersetzen), teilen Sie dies bitte dem Hersteller und Herausgeber mit (vertreten durch komm!unity, E-Mail [office@kommunity.me](mailto:office@kommunity.me)). Die Partnerorganisationen des Projekts Storytelling for Youth Work teilen gerne



neue Ressourcen und Informationen zu diesem Thema in den Foren der oben verlinkten Storytelling-Website.

### **Haftungsausschluss**

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



## ÜBER DIE AUTOREN

### komm!unity | Österreich



komm!unity – Verein zur Förderung der Jugend-, Integrations- und Gemeinwesenarbeit ist ein gemeinnütziger Verein mit Sitz in Wörgl, Tirol. Der Verein wurde 2012 gegründet und ist seitdem stetig gewachsen. Der Verein übernimmt Aufgaben der Bereiche Jugend und Integration und entwickelt Gemeinwesen. komm!unity ist ein unabhängiger, überkonfessioneller und nicht gewinnorientierter Verein. Der Wirkungsbereich des Vereines erstreckt sich von Wörgl über die Umlandgemeinden auf den ganzen Bezirk und projektbezogen über das Tiroler Unterland. Die Hauptzielgruppen sind junge Menschen und MigrantInnen in der Region, aber auch die lokale Gemeinschaft im Allgemeinen. komm!unity betreibt in Wörgl und Umgebung 7 Jugendtreffs, mobile Jugendarbeit und eine Jugendinfostelle sowie eine Integrations- und Diversitätsabteilung und eine kleine Kultureinrichtung.

komm!unity hat Erfahrungen in verschiedenen internationalen Kooperationen und ist Teil von regionalen, nationalen und internationalen Netzwerken im Bereich der Jugendarbeit und Jugendinformation sowie der Integrations- und Sozialarbeit. komm!unity ist Koordinator der Projektpartnerschaft zum Thema Storytelling in der Jugendarbeit.

---

### The Future Now | Bulgarien



Die Future Now Association (TFN) ist eine gemeinnützige Jugendorganisation, die auf der Grundlage der Prinzipien der gegenseitigen Hilfe und Solidarität an nationalen und internationalen Initiativen, Aktivitäten und Projekten für und mit Jugendlichen und JugendarbeiterInnen arbeitet. Die Mission der Organisation besteht darin, die Verwirklichung junger Menschen zu unterstützen und neue Möglichkeiten dafür zu schaffen, die Interessen junger Menschen zu vertreten und zu schützen, die demokratischen Werte der Zivilgesellschaft zu unterstützen, zu fördern und weiterzuentwickeln sowie die Freiheit, die Würde, die Gleichstellung der Geschlechter und Miteinbeziehung von Kindern, Jugendlichen und gefährdeten Gruppen in der Gesellschaft zu schützen.

TFN arbeitet mit und für junge Menschen und JugendarbeiterInnen, unterstützt Innovation und technologische Entwicklung, Zugang zu hochwertiger non-formaler Bildung, Medien- und





Digitalkompetenz, Angeboten für psychische Gesundheit und Gewaltprävention. Das wird insbesondere durch internationale Zusammenarbeit, Online-Tools und gründliche Recherchearbeit gewährleistet. Im Projekt Storytelling für die Jugendarbeit leitet TFN die Arbeiten zur Erstellung des Multimedia-Guides.

---

### Celje Jugendzentrum | Slowenien



celjski mladinski center  
prostor svobodnih idej in druženja

Jugendzentrum Celje ist eine öffentliche, gemeinnützige Organisation, deren Vision es ist, eine Organisation zu sein, die erfolgreich auf die Bedürfnisse junger Menschen in der Zukunft reagiert und den Ort für Geselligkeit, Unterhaltung, Kreativität und den Erwerb neuer Fähigkeiten gestaltet. Ihre Aufgabe ist es, ein Umfeld zu schaffen, in dem junge Menschen auf kreative und unterhaltsame Weise Fähigkeiten für die Teilnahme an der Gesellschaft und ein unabhängiges Leben erwerben. Die Aktivitäten des Jugendzentrums sind darauf ausgerichtet, Informationen zu vermitteln und zur gesellschaftliche Beteiligung zu ermutigen, mit dem Ziel, non-formale Kompetenzen zu erwerben. Das Jugendzentrum führt jedes Jahr über 360 Aktivitäten durch, darunter auch internationale Projekte und Mobilitätsangebote für Jugendliche, und erreicht damit über 10 000 junge Menschen.

---

### Higher Incubator Giving Growth and Sustainability | Griechenland



HIGGS

HIGGS ist eine griechische Non-Profit-Organisation, die 2015 gegründet wurde und sich zum Ziel gesetzt hat, Nichtregierungsorganisationen (CSO – Civil Society Organisations) in Griechenland durch Bildungs- und unterstützende Programme zu stärken. Es bietet kleinen und mittleren sozialwirtschaftlichen Initiativen Unterstützung beim Kapazitätsaufbau, hauptsächlich durch Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen. Derzeit betreibt HIGGS drei Programme zum Kapazitätsaufbau - *Accelerator*, *Incubator* und *Recharge* – die für das griechische CSO-Ökosystem entwickelt wurden, um sie bei ihrem Wachstum und ihrer Entwicklung zu unterstützen.



Darüber hinaus bietet HIGGS externe Evaluierungsdienste mit besonderem Schwerpunkt auf Projekten im Zusammenhang mit Non-Profit Organisationen (NPO), Gemeinden, gemeinnützigen Stiftungen und Einzelpersonen an. Darüber hinaus konzentriert sich HIGGS auf die Wissenserweiterung und -transfer im griechischen CSO-Sektor durch die Teilnahme an der Forschung, den Aufbau einer Wissensdatenbank über die Zivilgesellschaft und die Verbreitung bewährter Verfahren. In diesem Rahmen fungiert HIGGS als „Drehscheibe“ zwischen sozialwirtschaftlichen Initiativen in Griechenland und den verschiedenen Interessengruppen, die sich mit griechischen Initiativen der Sozialwirtschaft verbinden möchten.

Seit seiner Gründung hat HIGGS 157 gemeinnützige Organisationen aus ganz Griechenland unterstützt, die sich über 10.000.000 € an Fördermitteln gesichert und mehr als 771 neue Arbeitsplätze geschaffen haben.

### NGO Iuventa | Serbien



Die NGO IUVENTA wurde 2009 gegründet. Sie arbeitet in den Bereichen: Jugendbeteiligung,

Jugendpolitik, Freiwilligenarbeit, Menschenrechte, Gewaltprävention, Geschlechtergerechtigkeit, Demokratie und Zivilgesellschaft.

Ziele und Aufgaben der NGO Iuventa sind: Beitrag zur Stärkung der Jugend, um in der eigenen Gemeinschaft aktiv zu werden; Förderung von Freiwilligenarbeit und Menschenrechten; Förderung einer gewaltfreien Kultur / Kultur des Friedens / interkultureller Aktivitäten, Menschenrechte und Nachhaltigkeitsthemen; Förderung der kulturellen Vielfalt; und stärkt der Jugendbeteiligung in der Gesellschaft durch Vorbereitung der Jugend auf eine aktivere Rolle bei der Lösung ihrer eigenen Probleme und der Probleme der lokalen Gemeinschaft und der Gesellschaft im Allgemeinen.

Die Nichtregierungsorganisation IUVENTA bietet den Jugendlichen die notwendige Hilfe und Unterstützung in den Bereichen informelle Bildung, sozialer Status, Mobilität und Informationen, aktives Engagement und Freiwilligenarbeit, Ökologie und nachhaltige Entwicklung.

Hauptaktivitäten:

- Organisation von verschiedenen Seminaren zu Themen, die für Jugendliche interessant und relevant sind, wie Jugendaktivismus, Sportthemen, Diskriminierung, Arbeit in geteilten Gemeinschaften usw.



- Organisation von kulturellen Veranstaltungen (Ausstellungen, Promotionen, Debatten, Theater und Performances); Aktivitäten zur psychologischen Entwicklung der Jugend
- Informationen über Freiwilligenarbeit, Jugendmobilität, Aktivismus und andere Themen, die für junge Menschen in der Entwicklungsphase wichtig sind